

A stylized illustration of a person's upper body and head in profile, facing left. The person has a vibrant red mohawk hairstyle. The skin is rendered in a light, stippled grey tone. Overlaid on the torso and neck are detailed anatomical drawings of the human circulatory system, showing arteries and veins branching out across the chest, neck, and shoulders. The word "Rappio!" is written in a bold, red, gothic-style font across the chest area. The person is wearing a simple white belt with a buckle. The background is plain white.

Esseitä  
”turhan”  
tutkimisesta

Rappio!

toim. Rikka Turttainen & Sari Östman

Nykyajan ihminen kärsii omaehtoisuuden ja yksilöllisyyden vajavuustilasta. Teollinen massaviihde tarjoaa hänelle käyttäytymismallin, jonka mukaan voi elää "vajavuutensa kanssa sairastumatta". [--] [Tällaisten] paon valtaväylien tukkiminen aiheuttaisi tuhansia hermoromahduksia ja monia tuhansia neurooseja. Fromm [Erich: Terve yhteiskunta 1955] kertoo kokeilleensa opiskelijaryhmillä kuviteltuja tilanteita, joissa yksilöt joutuisivat elämään useampia päiviä ilman radiota ja viihdekirjallisuutta, sen sijaan mukanaan "hyvää kirjallisuutta". Noin 90 % koehenkilöistä reagoi tilanteesta vaihdellen voimakkaan paniikin tunteesta erittäin vaikeaan koettelemuksen tunteeseen; vain pieni vähemmistö pystyi kuvittelemaan itsensä rauhalliseksi.

(Niemi, Juhani 1975: *Populaarikirjallisuus Suomessa. Huokean viihdekirjallisuuden osakulttuurin erittelyä*. WSOY, Helsinki. Lisensiaatintyö Helsingin yliopistoon.)

Toimittajat: Riikka Turtiainen ja Sari Östman

Taitto: Pinja Tawast

Kannen kuva: Juho Sipola

ISBN 978-951-29-4905-2 (painettu)

ISBN 978-951-29-5118-5 (verkko)

ISSN 1459-8469

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisut 34

Uniprint, Turku 2012



Toimittaneet Riikka Turtiainen ja Sari Östman

# RAPPIO!

Esseitä "turhan" tutkimisesta

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisut 34

# Sisällysluettelo

s. 4 Esipuhe

RIIKKA TURTIAINEN & SARI ÖSTMAN:

Turhaa tutkimusta?

Ettemme aliarvioisi tai merkityksettö-  
miksi epäilisi sellaisia tutkimusaiheita,  
jotka itsellemme ovat vieraampia

s. 7 Keynote

PAULIINA TUOMI:

"Tapa ittes!" –

iTV-viihde tutkimuskohteena

s. 21 USVA FRIMAN:

Vedenalaista korinpunontaa –

Pelikokemuksen merkitystä

tavoittelemassa

s. 35 MATLEENA FRISK:

Nolostuttava murrosikäinen

ruumiillisuus historian-

tutkimuksen kohteena

s. 43 KATJA FÄLT:  
Turhia kuvia? – Suomen  
keskiajan rakentajamaalaukset  
ja ”väheksynnän traditio”

( BUMERANGISEINÄ! )

s. 59 KATRIINA HELJAKKA:  
Peter Pan ja lelulaatikon lumo –  
Manifesti aikuisen (lelu)leikin puolesta

s. 73 RIITTA MATILAINEN:  
Rahapelaamisen tutkimisen  
sietämätön keveys

s. 83 EMMA SUSI:  
Kulttuurituotanto tutkimuskohteena:  
Mistä oikein on kyse?

s. 99 ANU VALTONEN:  
Unien merkillinen maailma

JAAKKO SUOMINEN:  
s. 111 Tekivät tieteestä parempaa  
s. 116 Ohjeita tieteen tuunaukseen

KIRJOITTAJAT

# Turhaa tutkimusta?

ETTEMME ALIARVIOISI TAI MERKITYKSETTÖMIKSI EPÄILISI  
SELLAISIA TUTKIMUSAIHEITA, JOTKA ITSELLEMME OVAT VIERAAMPIA

*Tutkitko populaari-, historia-, teknologia- tai muiden kulttuurien "hävettäviä" alueita? Oletko kohdannut tutkimustasi esitellessä tilanteita, joissa aiheesi oikeutusta epäillään? Onko sinulta kysytty, kuinka tuollaista voidaan yleensäkin tehdä saati sitten tutkia? Koetko joutuvasi selittelemään aineistojaasi, metodejaasi ja tuloksiasi? (Ote seminaarin cfp:sta.)*

Alkusyksyllä 2010 pohdimme sitä, miten tutkija joutuu usein vakuuttelemaan tutkimuksensa merkitystä. Oma oppiaineemme, digitaalinen kulttuuri on uudehko ala, jonka käytäntöjä tunnetaan vasta vähän, ja "vieraiden" voi olla vaikea hahmottaa, mitä tutkimisen arvoista on vaikkapa ihmisten omaa elämää koskevien mediasisältöjen tuottamisessa. Samanlaisia kokemuksia tiesimme olevan myös esim. marginaalisempien populaarikulttuuristen aiheiden tutkijoilla.

Samaan aikaan keskustelimme digitaalisen kulttuurin väen kesken siitä, miten oppiaineemme olisi aika järjestää seminaari, jotta saisimme lähialojen tutkijoita välillä Poriinkin päin. Asiat kiinnityivät toisiinsa ja loppu on historiaa. 15.4.2011 Porin yliopisto-keskuksessa joukko "turhan tutkijoita" kokoontui akateemis-viihteelliseen Rappio! -kevätseminariin.

Nimi Rappio! syntyi siitä, miten tiettyä turhuuden, tarpeettomuuden ja jopa haitallisuuden leimaa on tarjoiltu piiiiiitkään monenlaiselle viihdyttävälle toiminnalle: yksityishenkilöiden internet-julkaisemisen pelätään *rappioittavan* jopa koko länsimaisen kulttuurin,

mediaurheilu on yhteiskunnallisesti yhtä arvokas tutkimuskohde kuin makkaransyönti tai marjojenpoiminta. Toisaalta nimen voidaan ajatella kuvastavan debattia: onko humanistinen tiede joutumassa rappioon, kun viihteelliset, näennäisen pinnalliset, arkiset ja marginaaliset aiheet nousevat tutkimuksen valtavirtaan?

Vaikka Rappio! olikin järjestetty pilke silmäkulmassa, työryhmissä oli kuultavana erittäin hyvää tiedettä edustavia esityksiä ja kommentaattoreina korkean tason asiantuntijat. Erityistä seminaarissa oli se, että se järjestettiin pääasiassa kurssityönä: Ohjasimme noin tusinaa opiskelijaa, jotka olivat vastuussa kaikista käytännön järjestelyistä ja suuresta osasta ideointia. Mahtava porukka, nostamme hattua!!

Toivoimme Rappio!n toimivan keskustelunavauksena, ja sitä se tuntui olevankin: osallistujilta saamamme palaute oli innostunutta ja positiivista. Nyt halukkaiden seminaarilaisten esitykset on koottu esseekokoelmaksi, jonka toivomme – paitsi vievän takaisin Rappiolisiin tunnelmiin – avaavan jokaisen lukijan mieltä ainakin omalta kohdalta, ettemme aliarvioisi tai merkityksettömiksi epäillisi sellaisia tutkimusaiheita, jotka itsellemme ovat vieraampia. :)

Kiitämme kokoelman myötä vielä kerran kaikkia ikimuistoiseen seminaariin – ja sen järjestelyihin – osallistuneita ja toivo(ta)mme ansiokasta ja antoisaa ”rappiotieteen” edistämistä jatkossakin, sekä mukaansatempaavaa lukukokemusta Rappio!-esseiden parissa!

Porissa helmikuussa 2012

Riikka ja Sari





Pauliina Tuomi  
Keynote

”TAPA ITTES!”

iTV-viihde  
tutkimuskohteena

## MITÄ TUTKITAAN

**T**urhan tutkiminen. Mitä sen on ja mistä sen tietää? Tässä artikkelissa lähestyn kysymystä oman väitöstutkimusaiheeni kautta, joka käsittelee interaktiivista TV-viihdettä sekä osallistavaa mediakulttuuria. Keskityn nyt pääasiallisesti näillä turhuuden markkinoilla parhaiten menestyneeseen iTV-viihteeseen – chatit, TV-mobiilipelit, interaktiiviset soittovisat. Olen tutkinut aihealuetta jo vuodesta 2004, ja iTV-viihteeseen on suhtauduttu alusta asti hyvin negatiivisesti. Lähinnä kolmesta syystä: 1) kaupallisuuden ja korkeiden osallistumismaksujen 2) laaduttoman ohjelmatarjonnan ja 3) ongelmallisten lapsi- ja nuori-käyttäjä/kohderyhmien vuoksi. (Tuomi 2008, 69.) Kuluttajaviranomaiset olivat vuosia varpaillaan, ja tällä hetkellä iTV-viihde onkin kutistunut enää vain muutamien chattien ja soittovisojen tasolle.

**X** Suomalaisen TV:n lähihistoriaan kuuluu siis olennaisena osana 2000-luvun iTV-viihteen aika-kausi. Suomea voidaan jopa pitää pioneerina, mitä tulee iTV:n viihdeformaattien kehitykseen ja lanseeraamiseen. iTV-viihteen kulta-aikana vuosina 2004–2005 peruskanavien tarjonnasta lähes 50 % oli jollakin tasolla interaktiivista. (Aslama & Wallenius 2005.) Kuten todettua nykyään lähes kaikki iTV-viihteen muodot ovat kuitenkin hävinneet ruudusta. Kaikesta huolimatta kattavaa akateemista tutkimusta ei TV:n viimeisten 10 vuoden ajalta kuitenkaan ole tehty. Oma tutkimukseni keskittyy kuitenkin myös TV:n nykytilaan. Nykypäivän interaktio tai pikemminkin osallistuminen näyttäytyy erilaisten

multiplatform-formaattien myötä. (Ks. Ytreberg 2010.) Erilaiset TV- ja mediaspektaakkelit kutsuvat yleisön ottamaan osaa TV-sisältöön, esimerkiksi äänestämällä Idolsissa ja Euroviisuissa tai internet-alustalla tai sosiaalisessa mediassa maksutta (Tuomi 2010, 5).

#### ITV-TAUSTAA

Vuonna 2000 päivänvalon nähneistä TV-chateista siirryttiin sujuvasti SMS-pohjaisiin TV-mobiili-peleihin. Ne olivat yksinkertaisia, tekstiviestein pelattavia ja koordinaatteihin perustuvia cross media -sovelluksia (Tuomi 2009a). Peleissä ei yleensä jaettu palkintoja, mihin nähden yksittäinen osallistumismaksu/pelisiirto oli suhteellisen korkea. Erilaisia koordinaatio- ja strategia-pohjaisia pelejä oli tarjolla erityisesti SubTV:n puolella vuosina 2002–2004.

Ensiluokkaisen tärkeä reaaliaikaisen pelikokemuksen rakentaja, juontaja, sijoitettiin virtuaaliselle pelikentälle vuonna 2004 peleissä kuten *Maali!* ja *Rantalentis*. Syynä tähän oli chatohjelmista tehty selkeä havainto siitä, että elävä ihminen peli- ja muissa vuorovaikutusympäristöissä lisää kuluttajien kiinnostusta ja osallistumisaktiivisuutta. (Tuomi 2008, 67.) Myös juontajallisia TV-mobiilipelejä pelattiin tekstiviesteillä, valitsemalla halutut koordinaatit pelikentältä. Paikka valittiin esimerkiksi sen mukaan, halutaanko potkaista jalkapallo juontajan taakse vai yritetäänkö osua juontajaan vesipallolla. Yksi viesti eli pelisiirto maksoi kanavasta ja formaatista riippuen yleensä noin yhden euron. TV-mobiilipelit olivat tavallaan yhteydessä

vanhoihin kolikkopeleihin. Esimerkiksi japanilaiset Pachinko-pelit perustuivat aikanaan siihen, että pelaajan ei tarvinnut tehdä mitään, vaan peli teki lähes kaiken itse (Huhtamo 2002, 30). Television mobiilipeleissäkin pelaaja antoi vain koordinaatit ja seurasi pelin kulkua televisioruudulta. Käytännössä TV-mobiilipelit eivät siis perustuneet niinkään taitoon, vaan pikemminkin sattumaan (Tuomi 2008, 68). Muun muassa tästä ja korkeista osallistumismaksuista johtuen pelejä ei arvostettu peleinä eikä TV-viihteenä kovin korkealle.

Interaktiiviset soittovisat (*call quizzes*) olivat taas seuraava osa jatkumoa TV-mobiilipelien jälkeen. Ensimmäinen Suomessa esitetty hollantilaisformaatti *Ring-A-Ling* saapui ruutuihin vuonna 2004, ja sen juontajana toimi aluksi Annika Metsäketo. Interaktiiviset soittovisathan eivät sinällään olleet uusi asia. Muun muassa Jorma Pulkkinen ja Sirpa Viljamaan juontama *Ruutuysi* (myöhemmin *Ruutuässä*) oli 1980- ja 1990-luvulla suosittu puhelinvisailuohjelma, jossa pelaajat soittivat studioon ja arvailivat, mitä vähitellen paljastetut kuvat esittivät. Jo Ruutuyisin aikaan luotiin yhteys katsojan ja sisällön välille ja otettiin katsoja studioon mukaan (Tuomi 2009a, 40).

2000-luvun soittovisat ovat lanka- ja matkapuhelimilla pelattavia, käytännössä yleistietoon perustuvia visailuja. Voittaja ratkeaa kolmen esikarsintakysymyksen vastauksien nopeuden perusteella, minkä jälkeen soittaja pääsee vastaamaan niin sanottuun ruutukysymyseen. Nämä kysymykset taas ovat naurettavan

helppoja ja käytännössä ne on tehty siten, että kuka tahansa osaa niihin vastata. Tarkoituksena onkin saada jokainen suomalainen tarttumaan luuriin ja koittamaan onneaan, vaikka tosiasias-  
 ssa mahdollisuus saada pääpotti on pieni, kun sitä yrittämässä on iso joukko ihmisiä. Kysymykset ovat usein monivalintapohjaisia kuten "Mikä valuutta on Suomessa? A) rupla, b) dollari, c) euro?" (Tuomi 2008, 68) tai sitten niissä haetaan puuttuvia kirjaimia "Mikä eläin on kyseessä? K\_SSA." Soittovisat ovat kuitenkin kansainvälinen formaatti ja niistä esiintyy useita erilaisia variaatioita niin pelin kulun, teeman kuin juontajienkin osalta.



Kuva 1. Klassinen soittovisan ruutukysymys *Rahalinko*-lähetyksessä (vas.) ja *Maali!*-TV-mobiilipelissä (oik.) nähtävissä pelissä valittavat virtuaalista maalia kiertävät koordinaatit.

Tähän asti kuullun perusteella iTV-pelit eivät kuulosta kovin haasteellisilta tai laadukkailta? Miksi niitä sitten pelattiin? Yksi suuri osatekijä on iTV-juontaja. Hän pitää kunkin formaatin, oli se sitten peli tai visa, langat käsissään ja aktivoi yleisönsä lähtemään mukaan. Ei ole peliä ilman juontajaa. Juontajasta tuli nopeasti aktiivinen aines, osa peliä, ja hän vaikuttaa niin peliaktiivisuuteen kuin -kokemukseenkin. TV-mobiilipeleissä katsojapelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa juontajaan verbaalisesti ja fyysisesti (Tuomi 2008, 68–69). Ihan oma lukunsa olivat katsojien juontajiin luomat parasosiaaliset suhteet: juontajia ihailtiin, lähestyttiin sekä heistä haluttiin tietää yhä enemmän. Toisaalta juontajat toimivat myös nuorille esimerkkinä ja idoleina sekä ”isosiskoina”, joilta voi kysyä vaikeita asioita. (Tuomi 2009b).

Naisjuontajien seksistinen kohtelu ja heidän seksuaalinen merkityksensä kuluttajille oli myös yksi usein esille noussut ilmiö. TV-lähetysten nauhoitukset kuvaavat juontajien primaariaktiivointia ja keskustelupalstojen sisällöt sekundaariaktiivointia. Juontajista oli ja on moneksi – iTV-juontajuus toikin Suomen julkisuuden kentälle uudenlaisen julkisuuden muodon. iTV-viihde antoi naapurintytöille ja -pojille mahdollisuuden päästä televisioon ja tätä kautta julkisuuteen, ilman sen kummempia meriittejä. Kyseessä on samantyyppinen julkisuuden muoto kuin niin sanottu tosi-tv-julkisuus (Tuomi 2009b).

## TUTKIJA ROSKAN KESKELLÄ – YLEINEN SUHTAUTUMINEN KOVIN NIHKEÄÄ

Yleinen suhtautuminen iTV-viihteeseen oli alusta asti siis melko negatiivista. Suurimmat syyt tähän olivat pelien maksullisuus, iTV-viihteen laadun puute, formaatteihin ja juontajiin liitetty ammattitaidottomuus, iTV-juontajat itsessään, huijauksen filis ja salaliittoteoriat sekä erityisesti kohderyhmänä pidetyt lapset ja nuoret. Television mobiilit TV-pelit ja soittovisat synnyttivätkin morali- ja mediapaniikin aallon. Lapsille

Kuva 2. *Rantalentis* (vas.) oli yksi suosituimmista interaktiivisen television peleistä, eikä todennäköisesti vähiten siksi, että juontaja oli pukeutunut pelin hengen mukaisesti pelkkiin bikineihin. Juontajista otettiin myös lähetyksen aikana useita print screen/stillkuvia (oik.), joita myöhemmin vaihdeltiin keskustelupalstoilla kuten sivustolla [itsetyydytys.org](http://itsetyydytys.org).





suunnattu mainonta ja ostohalun herättäminen on tehokkainta kohderyhmän vähäisten media-taitojen ja kriittisyyden vuoksi. Mobiilipelihän olivat maksullisia tuotteita ja koko peliohjelma itsessään maksullisten toimintojen markkinointia: juontajat kehottavat katsojia osallistumaan peleihin ja lähettämään maksullisia tekstiviestejä (Tuomi 2008, 69). Interaktiivinen viihde, sen kohderyhmät ja markkinointi liikkuvatkin pitkään niin sanotusti harmaalla alueella.

Kuitenkin nykyisin, johtuen suuresti edellä mainitusta negatiivisesta maineesta, iTV-viihde on kutistunut lähes olemattomiin. Ainoastaan chatit ja muutama päivittäin pyörivä soitto-visa on jäänyt jäljelle. On sanomattakin selvää, että negatiivinen asennoituminen, jopa viha iTV-viihdettä kohtaan vaikuttaa myös aiheutta tutkivaan tutkijaan ja hänen vastaanottoonsa. Lyhyesti voisikin todeta, että tutkija joutuu kohtamaan aiheensa myötä saman kohtelun kuin aihe itse. Esittelen kuitenkin seuraavaksi hieman yksityiskohtaisemmin sitä, miten tutkimusaiheen turhuus on näyttäytynyt vuosien varrella, eli millaista vastaanotto kentällä ja konferensseissa on ollut.

Interaktiivista TV-viihdettä mobiilipeleineen ja soittovisoineen – unohtamatta hyperventiloivia iTV-juontajia – ei välttämättä pidetä kaikista arvostetuimpana tutkimuskohteena. Vielä kun lisätään ilmiölle ominaiset piirteet, kuten ongelmalliset käyttäjäryhmät (eli lapset ja nuoret) sekä maksullisuus, paarialuokitus on valmis. Suomalaiset jakavat pääpiirteissään mielipiteen siitä, että maksullinen TV-mobiiliviihde on

paheksuttavaa ja negatiivisesti väritynyttä. Tämä on näkynyt usein muun muassa seminaareissa aihetta esiteltäessä. Sitä on pidetty ros-kana sekä sen triviaalin luonteen vuoksi että siksi, että se ei aina ole sopinut akateemisen tutkimuksen piiriin. Kommentit ovat olleet tilanesidonniaisia; konferensseissa asia on usein muotoiltu: "Kauhean mielenkiintoista, mutta nyt en kyllä oikeinymmärrä, mitä varten sinä tällaista tutkit" ja muualla: "Ei kai tämmöseen paskaan myönnetä rahaa?!"<sup>1</sup> Usein tutkimukseen itsesään on siis suhtauduttu yhtä negatiivisesti ja samalla intensiteetillä kuin itse iTV-vihteeseen:

Mobiilipelit sun muut aikansa ilmiö, mutta melko epäolennainen tutkimuksen kohde. Toisaalta kai sekin tuo jotain lisätietoa yhteiskunnastamme.<sup>2</sup>

Kansainvälisissä konferensseissa vastaanotto on taas ollut pääosin positiivista ja yllättynyttä. Ilmiö nähdään erityisenä sekä tutkimuksen arvoisena. Tällöin puolustelun tarvetta ei synny. Ulkomailla aihe nähdään äärimmäisen kiinnostavana ja usein kysytäänkin, olenko oikeasti ainut, jota aihe kiinnostaa. Kansainvälisiä tutkijakollegoita hämmästyttää ensinnäkin raha, joka iTV-vihteeseen ympärillä pyörii sekä se, että aihe on niin "vastenmielinen" akateemisessa maailmassa. Yleisin kysymys on ollut: "So what is wrong with you (Finns) then?" Ihmetystä herättää halumme lähettellä euron viestejä televisioruudulle vuodesta toiseen, mutta ihmetys on positiivista, varsinkin tutkimuksellisesti.

1 Tuttava kuullut ko. kommentin *Tasohyppelyä pelimaailmassa* -seminaarin yleisössä istuessaan 2.10.2006.

2 Nettikyselypalaute 16.12.2009.

Tutkimukseni on otettu siis hyvin vastaan niin Euroopassa kuin Yhdysvalloissakin, mikä kertoo siitä, että tutkimusaihe näyttää olevan ”kipeä” lähinnä meille asianomaisille.

#### TUTKIMUSAINEISTO(KAAN) EI TULE TURHAN HELPOLLA

Kyseessä on siis kaikin puolin haastava aihe, ja muun muassa haastateltavia aiheen ympäriltä ei löydy. Haastattelut eivät erinäisistä yrityk-  
sistä huolimatta ole ikinä toimineet. Kukaan ei kehtaa/halua vastata/myöntää tämänkaltaisen TV-viihteen seuraamista, puhumattakaan osallistumisesta (yhtäläisyyksiä esimerkiksi saippua-  
opperoihin). Sosiaalinen paine taas laittaa vähätteleämään omaa osallistumisaktiivisuutta (negatiivinen leima). Keskustelupalstat ovat sittemmin osoittautuneet oivaksi lähteeksi määrittää ilmiötä kansan syvissä riveissä. Huomioitavaa on kuitenkin se, että jokaisen iTV-pelin pyöriessä ruudulla osallistujia oli päivittäin satoja. Samoin erilaiset TV-formaattien äänestyskäytännöt keräävät satoja tuhansia ääniä suomalaisilta, vaikka kukaan ei niihin osallistu ”ikinä koskaan”.

En osallistu. Mielestäni ajan ja rahan haaskausta.<sup>3</sup>

Olen siis muutamaan otteeseen päätenyt nettikyselyihin haastattelujen sijaan. Kyselyvastaukset ovat olleet kirjavia. Usein esille nousevat kuitenkin kommentit koskien tutkimusaiheen luonnetta. Vastauksissa on ollut muun muassa henkilökohtaisia hyökkäyksiä, joissa on kyseenalaistettu tutkijanpätevyytteni pitkälti aiheen

---

3 Nettikyselypalaute 16.12.2009.

johdosta. Onpahan eräässä palautteessa minulle ytimekkäästi todettu: ”Tapa ittes!”<sup>4</sup> Palautteesta nousee myös vahvasti esiin edellä mainittu häpeä, joka näkyy ylikorostetussa selittelyssä. Kyselypalaute pitää usein sisällään vihamielisyyttä, avautumista ja kiukuttelua.

Osallistun todella harvoin, JA kerrat jotka elämässäni olen esim. tekstiviestillä osallistunut on laskettavissa yhden käden sormilla!<sup>5</sup>

Väitöskirjan voisi tehdä myös tärkeämmistä aiheista esmes Kekomuurahaisen selviytyminen tulevien avohakkuiden aikakautena tahi onko pihanlakaisu tehokkaampaa vasta- vai myötötteellä.<sup>6</sup>

Et kai oo tosissas?! Please, älä tee väitöskirjaa!<sup>7</sup>

## VALOA TUNNELIN PÄÄSSÄ

Mutta ei tilanne kokonaisuudessaan kuitenkaan ole niin paha. Viime vuosina roskan ja triviaalien asioiden tonkiminen, populaarikulttuurin ”alimpien” muotojen tutkiminen, on tullut hyväksyttävämmäksi. Minulle se on aina ollut sitä kansainvälisellä tasolla, sillä harvoin olen joutunut puolustavaan asemaan esitellessäni aihetta kansainvälisissä konferensseissa. Päinvastoin. Samoin tämäntyypinen tutkimus saa kyllä myös tukea esimerkiksi apurahojen muodossa. Se vain vaatii perusteltua tutkimusta ja tiettyä kovapäisyyttä. Uuden aiheen ja näkökulman kanssa painiminen on sekä kirous että siunaus. Toisaalta ei ole olemassa aiempaa tutkimusta tai alan guria,

---

4 Nettikyselypalaute 2008 – Webropol.

5 Nettikyselypalaute 16.12.2009.

6 Nettikyselypalaute 13.3.2008.

7 Suomi24-keskustelupalstakommentti.

johon tukeutua, mutta toisaalta pääsee määrittämään ihan itse sitä, mihin suuntaan alan tutkimus menee. Samoin uuden aiheen mielenkiintoiset vivahteet, kuten salaliitto-epäilyt erilaisissa äänestyksissä ja iTV-juontajien ympärillä pyörivä intermediaalinen pervoilu, pitävät mielen virkeänä ja innostavat tutkimaan asiaa lisää. Tärkeintä on olla unohtamatta sitä, että turhuuden markkinoilla ei kannata turhautua – toisen roska on toisen aarre ja ”huuhaan” tutkiminen ei vielä tee itse tutkimuksesta huuhaata.

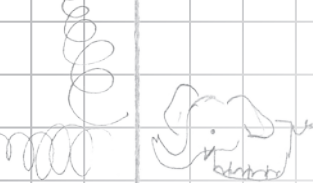
Kuva 3. Juontaja konkreettisesti tutkimuskentällä – *Tony The Rocket Show* (2008).



Nettikeselypalautteet (2008–2010).  
Keskustelupalstakommentit mm. Suomi24.fi  
(2002–2010).

## KIRJALLISUUS

- Aslama, Minna & Wallenius, Jaana (2005). *Suomalainen televisiotarjonta 2004*. Liikenne- ja viestintäministeriön julkaisuja 47/2005. Helsinki: Edita.
- Huhtamo, Erkki (2002). Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 21–46.
- Järvinen, Aki & Ilkka Mäyrä (toim.) (1999). *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.
- Latva, Suvu (2004). Pelisuunnittelun tematiikka. Lapsille tarkoitettujen digitaalisten pelien suunnittelun lähtökohtia. Teoksessa Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.): *Digitaalisten pelien maailmoja*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 33–50.
- Tuomi, Pauliina (2008). *SMS-based Human-Hosted Interactive TV in Finland*. ACM International Conference Proceeding Series; Vol. 291 archive. UxTV, Silicon Valley. California, USA 2008, 67–70.
- Tuomi, Pauliina (2009a). Television interaktiivinen pelihetki. Television pelillisuus ja merkitys pelikemusten tuottamisessa. Teoksessa: Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 34–48.
- Tuomi, Pauliina (2009b). 2000-Luvun iTV-Juontaja Tarjottelun Alla – Onneton amatööri, varteenotettava julk(k)isterapeutti vai jotain muuta? (The 21st century's iTV-host – poor amateur, public therapist or something else?) *Lähikuva 2/2009*, 64–87.
- Tuomi, Pauliina (2010). The role of the Traditional TV in the Age of Intermedial Media Spectacles. *Proceedings of the 8th international interactive conference on Interactive TV&Video*, EuroiTV 2010 Tampere, Finland June 9–11, 2010, 5–14.
- Ytreberg, Espen (2009). Extended liveness and eventfulness in multiplatform reality formats. *New Media & Society* 11(4), 467–485.



Usva Friman

VEDENALAISTA  
KORINPUNONTAA

Pelikokemuksen merkitystä  
tavoittelemassa



**D**igitaalisen kulttuurin tutkielmassani *Enemmän kuin vain peli? Final Fantasy XI Onlinen merkitys pelaajilleen* (Friman 2011) tarkastelin, miten pelin merkitys pelaajalleen ilmenee tavoissa, joilla *Final Fantasy XI Online* -MMORPG:n (Square Enix 2002) pelaajat kertoivat pelikokemuksestaan. Tässä artikkelissa kuvaan joitakin niistä tavoista, joilla pelikokemuksen merkitys minulle tutkielmaproessin aikana näyttäytyi. Keskityn erityisesti esille nousseeseen ristiriitaan siinä, miten tärkeää pelaaminen vaikutti tutkijan silmin pelaajille olevan, ja miten epätärkeänä he itse pyrkivät sitä aktiivisesti kuvaamaan.

#### PELAAMISTA (JA SEN TUTKIMISTA) MERKITYKSELLISTÄMÄSSÄ

Digitaalinen pelaaminen on nykypäivän Suomessa yleinen harrastus. Suomalaisen pelaamista tarkastelevan pelaajabarometrin mukaan vuonna 2010 jopa 73 % suomalaisista pelasi digitaalisia pelejä, ja yli puolet, 55 % suomalaisista oli aktiivisia, eli vähintään kerran kuukaudessa pelaavia pelaajia (Kuronen & Koskimaa 2011). Myös akateemisena alana pelitutkimus on saanut viime vuosina tunnustusta kotimaassakin tutkimusrahoituksen kautta (ks. esim. Suomen Akatemian rahoittama Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa -konsortiohanke 2009–2012: <http://finnishgamecultures.wordpress.com/>).

Tästä huolimatta peliharrastajana ja pelitutkimuksesta kiinnostuneena yliopisto-opiskelijana olen joutunut perustelevaan – itsellenikin – miksi pelaaminen ansaitsee akateemisen tutkimuksen huomiota. Riittääkö se, että aihe on

henkilökohtaisella tasolla kiinnostava, tieteellisen tutkimuksen perusteeksi? Tutkielmaproessin aikana jouduin myös alati pohtimaan, voinko tutkijan roolissa väittää pelaamisen olevan pelaajille tärkeää toimintaa, kun he itse aktiivisesti pyrkivät väittämään päinvastaista. Toisaalta tämän huomaaminen avasi minulle myös uusia mielenkiintoisia kysymyksiä siitä, miten ihminen hahmottaa itselleen arkisten asioiden merkityksen ja roolin elämässään – tai pikemminkin, miten hän ei sitä välttämättä hahmota tai edes halua hahmottaa.

☉ Pelaaminen toimintana jakaa yhteisiä piirteitä monien muiden harrastusten, kuten elokuvien, urheilun ja musiikin, kanssa. Nämä yhteneväisyydet saattavat näyttäytyä merkittävinä silloin, kun pyritään perustelemaan, miksi pelaamista tulisi tutkia ("Koska se on samankaltainen ja täten yhtä tärkeä kulttuurimuoto kuin esimerkiksi elokuvat!"), mutta vähintäänkin yhtä tärkeää on huomioida ne piirteet, jotka ovat tyypillisiä yksinomaan tai erityisesti pelaamiselle. ☉

Peliteoreetikko Johan Huizinga sijoitti aikanaan pelaamistoiminnan "taikapiiriin" (*magic circle*) – jopa maagiseen tai pyhään tilaan, joka on erillään reaali maailmasta. Hän vahvisti pelaamisen eroa reaali maailmasta myös toteamalla, ettei pelaamista voida selittää biologialla, eikä sitä voida hänen mukaansa redusoida pelkäksi fysiologiseksi tai psykologiseksi toiminnaksi, tai niiden yhdistelmäksi. Huizingalle pelaaminen olikin jotain tätä enemmän: *merkityksellistä* toimintaa. (Huizinga 2000, 1–2, 4, 10.)

Lähtökohtana tutkielmassani oli, että pelaaminen voi olla pelaajalle monella eri tasolla merkityksellistä toimintaa, jolla on oma erityislaatunsa. Tarkastelin pelaamista merkityksiä ja todellisuutta rakentavana toimintana, joka kytkeytyy pelaajan identiteetin rakentumiseen, ja jossa sosiaalinen vuorovaikutus muiden pelaajien kanssa on vahvassa osassa. Pohjana tälle lähtökohdalle oli oma kokemukseni Final Fantasy XI:n pelaamisesta.

#### OMASTA KOKEMUKSESTA YLEISEMMÄLLE TASOLLE

Aloitin itse Final Fantasy XI Onlinen pelaamisen kesäkuussa 2007 ja lopetin kesäkuussa 2010. En ollut koskaan aiemmin pelannut mitään MMORPG-peliä (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, eli verkossa pelattava roolipeli, jota pelaa

Kuva 1. Oma Final Fantasy XI -pelihahmoni juuri ennen viimeistä uloskirjautumista pelistä. Valitsin viimeiseksi uloskirjautumispaikaksi hahmon kotikaupungin San d'Orian linnan puutarhan. Kuvakaappaus kesäkuulta 2010.



suuri määrä ihmisiä samanaikaisesti), mutta *Final Fantasy* -sarjan pelien pelaaminen oli minulle pitkäaikainen rakas harrastus, ja siksi päätin uskaltautua kokeilemaan myös sarjan MMO-versiota. Koska senhetkisten olosuhteiden vuoksi minulla oli lähes rajattomasti aikaa pelaamiselle, pelaamisestani tuli nopeasti hyvin intensiivistä. Pelaamiseni oli lähes koko kolmen vuoden ajan yhtäjaksoista ja päivittäistä (en pitänyt siinä muutamaa päivää pidempiä taukoja). Peli oli usein koneellani auki aamusta iltaan ja toisinaan yönkin yli, vaikka en istunutkaan koko aikaa koneen ääressä.

Varsinaisen pelin lisäksi tutustuin noiden kolmen vuoden aikana myös muihin peliin kytkeytyviin toimintoihin, erityisesti peliin liittyviin keskustelupalstoihin ja blogeihin, joiden lukemisesta ja joihin osallistumisesta tuli minulle tärkeä olemisen muoto siinä maailmassa, mitä *Final Fantasy XI* ilmiönä minulle oli. Se ei ollut minulle vain peli, vaan kokonainen oma maailmansa, johon kuului pelaamisen lisäksi myös pelistä lukeminen ja kirjoittaminen (esimerkiksi blogien muodossa), pelistä käytävät keskustelut (pelissä, peliä käsittelevillä keskustelufoorumeilla sekä pelin ulkopuolella verkossa ja reaaliaikaisessa maailmassa) sekä pelissä muodostuneet ihmissuhteet, joista osa ulottui myös pelin ulkopuolelle.

Minulle kokemuksen merkitystä vahvisti erityisesti sen jakaminen muiden pelaajien kanssa: niin pelin turhauttavimmat häviöt kuin suurimmat voitonhetketkin koettiin yhdessä ystävien kanssa. Yhdessä pelattujen vuosien varrella

omalle porukalle rakennettiin mentaalista historiaa, jota toistettiin ryhmän jäsenten puheissa, ja näin vahvistettiin ryhmän identiteettiä ja yhteenkuuluvuuden tunnetta. Osa pelissä luomistani ystävyysuhteista jäi peliin, mutta toiset ovat ulottuneet pelin ulkopuolelle esimerkiksi Facebook-kaveruudeksi ja jotkut jopa reaali maailman ystävyysuhteiksi.

Pelasin Final Fantasy XI:ta koko kolmen vuoden ajan pääasiassa yhdellä hahmolla, jonka sain kokea kehittyvän alhaisen tason uudesta pelaajasta veteraaniksi, jolla oli kokemusta lähes kaikista pelin aktiviteeteista ja neljä eri ammattiluokkaa maksimikehitystasolla. Roolini pelissä oli suurimman osan ajasta toimia johtajana erilaisissa pelin sisäisissä yhteisöissä sekä taitoa ja yhteistyötä vaativissa endgame-aktiviteeteissa. Tehtäviini kuului luoda johtamalleni peliryhmälle omia, ryhmän sisäisiä sääntöjä ja käytäntöjä (sekä valvoa niiden noudattamista), päivittää ryhmän pistetilastoja, ylläpitää ryhmähenkeä, opiskella ja suunnitella taistelustrategioita (ja opettaa niitä ryhmän muille jäsenille), ylläpitää aikataulua ryhmän lukuisille aktiviteeteille ja toisinaan myös selvittää ryhmän sisäisiä ja ulkoisia ihmissuhdeongelmia. Pelaaminen ei useinkaan ollut "vain pelaamista", vaan tarkkaan suunniteltua ja aikataulutettua päämäärätietoista toimintaa. Toisinaan peliin oli "pakko" kirjautua sisään, vaikka ei olisi yhtään huvittanut. Peli oli rakennettu sellaiseksi – osin pelisuunnittelijoiden, osin pelaajayhteisön toimesta – että pelaamista ei tehty vain itseä, vaan jopa ensisijaisesti ryhmää varten: se oli välillä rankkaakin työtä, jonka päämääränä oli ryhmän menestys ja jaetut saavutukset.

Oman kokemuksen pohjalta koin pelaamisen monimutkaisena toiminta-, vuorovaikutus- ja merkityksenantoverkostona, joka ulottui sekä peli- että reaali maailman puolelle ja niiden väliin. Halusin kuitenkin ymmärtää pelikokemuksen monitahoisen merkityksellisyyden paremmin, ja siksi halusin tutkielmaa tehdessäni kysyä Final Fantasy XI:n pelaajilta, miten he kokivat pelin merkityksen itselleen.

## PELIKENTTÄ VASTAA

<Malys> GOD WHEN DO YOU LEARN THAT YOU PLAY THIS GAME FOR THE FUCKING GEAR  
<Malys> NOT FUN AND STORIES OMFADFAF

Kuva 2. Erään Final Fantasy XI -pelaajan huumorisävytteinen näkemys siitä, miksi peliä pelataan. Kuvakaappaus linkshell-keskustelusta toukokuulta 2009.

Keräsin tutkielmaani varten aineistoa ensisijaisesti englanninkielisellä Google Docsin lomakepalvelussa toteuttamalla nettikyselyllä *Final Fantasy XI Player Experiences* (2011), jonka osoitetta levitin peliä käsittelevillä keskustelufoorumeilla, blogisivustolla ja omalla Facebook-sivullani.

Yllätykseksi ”kenttä” – eli käyttäjät niillä keskustelupalstoilla, joilla kyselylinkkiäni jaoin – ei suhtautunut tutkimusaiheeseeni samalla innolla kuin minä itse. Kommenttina kyselylinkkiini muun muassa ihmeteltiin, että ”tällaisellako saa nykyään tutkinnon?”, ja minulle kerrottiin, että pääaineeni ”vaikuttaa yhtä hyödylliseltä kuin vedenalainen korinpunonta”. Useista saamistani

kommenteista välittyi kokemus siitä, ettei pelaaminen ole tutkimuskohteena tärkeä – tai ainaakaan hyödyllinen.

Tästä huolimatta sain kyselyyni 69 vastausta aikavälillä 22.12.2010–18.1.2011. Suurin osa vastaajista oli pelannut Final Fantasy XI:ta jo vuosien ajan, ja monet kertoivat pelaavansa noin 3–5 tuntia päivässä lähes päivittäin. Jotkut vastaajat ilmoittivat pelimääränsä viikkotunteina, jolloin ne vaihtelivat yleensä 20–50 tunnin välillä. Peliin käytettiin siis yhtä paljon aikaa kuin mitä osa-aika- tai jopa kokopäivätyö veisi. Ainakin ajallisesti mitattuna peli vaikutti olevan merkittävä osa vastaajien elämää.

Kyselyvastauksia analysoidessani tarkastelin, kokivatko vastaajat pelihahmonsa itsensä representaatioksi pelissä, ja pyrkivätkö he hyödyntämään sen kautta virtuaaliympäristön tarjoamaa *joustavan identiteetin* (Turkle 1997, 258–262) mahdollisuutta. Yleisesti ottaen vastaajat näkivät pelihahmon itsensä representaationa peliympäristössä – joko siten, että he kokivat hahmon edustavan sitä, millaisia he ovat reaali maailmassa tai siten, että he kokivat hahmonsa edustavan itsensä parhaita puolia tai sitä, mitä he haluaisivat olla. Kaikki vastaajat, jotka kokivat hahmonsa persoonan eroavan jotenkin omasta reaalielämän persoonastaan, kokivat tämän eron yksinomaan positiiviseksi: yksikään vastaaja ei kokenut olevansa peliympäristössä millään tavalla huonompi versio itsestään. Jotkut jopa kokivat hahmonsa persoonan positiivisen vaikutuksen ulottuvan myös reaali maailman puolelle. Tämä tukee

Kuva 3. Eräs omista parhaista peliin liittyvistä muistoistani: SecretFellowship-linkshellin jäseniä pelaamassa leikkisää lipunryöstö-sovellusta ryhmän joulutapahtumassa. Kuvakaappaus joulukuulta 2009.



ajatusta, jonka mukaan peliympäristö mahdollistaa pelaajalle tietoisien identiteetin kehittämisen hänen haluamaansa suuntaan.

Kyselyvastauksissa korostui sosiaalisuuden merkitys osana pelikokemusta. Lähes jokaisella vastaajalla oli yksi tai useampi "linkshell", eli oma peliryhmä, jonka kanssa hän jakoi pelikokemuksensa. Vastajat kuvasivat linkshellii ryhmäksi, jossa keskustellaan, jonka kanssa tehdään erilaisia pelitapahtumia, josta saa apua, jossa muodostetaan ystävyysjäseniä ja toisinaan



riidellään. Suuri osa vastaajista kuvasi linkshellii pelikokemuksensa kannalta erittäin merkittäväksi, ja jotkut sanoivat, etteivät luultavasti edes pelaisi peliä ilman sitä. Sosiaalisuuden merkitystä osana pelikokemusta kuvaa hyvin myös se, että kysyttäessä vastaajien parhaita ja ikävimpiä pelimuistoja, lähes kaikki vastaukset liittyivät muihin pelaajiin.

Kyselyvastauksista kävi vahvasti ilmi, että pelissä toimimisen lisäksi pelaajat myös tulkitsevat pelin tapahtumia, antavat niille merkityksiä ja liittävät niihin tunteita. Kysyttäessä pelatessa koetuista tunteista vastauksissa esiintyi koko inhimillinen tunneskaala: pelatessa oltiin iloisia, surullisia, innostuneita, raivostuneita, jännittyneitä, turhautuneita, ylpeitä, häpeileviä, itkettiin ja naurettiin. Pelikokemukset kulkevat pelaajan mukana tärkeinä muistoina, ja pelissä syntyneet merkitykset ja tunteetkin voivat ulottua myös pelin ulkopuolelle niin sanotun *luovan adaptaation* (Sotamaa 2009, 77) muodossa.

#### MONENLAISIA MERKITYKSIÄ

Edellä kuvaamieni vastausten jälkeen olin yllätynyt, kun kysyttäessä suoraan Final Fantasy XI:n merkityksestä vastaajille ja sen roolista heidän elämässään, monet totesivat sen olevan ”vain peli” tai ”vain harrastus”, joka ei ole minkäänlainen osa heidän identiteettiään. Eräs vastaaja kuvasi tätä eroa toteamalla, että: ”Se on jotain mitä teen, ei kuka olen”. Jotkut vastaajat myös kuvasivat pelin roolia elämässään negatiivisella tavalla, toteamalla sen olevan ”liian suuri” ja kertomalla siitä, miten peli hallitsee liikaa heidän

ajankäyttöään. Monista vastauksista välittyi kokemus siitä, että pelillä ei ikään kuin saisi olla suurta merkitystä pelaajalle, eikä se saisi olla ainakaan yhtä tärkeä kuin ”oikea elämä” pelin ulkopuolella. Tämä kokemus näkyi vastauksissa pelin merkityksen aktiivisena vähättelynä tai jopa kieltämisenä.

Toisaalta jotkut vastaajat kuvasivat pelin merkitystä itselleen hyvinkin positiiviseen sävyyn. Jotkut vastaajat myönsivät, että Final Fantasy XI oli asia, joka auttoi heitä selviämään elämänsä vaikeista asioista. Monet mainitsivat muodosta-neensa pelissä tärkeitä ihmissuhteita, ja jotkut kokivatkin, että pelin pääasiallinen merkitys heille oli mahdollisuus sosiaaliseen vuorovai-kutukseen ja ystävien kanssa kommunikointiin. Muutama vastaaja mainitsi, että peli on heille tapa rentoutua esimerkiksi rankan työ- tai kou-lupäivän jälkeen. Osa vastaajista kertoi Final Fantasy XI:n vaikuttaneen persoonaansa ja osaamiseensa tavoilla, joita he kykenivät hyödyn-tämään myös pelin ulkopuolella esimerkiksi työ-elämässä. Tällaisia vastaajien mainitsemia pelissä opittuja taitoja olivat johtajuus-, organisointi- ja tiedonhakutaidot, ja ominaisuuksia sosiaalisuus, avoimuus, suvaitsevaisuus, kohteliaisuus ja monen-laisten ihmisten kanssa toimeen tuleminen. Näi-den vastausten valossa Final Fantasy XI näyttäytyi tärkeänä osana elämää, voimavarana ja koke-muksena, joka vaikutti positiivisesti myös vastaa-jan muuhun elämään.

Olen edellä pyrkinyt punomaan yhteen joitakin esimerkkejä niistä tavoista, joilla pelikokemuksen merkitys voi näyttäytyä pelaajien kokemuksissa

ja kertomuksissa. Yhdelle peli saattaa olla elämää mullistava kokemus, kun taas toinen kokee sen "vain pelinä", yhtenä muiden joukossa (tai ainakin hahmottaa sen merkityksen itselleen niin). Joku pelaaja voi kokea pelin merkityksen itselleen ja elämälleen myös negatiiviseksi, ja pelata siitä huolimatta. Erityisen mielenkiintoista saamissani kyselyvastauksissa oli se, miten ristiriitaisesti pelikokemuksen merkitys usein esiintyi yhden henkilön vastauksissa kyselyn eri kohtiin: joku saattoi kertoa käyttävänsä peliin aikaa 50 tuntia viikossa ja siitä huolimatta väittää, ettei peli merkitse hänelle mitään. Tämän ristiriidan taustalla saattaa olla vastaajan kokemus siitä, että pelaamisen ei kuulu olla itselle tärkeää ja että ajan käyttäminen – tai pikemminkin sen tuhlaaminen – pelaamiseen ei ole perusteltavissa.

Vaikka pelikokemuksen merkitystä tarkasteltaessa kyselyvastauksista nousi esiin tiettyjä toistuvia teemoja, on pelillä lopulta jokaiselle pelaajalle omanlaisensa merkitys ja rooli hänen elämässään. Rikkaimmillaan pelikokemus on jotain paljon enemmän kuin "vain peliä".



*Final Fantasy XI Player Experiences* -nettikysely (GoogleDocs) 22.12.-18.1.2011. Vastaajia: 69. Aineisto tekijän hallussa.  
Square Enix (2002). *Final Fantasy XI Online*.

## KIRJALLISUUS

- Friman, Usva (2011). *Enemmän kuin vain peli? Final Fantasy XI Onlinen merkitys pelaajilleen*. Julkaise-maton tutkielma, tekijän hallussa.
- Huizinga, Johan (2000). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge (ilm. alun perin 1949).
- Kuronen, Eero & Koskimaa, Raine (2011). *Pelaajabaro-metri 2010*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino. Verkkojulkaisuna osoitteessa <https://www.jyu.fi/erillis/agoracenter/julkaisut/kirjat/pelaajabaro-metri2010> (tarkistettu 16.9.2011).
- Sotamaa, Olli (2009). *The Player's Game: Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*. Tampere: Tampereen yliopistopaino. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://acta.uta.fi/english/teos.php?id=11176> (tarkistettu 16.9.2011).
- Turkle, Sherry (1997). *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone (ilm. alun perin 1995).



Matleena Frisk

NOLOSTUTTAVA MURROS-  
IKÄINEN RUUMIILLISUUS  
HISTORiantutkimuksen  
KOhteena



**T**utkin murrosikäistä naiseutta ja mieheyttä 1960–1970-luvun Suomessa. Olen kiinnostunut siitä, *millaisiksi murrosikäiset tytöt ja pojat ymmärrettiin, ja miten nuorten seurustelu- ja seksisuhteita käsittelevät diskurssit normittivat sukupuolia*. Minua kiinnostaa myös *se, miten sukupuolittunutta identiteettiä saattoi rakentaa kulutustuotteiden avulla*. Käytännössä tutkin siis hienhajua ja teini-ikäistä ahdistusta. Tutkimusaiheeni on omasta mielestäni nolostuttava: käytän kahvipöydässä sivistyssanoja ja tutkimuskäsitteitä ettei minun tarvitsisi puhua kovin suoraan. Osan kollegoista aihe saa hihittämään. Konferensseissa ja seminaareissa aina joku jakaa läsnäolijoiden kanssa omia kiusallisen intiimejä nuoruusmuistojaan. Tutkimusaineistonikin on monen mielestä kovin kevyttä – luen esimerkiksi *Suosikki*-lehtiä. Tässä artikkelissa käsitteelen sitä, miksi näen tutkimusaiheeni silti tärkeänä. Sukupuoli on eräs keskeisistä ominaisuuksista, joiden varaan itseymmärrystä ja identiteettiä rakennetaan. Tutkimukseni käsittelee sitä, miten suomalaisen yhteiskunnan modernisaatiomurros muuttaa raameja, joiden sisällä sukupuolen kautta toimitaan. Väitän, että aiheen herättämän kiusaantuneisuuden voi nähdä kertovan tutkimuskohteen merkityksellisyydestä.

Keholliset kokemukset sukupuolesta rakentuvat materiaalisessa maailmassa, ja näitä kokemuksia jäsennetään olemassa olevien diskurssien avulla – sellaisiin nuoret törmäävät vaikkapa lukemissaan lehdissä. Olen esimerkiksi tutkinut sitä, miten deodorantin käytöstä tehtiin myös pojille hyväksyttävää Suosikin mainoksissa: Vielä 1960-luvulla keinotekoiset hajusteet miellettiin

partavettä lukuun ottamatta yleensä feminiiniseksi. Niinpä Suosikissakaan ei mainostettu miesten deodorantteja omissa mainoksissaan, vaan vaivihkaa, naisille suunnattujen ilmoitusten ohessa. Mainoksessa ilmoitettiin deodorantin olevan ”ihanteellisen hygieeninen myös koko perheen käytössä” ja mainittiin tuoksujä, jotka tuohon aikaan ehkä miellettiin miehille sopiviksi, kuten ruoho tai männynhavu (Suosikki 1965:10, 29; kuva 1).

Jotkin käyttämäni aineistot ovat saaneet oloni tuntumaan epämiellyttävältä. Suosikin 1960–1970-luvun vaihteen artikkeleissa ja lukijakirjepalstalla tyttöjä syyllistetään raiskatuksi tulemisesta, tai tytön kertomusta ei edes oteta vakavasti. Myös ahdistelua kuvataan yllättävän usein. Lääkäripalstalla esitetään lähes kaikkien seksuaalisuuden alueen ongelmien johtuvan tytön

*Onnenpäivänne aloittaa pirttienraikas*

# Cannes

DEODORANT

Vain kevyt painallus ja uudentyypinen CANNES-aerosoli antaa pirtteille suihkeelle oikean suunnan — Teidän mukavuudeksenne. CANNES-deodorant hyväilee arintakin ihoa. Se on ehdottoman siisti ja ihanteellisen hygieeninen myös koko perheen käytössä. Kaksi pirtteitä tuoksua: ruohon raikas Grass ja hienostunut Empereur.

**Uusi suihkeen suunta**

Havumetsä, kielo, sireeni ja männynhavu ovat myös CANNES-tuoksujä. Siinä miellyttävien vahtokylpyjen piristävä sarja. CANNES — deodoraiva vahtokylpy



Kuva 1. Miesten ei sopinut tuoksua kukkasille, joten deodorantin mainostaminen pojille oli vaikeaa vielä 1960-luvun puolivälissä. Cannes-deodorantin mainos, Suosikki 1965:10, 29.



estoisuudesta. Raiskauksista ja seksiin painostamisesta kertovassa jutussa on kuvituksena alistuvan viettelevä alaston tyttö, jota karvainen miehenkäsi tavoittelee (Suosikki 1971:4, 58; kuva 2). Kun luin lehtiä ensimmäisen kerran, koin voimatonta raivoa. Lehdet etoivat minua. Tutkimuksen tekeminen tuntui vastenmieliseltä. Sitten turruin, tai ehkä suhtautumiseni



Kuva 2. Nuortenlehden artikkeli ja kuvitus saattavat kertoa aivan eri tarinan samasta aiheesta: artikkelissa tuomitaan tyttöystävän painostaminen seksiin, mutta kuvituksessa tyttö esitetään viettelevänä. *Miksi tytön on pakko antautua?*-artikkelin kuvitusta, Suosikki 1971:4, 58.

tutkimuskohteeseeni muuttui ammattimaisemmaksi. Aloin jopa kokea innostusta tärkeimmän materiaalin edessä; mietin kuinka vaikuttavaa tekstiä voisinkaan kirjoittaa lähteideni pohjalta.

Nuorten naisten ensimmäisiä kuukautisia käsitteleviä kertomuksia tutkineen Elina Oinaksen mukaan nuoret naiset rakentavat itselleen pärjäävää minää esittämällä hallitsevansa ruumiinsa, olemalla pitämättä kuukautisia minään erityisenä juttuna (Oinas 2001, 60–61, 93). Ehkä kiusaantuneisuutta tutkimusaiheeni ympärillä voi selittääkin sillä, että kaivelen juuri tämän hallinnan historiaa, sitä mitä esimerkiksi kertakäyttösiteiden yleistyminen oikeastaan merkitsi naiseudelle. Tunnistan hyvin myös pornoroskaposteja tutkineen Susanna Paasosen kuvauksen siitä, kuinka aineiston herättämiltä tuntemuksilta voi suojautua asiallisuuden taakse ja kuinka tutkimusaineistoonsa turtuu (Paasonen 2006).

Historiantutkimuksessa arvostetaan edelleen usein arkistolähteitä enemmän kuin julkaistua aineistoa, ja joitakin julkaistuja aineistoja pidetään toisia kevyempinä. Kevyiden aineistojen ei ehkä ajatella tuottavan tietoa historiantutkimuksen kannalta keskeisistä aiheista. Omassa tutkimuksessani perinteisesti legitiimeinä pidetyt lähteet, joita ovat jättäneet jälkeensä esimerkiksi 1960–1970-luvun seksuaaliliberaalit toimijat ja yhdistykset, eivät kuitenkaan riittäisi: näiden lähteiden valossa ”seksuaalisesta vapautumisesta” syntyisi liian optimistinen kuva. *Seksuaaliliberaalissa diskurssissa* negatiiviset seksuaalisuuteen liittyvät ilmiöt nähtiin seurauksena takapajuisen



Kuva 3. 1960-luvun seksuaalinen vapautumisen myötä seksistä tuli nuortenlehdessä luonnollinen osa rakkaussuhdetta, mutta toisaalta avoin suhtautuminen seksiin oli myös avointa seksismiä. Kuvassa ehkäisytabletti muodostaa sädekehän toisiaan halaavien nuorten ympärille, mutta toisaalta pillereiden ottamissuuntaa merkitsevä nuoli on aseteltu osoittelevasti tytön reisiin väliin. *Voiko 16-vuotias tyttö käyttää e-pillereitä?* -artikkelin kuvitusta, Suosikki 1970:6, 50.

moralismin synnyttämistä estoista ja patoutumista (ks. esim. Taipale 1966; Lennerhed 1994; Bergenheim 1996; Glover & Marklund 2009).

Käyttämässäni aineistossa sen sijaan seksuaalisen vapautumiseen ja nykyaikaisuuteen liittyy myös rujoja piirteitä. Tässä kontekstissa seksuaalinen vapautuminen merkitsi myös seksismin vapautumista, ja avoin suhtautuminen seksuaalisuuteen tarkoitti tytön ruumiin asettamista esille. Ei ole syytä väheksyä sitä, että monille 1960–1970-luvun vapautuminen tarjosi mahdollisuuden nivoa seksuaalisuus luontevaksi osaksi myös esiaviollista parisuhdetta. Toisaalta ”mauttomat” aineistot osoittavat selvästi, kuinka joillekin vapautumisen syvin sisältö olivat ”vapaamieliset” naiset. (Ks. Bailey 1999; myös Saarenmaa 2010, 135.)

Historiakuvaan kuulumattomat seikat saattavat vaikuttaa vain vanhentuneilta ja epäajanmukaisilta, eivät historiantutkimuksen dokumenteilta (ks. myös Saarenmaa 2010, 28). Erityisen vaikeaa on ollut hahmotella väkivaltaisen tai epämiellyttävän seksuaalisuuden muutosprosesseja, jotka tuntuvat vain oudoilta ja virheelisiltä. Teemojen sanallistaminenkin on vaikeaa – etsin edelleen sopivia käsitteitä. Aiheet voivat olla nolostuttavia, niistä puhuakseen voi olla vaikea löytää sanoja, ja niiden tutkimiseksi voi joutua käyttämään mauttomia ja outoja aineistoja asiallisten dokumenttien sijaan. Silti ajattelun, ettei olisi oikein kääntää katsettaan pois, kun tutkiessaan törmää johonkin, mitä ei olisi halunnut löytää.

*Suosikki* 1961–1970.

## KIRJALLISUUS

- Bailey, Beth (1999). *Sex in the Heartland*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Bergeheim, Åsa (2006). Drömmen om frihet: om sexualitet, normalitet och kön under perioden 1950–80. Teoksessa Lena Lennerhed (toim.): *Från Sapfo till cyborg. Ideér om kön och sexualitet i historien*. Hedemora: Gidlund.
- Glover, Nikolas & Carl Marklund (2009). Arabian nights in the midnight sun? Exploring the temporal structures of sexual geographies. *Historisk tidskrift* 129:3, 487–510.
- Lennerhed, Lena (1994). Frihet att njuta. *Sexualdebatten i Sverige på 1960-talet*. Tukholma: Norstedt.
- Oinas, Elina (2001). *Making sense of the teenage body. Sociological perspectives on girls, changing bodies and knowledge*. Turku: Åbo Akademi University Press.
- Paasonen, Susanna (2006). Paljon puhuva liha. Teoksessa Juha Herkman, Pirjo Hiidenmaa, Sanna Kivimäki & Olli Löytty (toim.): *Tutkimusten maailma. Suomalaista kulttuurintutkimusta kartoittamassa*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 87. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 84–96.
- Saarenmaa, Laura (2010). *Intiimin äänet. Julkisuus-kulttuurin muutos suomalaisissa ajanvietelehdissä 1961–1975*. Media studies. Tampere: Tampere University Press.
- Taipale, Ilkka (toim.) (1966). *Sukupuoleton Suomi. Asiallista tietoa seksuaalikäytöksistä*. Hyvä tietää 10. Helsinki: Tammi.



Katja Fält

# TURHIA KUVIA?

Suomen keskiajan  
rakentajamaalaukset ja  
"väheksynnän traditio"

**V**uosi 2111. Tutkija X esittelee konferenssissa yleisölle alansa tutkimustraditiota ja nostaa esiin hupaisan anekdootin sadan vuoden takaa. Tuolloin tutkija F oli eräessä seminaarissa täysin vakavalla naamalla puhunut keskiaikaisista rakentajamaalauksista ja olettanut niiden olevan kirkonrakentajien tekemiä. Tutkija X:n yleisö hörähtää nauruun. Miten kummallista. Ei niillä muinaisilla tutkijaraukoilla kai silloin ollut välineitä ymmärtää menneisyyden kuvamateriaalia, koska piti turvautua noinkin outoihin tulkintoihin. Onneksi me tiedämme nykyään jo paremmin.

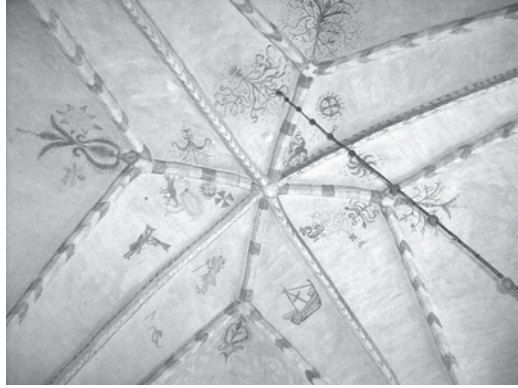
Niin... Kelataanpa takaisin nykyhetkeen. Tutkija F esittelee seminaarissa tutkimustaan, keskiaikaisia rakentajamaalauksia ja sen tutkimustraditiota, jota hän nimittää väheksynnän traditioksi. Tutkija väittää, että muinaisilla tutkijoilla ei ollut työkaluja ymmärtää menneisyyden kuvamateriaalia. Yllättäen tutkijalle tulee epämurkava olo: ymmärtääkö hänkään? Ehkäpä sadan vuoden kuluttua joku toinen tutkija teillaa hänen ajatuksensa täysin konferenssissa. Ehkä tulevat tutkijasukupolvet ovat jo selvittäneet tutkija F:n rakentajamaalauksen ongelman ja yksi yhteys menneisyyden ja nykyisyyden välillä on korjattu.

Vai onko menneisyyttä koskaan mahdollista todella selvittää sen jättämän visuaalisen materiaalin avulla? Michael Ann Hollyn mukaan menneisyyden rakentaminen – tai menneisyyden sepittäminen, mikäli Hollyn käsite *cultural fabrication* halutaan ymmärtää monimerkityksellisesti – on myös esteettinen prosessi, jonka

muodostamisessa aikakauden kuvilla ja esineillä on suuri rooli (Holly 1996, 56–63). Kuvamme menneisyydestä rakentuu usein nimenomaan visuaalisen aineiston kautta. Tässä prosessissa pitäisi kuitenkin pyrkiä kongruenssiin ja vältellä epähistoriallisuutta, mikä ei aina ole yksinkertaista. Historiografisesti kiinnostavaa (tosin myös tuskastuttavaa) onkin, kun menneisyyden ja nykyisyyden välinen esteettinen silta on notkollaan tai viistä vettä – siis silloin, kun jokin visuaalinen aineisto ei tunnu vastaavan vallitsevia käsityksiä siitä, miltä jokin tietty aika-kausi näytti. Esimerkistä käy Suomen keskiajan rakentajamaalausten tutkimustraditio, jota tämän artikkelin kirjoittaja – anekdoottimme tutkija F – on päätenyt nimittämään ”väheksynnän traditioksi”.

Mistä on siis kyse? Rakentajamaalaukset muodostavat melko tunnistettavan, mutta siitä huolimatta tiukkarajaisesti määrittelemättömän ryhmänsä Suomen keskiaikaisen kirkkotaiteen sisällä. Maalaukset on ajoitettu 1400- ja 1500-luvuille, ja kuva-aiheet esittävät yksittäisiä ja usein vaatimattomia henkilöihahmoja sekä eläimiä, tunnusesineitä ja kalenterisauvoihin, puu- sekä pergamenttikalentereihin pohjaavia kalendaarimerkkiaiheita (Kuva 1). Kuva-aiheisiin kuuluu lisäksi erilaisia puu- ja kasviaiheita, ristejä, tähtiä, ruusukkeita, labyrinthtejä, solmuja, laivoja, turnajaisaiheita, merenneitoja, vaakunoi- ta ja naamioita. Osa aiheista on selkeän kristillisiä, kuten Kristuksen kasvot -kuvatyyppi ja pyhimykset. Tavallisesti keskiaikaiset kirkkomaalarit olivat ammattikoulutuksen saaneita maalareita, joiden kuvantekemistä säätelivät konventiot.

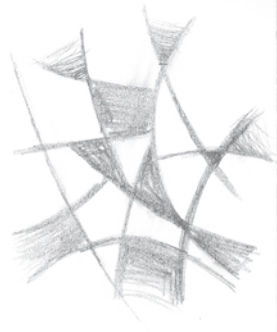




Kuva 1. Korppoon kirkon kuoriholvi.  
Kuvaaja: Katja Fält.

Kuva 2. Maarian kirkon eteläseinän maalauksia.  
Kuvaaja: Katja Fält.





Maalareilla oli käytössään erilaisia mallikuvia ja muita visuaalisia apukeinoja, joiden vakiintuneet kuva-aiheet pohjasivat pääsääntöisesti Raamatun kertomuksiin ja pyhimysten elämäkertoihin. Rakentajamaalauksen kuva-aiheet ja muotokieli näyttävät kuitenkin liikkuvan eri maailmassa kuin ammattimaalarien tekemät työt, ja siitä syystä niiden tekijöitä on pidetty kouluttamattomina pensselinheiluttajina tai jonkinlaisina satunnaisina ”harrastelijoina”.

Tutkimushistoriassa rakentajamaalauksia on pidetty ongelmallisina sekä hämmentävinä, ja maalauksen olemassa ololle on luotu erilaisia, osin varsin anakronistisiakin selityksiä. Väheksynnän traditio on saanut alkunsa eräänlaisesta vääristymästä: nykyajan ihminen ei ymmärrä menneisyyden vierasta kuvamateriaalia ja tällä perusteella pitää sitä jotenkin ”vääränä” tai ”virheellisenä”, paikkaan ja aikaan kuulumattomana. Ensimmäiset rakentajamaalaukset paljastettiin Nousiaisten kirkosta vuonna 1880 Emil Nervanderin johdolla, ja hän piti niitä ainutlaatuisina, joskin melko kummallisina (Nervander 1888, 33–37; Nervander 1903, 91). Maalaukset leimattiin nopeasti arvottomiksi, ja 1800-luvun lopun ja 1900-luvun alun tutkimuskirjallisuudessa on tyypillistä törmätä rakentajamaalauksia koskeviin luonnehdintoihin kuten ”töherötekoinen”, ”outo”, ”kyhäys”, ”kömpelö” ja ”alkeellinen”. (Aspelin 1891, 13; Öhquist 1912, 38; Meinander 1928, 58).

Maalauksen melko yksinkertaisesta teotavasta johtuen niitä onkin aikaisemmin kutsuttu primitiivisiksi kirkkomaalauksiksi. Termi

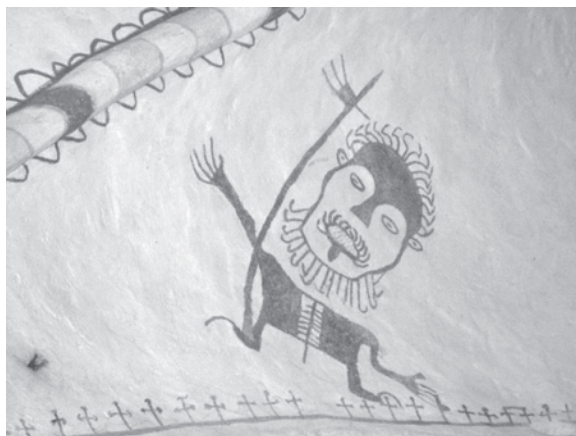
primitiivinen myös kiteyttää suhtautumisen kyseessä oleviin kuviin: niitä on pidetty alkeellisina, barbaarisina, rumina ja siten kaikkea muuta kuin taiteena. Maalaukset tuntuivat suorastaan pilkkaavan erityisesti 1800-luvun lopun ja 1900-luvun alun tutkijoiden esteettisiä käsityksiä keskiajasta, jossa kuvilla ja esineillä oli ylevä ja harras merkityksensä Herran huoneen koristamisessa. Samaa ei voinut sanoa oudoista tuherruksista, joista ei edes aina tiennyt, mitä niiden oli tarkoitus kuvata (Kuva 2). Siten tutkijat tulivat johtopäätökseen – maalarit olivat varmasti olleet kotimaisia, joko paikallisia miehiä tai jopa kokeilunhaluisia poikia. Maalaustyöt olivat ehkä myös osin luvattomia. Mitään taiteellista arvoa maalauksilla ei ollut.

Tutkijoiden päänraapimiseen on toki syynsä. Osa rakentajamaalausten kuva-aiheistosta hätkähdyttää kirkollisessa ympäristössä, eikä joillain kuvilla tunnu ensi näkemältä olevan yhtymäkohtia oikein mihinkään. Vai mitä pitäisi ajatella mulkosilmäisestä olennosta, jonka muotoilussa ei maalari ole kärsinyt ainakaan häveliäisyydestä (Kuva 3)? Tai entäpä irvistävästä, soturimaisesta hahmosta, jonka pää näyttää irronneen ruumiista (Kuva 4)? Ei siis liene ihme, että näistä Maarian kirkon maalauksista todettiin seuraavaa: ”Esiin saadut maalaukset ovat taiteellisessa suhteessa mitä heikointa laatua. Ne näyttävät lapsellisilta yrityksiltä jäljitellä jotakin, jota on muualla nähnyt.” (Frankenhaeuser 1910, 9). Taidehistoriallisessa tutkimuksessa rakentajamaalauksiin ei ole kohdistunut suurta kiinnostusta, vaan ne on leimattu, jos ei turhiksi, niin



Kuva 3. Ruoskaa ja rahapussia (?) pitelevä hahmo  
Maarian kirkon pohjoislaivan kolmannessa holvissa.  
Kuvaaja: Katja Fält.

Kuva 4. Sotaisa hahmo Maarian kirkon keskilaivan  
kolmannessa holvissa. Kuvaaja: Katja Fält.



ainakin tutkimuskohteena kiittämättömiksi. Kuten jo esimerkeistä huomaa, kuva-aiheet eivät välttämättä helposti avaudu ja niitä voi olla vaikea kontekstualisoida. Tämä on tosin yllättävää, sillä kontekstihan on selvä: keskiaikainen kirkko. Tärkeän rituaalitiilan koristaminen ja varustaminen on osa rituaalia ja siten merkittävää. Tästä viitekehuksesta katsoen tulkinnot ohjautuvat väistämättä tiettyyn suuntaan, vaikka kuvia onkin yritetty tulkita ensisijaisesti magian tai kansanuskomusten lähtökohdista.

teht. 1 →

Katsotaanpa tarkemmin vaikka mulkosilmäämme (Kuva 3). Hahmon melko arvoituksellisesta ja epämääräisen seksuaalisesta ulkomuodosta johtuen se on yleisemmin tulkittu jonkinlaiseksi paholaiseksi ja sen käsissään pitelemät esineet ruoskaksi tai vitsakimpuksi ja rahapussiksi (Wennervirta 1937, 62; Edgren 2003, 319). Kiistämättä kuva-aihe on vaikeatulkintainen, mutta joitain hahmotelmia on mahdollista luonnostella. Tutkija Helena Edgren on ehdottanut, että aihe varoittaisi katsojia miehisen maailman suurimmista houkutuksista – liiallisesta rahanhimosta ja seksuaalisesta mielihyvästä (Edgren 2003, 319). Vastaavanlaisten moraliteettien kuvaaminen oli keskiajalla yleistä, joten ehdotelma ei ole täysin mahdoton. Rahaan liittyvät mielikuvat olivat keskiajalla usein varsin kielteisiä ja raha nähtiin ”kaiken pahan alkuna ja juurena” tai kuvissa vaikkapa apinoiden ulosteeksi visualisoituna (Camille 1989, 262). Myös suhde ruumiillisuuteen oli keskiajalla usein ongelmallinen, ja alastomuus liittyi väistämättä syntiin. Siten Maarian kirkon hahmon jossain määrin uhkaavan ulkomuodon voisi ajatella vahvistavan käsityksiä

rahan ja seksuaalisen himon hirviömäisestä synnistä. Toisaalta taas miehisen potenssin esitellyllä ja "sukupuolielinten vilauttamisen shokkitaktiikalla" saattoi olla pahaa karkottava funktio (Caviness 1998, 165–166; Jones 2003, 248–250). Maarian kirkon hahmo on saattanut siten toimia myös eräänlaisena suojamerkinä. Mikään näistä yllä mainituista tulkintaehdotuksista ei ole kirkollisessa kontekstissa poikkeava tai paikkaan/aikaan kuulumaton.

"Väheksynnän tradition" tutkimisen kannalta kiinnostavaa onkin, että vaikka rakentajamaalausten kuva-aiheista löytyy selkeitä kiinnekohtia aikakauden tyyppilliseen kuvastoon sekä hengelliseen ja populaariin kulttuuriin, suulliseen ja kirjalliseen traditioon, älylliseen ja mielikuvituskelliseen ajatteluun, on maalausten "rumuus" usein harhauttanut tutkijat ajattelemaan, että yksinkertainen muoto korreloi väistämättä yksinkertaisen sisällön kanssa ja poikkeava muoto poikkeavan sisällön kanssa. Näin tuskin on. Usein yksinkertaisilta näyttävien kuvien taustalla on monipolvinen ajatusten ja käsitteiden verkko, joka on "tiivistynyt" pelkistettyyn ja siten helposti tunnistettavaan sekä toistettavaan muotoon. Esimerkistä käy kristinuskon keskeisin symboli risti.

Olisi houkuttelevaa väittää rakentajamaalausten "väheksynnän tradition" olevan enemmänkin osa Hollyn kulttuurista sepittämistä kuin kulttuurista rakentamista, mutta asia tuskin on näin yksinkertainen. Jo termi *fabrication* sisältää sekä rakentamisen että sepittämisen mahdollisuudet; samalla tavoin voi menneisyyden rakentamisen

ajatella aina olevan myös menneisyyden seipittämistä. Historiallisten faktojen väliin jää väistämättä aukkoja, joiden täyttäminen vaatii luovempaa otetta. Lienee myös syytä tarkentaa, että ”väheksynnän traditio” ei kata koko rakentajamaalausten tutkimustraditiota. Varhaisten vuosikymmenten tutkijat saattoivat toki pitää maalauksia alkeellisina ja outoina, mutta samalla korostaa vaikkapa niiden historiallista merkitystä (Frankenhaeuser 1910, 9) tai merkittävää sijaa ”kansanomaisten käsitysten ja uskomusten” kuvastajina (Wennervirta 1937, 63).

Vähitellen myös ulkoisesti arvottavista luonnehdinnoista on päästy eroon, ja esimerkiksi Anna-Lisa Stigell (1974), Helena Edgren ja Markus Hiekkänen ovat tutkimuksissaan olleet enemmän kiinnostuneita maalausten aiheista ja merkityssisällöistä kuin niiden ulkonäöstä. 1990-luvun alussa tutkimuskentällä muotoutunut ajatus maalausten tekijöistä rakentajina, eikä niinkään satunnaisina pensselinheiluttajina, on myös vienyt tutkimusta virkistävästi uuteen suuntaan (Haastrup 1991, 26–32; Edgren 2003, 314; Hiekkänen 2003, 80–81; Hiekkänen 2007, 33–35). Tämäkään lähtökohta ei ole puhtaasti ongelmaton, mutta se yrittää kuitenkin tulkita kuvia uudesta näkökulmasta luomatta arvoasetelmia.

Käsitykset visuaalisesti ja kulttuurisesti ”turhasta” siis luonnollisesti muuttuvat ja hyvä niin. Kuvat eivät kuitenkaan ole pelkkiä kuvia, vaan niihin kutoutuu vyyhdittäin kulttuurisia merkityksiä. Vaikka näitä merkityksiä voi joissain tapauksissa vain arvailla, ne heijastavat joka

tapauksessa jotain menneisyydestä ja ajasta, joka on nykyihmiseltä auttamatta lipunut tavoittamattomiin. Kuvista voi tavoittaa välähdyksen menneisyyden mielenmaisemasta ja vaikei kuvien "viesti" välttämättä enää tavoita meitä sellaisena kuin se tavoitti aikalaiskatsojansa, jo pelkkä kuvan aiheuttama kokemus tai tunne sitoo hetkeksi nykykatsojankin menneeseen.



## TUTKIMUSAINEISTO

- Aspelin, Eliel (1891). *Suomalaisen taiteen historia pääpiirteissään*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Frankenhaeuser, Carl (1910). Röntämäen kirkko. Teoksessa *Suomen Museo – Finskt Museum* 1910. Helsinki: Suomen Muinaismuistoyhdistys, 1–15.
- Meinander, K.K. (1927). Vanhempi kuvaamataide. Teoksessa Ludvig Wennervirta (toim.): *Suomen taide esihistoriallisesta ajasta meidän päiviimme*. Helsinki: Otava, 53–148.
- Nervander, Emil (1888). *Kirkollisesta taiteesta Suomessa keskiaikana II*. Helsinki: Kansanvalistusseura (suomennos).
- Nervander, Emil (1903). Uttalande af Sophus Müller om kalkmålningarna i Nouis kyrka. Teoksessa *Suomen Museo – Finskt Museum 1903*. Helsinki: Suomen Muinaismuistoyhdistys, 91–95.
- Wennervirta, Ludvig (1937). *Suomen keskiaikainen kirkkomaalaus*. Helsinki: WSOY.
- Öhquist, Johannes (1912). *Suomen taiteen historia*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Kirja.

## KIRJALLISUUS

- Camille, Michael (1989). *The Gothic Idol. Ideology and Image-Making in Gothic Art*. Cambridge New Art History and Criticism. Cambridge: Cambridge University Press.
- Caviness, Madeline H. (1998). Obscenity and Alterity: Images that Shock and Offend Us/Them, Now/Then?. Teoksessa Jan M. Ziolkowski (toim.): *Obscenity. Social Control and Artistic Creation in the European Middle Ages*. Cultures, Beliefs, and Traditions. Medieval and Early Modern People, Volume 4. Leiden, Boston, Köln: Brill, 155–175.
- Edgren, Helena (2003). 'Primitive' paintings. The Visual World of the Populus Rusticus. Teoksessa Axel Bolvig & Philip Lindley (toim): *History and Images. Towards a New Iconology*. Turnhout: Brepols, 300–322.

- Haastrup, Ulla (1991). Danske kalkmalerier 1475–1500. Teoksessa Ulla Haastrup (toim.): *Danske Kalkmalerier. Sengotik 1475–1500*. København: Nationalmuseet, 12–49.
- Hiekkanen, Markus (2003). *Suomen kivikirkot keskiajalla*. Helsinki: Otava.
- Hiekkanen, Markus (2007). *Suomen keskiajan kivikirkot*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Holly, Michael Ann (1996). *Past Looking. Historical Imagination and the Rhetoric of the Image*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- Jones, Malcolm (2003). *The Secret Middle Ages*. Westport, London: Praeger.
- Stigell, Anna-Lisa (1974). *Kyrkans tecken och årets gång. Tideräkningen och Finlands primitiva medeltidsmålningar*. Helsingfors: Suomen Muinaismuistoyhdistys.

Kaikilla meillä lienee kokemusta huonosta palautteesta...  
Lisää omasi alle!

**bumerangiseiniä!**

hyi lamala  
miten nä pystyt  
tollanta tuttiin!

"Digitaalisen mediaurheilun kuluttaminen"  
huuh. Mä taidan tehdä gradun vaikka  
makkaran syönnistä tai marjojen  
poimimisesta. Hyädyttää varmasti  
yhteiskuntaa yhtä paljon :D :keskari:

**NO HYI!**

Come on... is there anyone  
who DOESN'T think  
this is an uber lame  
attempt to meet girls?

This is what  
passes for a  
degree now?

Juu kyllä mäkin oon jatkuvasti  
ihmetelly mitä ihmiset itsestään  
Sinne Nettiin laittaa eikä yhtään  
ajatella!! Hyvä että joku  
rupee to takin tutkimaan niin  
jos ihmiset vähän rupeis  
ajattelemaan!!

Otan osaa!

Perhaps it's a culture thing that  
I am not getting, but what  
in God's name is one to do  
with a major in digital culture?  
It sounds almost as useful as  
a major in underwater  
basket weaving.

Väitöskirjan voisi tehdä myös tärkeämmistä aiheista  
esmes Kekonmuurahaisen selviytyminen tulevien  
arohakkuiden aikakautena tahi onko  
pihanlakaisin tehokkaampaa vasta- vai  
myötäotteella

Handwritten text, possibly a signature or name, oriented vertically on the right side of the page.

Katriina Heljakka

PETER PAN  
JA LELULAATIKON LUMO

Manifesti aikuisen (lelu)leikin  
puolesta



Toisin kuin leikinteoriassa yleisesti tunnustetaan, ovat aikuisten lelusuhteet tulossa kaapista ulos. Aikuiset eivät siis kategorisoidu ainoastaan lelujen parissa hyöriviksi harrastelijoiksi ja lelukeräilijöiksi, vaan yhä useammin myös leluesineillä leikkiviksi, huizingalaisen homo ludensin jälkipolviksi. Aikuinen leikki ei sekään enää näyttyä ainoastaan pelaamisen, taiteen tai urheilun kautta jäsentyvänä toimintana, vaan myös luovana ja vuorovaikutteisena yhteisleikkinä sosiaalisen median mahdollistamilla kentillä.

Tämä kirjoitus pyrkii haastamaan vaillinaisen käsityksen aikuisten leluihin liittyvistä suhteista ja toiminnoista osoittamalla lelulaatikon lumon ulottautuvan lastenhuoneen ulkopuolelle, puolijulkisista interiööreistä aina digitaalisiin leikkikenttiin saakka. Kirjoituksessani nostan esille aiemmasta leikin teoriasta poimittuja näkökulmia, joiden mukaan lelut olisivat ensisijaisesti lastenhuoneiden välineistöä, eivätkä kaikenikäisille tarkoitettua, leikillistä tarpeista. Pysin haastamaan nämä näkökulmat esittämällä sosiaalisen median leikkikentiltä keräämäni empiirisen aineiston esille tuomat todisteet siitä, että myös aikuiset leikkivät leluilla. Kyseessä on oman tutkimukseni esittelyn ja viihteellisen aiheen ”hyväksi” kontekstualisoinnin yhteensulautuma – manifesti aikuisen leluleikin puolesta, joka dekadentin tradition mukaisesti palvelee häpeilemättä tutkijan/kirjoittajan omia tutkimuksellisia – ja hedonistisia – tarpeita.

Aikuisten leluista puhuttaessa nousevat osaksi agendaa usein eroottiset lelut, teknologiset tuotteet, pienoismallit, "hifistely", autoteollisuus – jopa keittiötarvikkeet. Tavaroiden taika- maailmassa lelut mielletään aikuisista puhuttaessa kuriositeeteiksi tai jopa fetisseiksi, jotka kuvaavat omistajansa omalaatuisiksi oletettuja luonteenpiirteitä. Nostalginen lähestymistapa tekee toisaalta vanhojen lelujen vaalimisesta ja keräilystä salonkikelpoista. Yhtä kaikki, myös aikuiset muodostavat merkittävän yleisön leluteollisuuden ja designer-toiminnan leikkiläisille aikaansaannoksille. Silti leikinteoriat ja populaarimpi leikin lukemisto eivät tunnusta aikuisten *leikkivän* leluilla sanan varsinaisessa merkityksessä, vaan mahdollisesti ainoastaan "harrastavan" lelujen parissa, profiloiden heidät enimmäkseen lelu*keräilijöiksi* tai esimerkiksi pienoismaailmojen ja -mallien kanssa puuhastelijoiksi. Myös leluharrastajat itse irtisanoutuvat toisinaan leikkijän identiteetistä.<sup>1</sup>

Tämä herättää pohtimaan, ovatko keräily ja harrastaminen leikkiä sallitumpia toiminnan muotoja ja toisaalta: voisiko leikki nimenomaan lelujen kanssa edustaa vielä jotakin asteen

---

1 Useimmat aikuisia leluharrastajia käsittelevät teokset ymmärtävät heidät nimenomaan keräilijöinä eikä leikkijöinä. Ks. esim. Hertz, Louis H. (1969) *The Toy Collector*, Funk & Wagnalls, New York. Omassa tutkimuksessani käsittelen myös keräilyä leikin muotona. Toisaalta myös leluharrastajat itse eivät toisinaan myönnä leikkivänsä leluillaan, vaan sanovat käyttävänsä niitä muihin, esim. dekoratiivisiin tarkoituksiin. Ks. esim. Sevänen, Sanna, "Nukke koti kertoo tarinoita ja toteuttaa unelmia", *Satakunnan Kansan*, 8.12.2010.



rappiollisempaa kuin materiaan sitoutumaton vapaa leikki, jota on myös Suomessa tutkittu paljon leluilla tapahtuvaa leikkiä enemmän? <sup>2</sup>

Peter Pan -syndrooma, niin kutsuttu kulttuurin infantilisoituminen ja KGOY (Kids Getting Older Younger), ovat muun muassa sosiologian ja lelu-teollisuuden areenoilla huolenaiheeksi nostettu- ja otsikoita. <sup>3</sup> Lasten kasvaessa ja kehittyessä yhä nopeammin lelubisneksen ulottumattomiin, on aikuisista vastavuoroisesti muodostumassa yhä merkittävämpi ostaja- ja kuluttajakunta nyky-leluille. Entä sitten?

Lapsuuden ymmärtäminen suojeltavana ikäkautena, johon voi aikuisiällä palata yksinomaan

- 
- 2 Huomioi, että leluleikkiä on Suomessakin tutkittu, suurimmaksi osin kuitenkin lasten näkökulmasta. Ks. tarkemmin esim. Kalliala, Marjatta (1999) *Enkeliprinssessa ja itsari liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos*. Gaudeamus Yliopistokustannus. Myös Liisa Piironen vuonna 2004 toimittama teos *Leikin Pikkujättiläinen*, Werner Söderström Osakeyhtiö, avaa näkymiä siihen, miten leikkiä ja leluja on käsitelty suomalaisittain populaarimmassa lukemistossa. Leikkiä ei ainoastaan ole tutkittu Suomessa taidekasvatuksen tai kasvatustieteiden kentässä vaan esimerkiksi myös antropologian ja folkloristiikan aloilla. Tästä lisää esim. Heljakka (2009) Löytöretkiä lastentarhoihin, *Lelukauppias* 3/2008, s. 12–13 ja Heljakka (2010) Hyvän lelun jäljillä, *Lelukauppias* 2/2010, s. 12–13.
- 3 Infantilisoitumista käsittelevät teoksissaan mm. Cross, Gary (2008) *Men to Boys. The Making of Modern Immaturity*, Columbia University Press, New York; Bly, Robert (1996) *Sibling Society. An Impassioned Call for the Rediscovery of Adulthood*, Vintage Books; Bywater, Michael (2008) *Big babies, eli miksi emme kasva aikuisiksi?* Atena Kustannus Oy, Jyväskylä. KGOY (Kids Getting Older Younger ja ASYL (Adults Staying Longer Younger) -ilmiöistä on yleisemmin puhuttu lelu-teollisuuden piirissä, jonka parissa kirjoittaja itsekin työskentelee.

nostalgisen asenteen kautta, tekee siihen liittyvistä esinekultuurisista ilmiöistä vähintäänkin kyseenalaisia kun ne liitetään aikuisuuteen. Näin ollen aikuinen leikki tulisi monen mielestä voida lokeroida tiukasti urheilutapahtumien yhteyteen, teatterikatsomoihin tai galleriakontekstien valkoisiin laatikoihin.

Pelikultuurissa viime vuosikymmeninä tapahtuneen tuotannon ja kulutuksen räjähdysmäisen kasvun myötä korostunut leikillinen asenne ja ajanvietteen muoto ovat yhä hyväksytympiä nimenomaan pelituotteiden saralla. Miksei siis myös lelujen? Lelut on jo niiden historian alkuvaiheessa nähty aikuiselämään liittyvänä esine maailman edustajina, josta ne hiljalleen ovat siirtyneet osaksi lastenkulttuuria. Lelujen kaupallistumisen myötä viime vuosisatojen aikana tapahtunut kehitys pedagogisista leikkivälineistä vapaa-ajan artefakteiksi ei ole kuitenkaan muuttanut sitä tosiseikkaa, että aikuiset haalivat lelujä ympärilleen yhä enenevässä määrin. Rohkenen tässä yhteydessä esittää väitteen, jonka mukaan aikuisten ja lasten leluleikkiä halkoo erottavana tekijänä vain lelujen hinta: Mitä iäkkäämpi leikkijä, sen kalliimmat lelut. Mutta lelun ontologia ei aukene ilman sen käyttötapojen erittelyä: leluista puhuttaessa ei voi sivuuttaa leikin tapoja, joiden myötä "kuolleet esineet" heräävät henkiin ja saavat näin merkityksensä.

#### RITUAALEISTA ANIMISMIIN

Leikki voi manifestoitua lähes minkälaisen leikkimateriaalin kanssa käydyin vuorovaikutuksen kautta tahansa. Kaikki tuntevat käyvästä taiteillut

lehmät ja näkkileivästä nakerretun leikkiaseen. Historia osoittaa kuitenkin, etteivät ensimmäiset leikkivälineet kytkeytyneet vapaa-aikaan tai jou-tilaaseen iloon samalla tavoin kuin nyt. Ensimmäiset leluesineet ovat tutkimusten mukaan liittyneet rituaaleihin ja niitä on käytetty uskonnollisissa yhteyksissä (Daiken 1963, 102; Hillier 1965, 14; Newson & Newson 1979, 87). Rituaaleja harjoitetaan, jotta maailma ”pysyisi paikallaan”. Animisimi on uskoa, että kaikessa on henki. Antropomorfismin kautta ihminen elollistaa esineet<sup>4</sup> autoista rakennuksiin ja on toiminut näin aina lelujen olemassaolon alkuajoista lähtien. Tutkimukset osoittavat ihmisen edelleenkin inhimillistävän kaikenlaisia esineitä, myös leluja, ja solmivan niihin kestäviä tunnesiteitä (esim. Norman 2004).

Animismin yhdistäminen elottomiin esineisiin on kuitenkin vaatinut yhteisöllisen hyväksynnän niiden käyttötarkoitukselle. Vaikka moni aikuinen saattaakin tyytyä lelunsa kanssa käymään- sä yksityiseen ja intiimiin hiljaiseen dialogiin, on nykyleikin näkyväksi tekevä piirre sidoksissa sosiaalisen median tarjoamiin palveluihin. Netin fanifoorumit ja valokuvanhallintapalvelut paljastavat aikuisen leluleikin olemassaolon laajuuden ja monimuotoisuuden (Heljakka 2010, 37–39). Leluja ei hankita ainoastaan niiden esteettisten kvaliteettien vuoksi, vaan myös siksi että ne tarjoavat väylän samanmielisten ajatustenvaihdolle ja aktiviteeteille (Heljakka 2011). Lelusta saataan nauttia myös sellaisenaan, mutta tärkeän

---

4 Ks. esim. Akalis, Scott & Cacioppo, John T. (2008) When we need a human: Motivational determinants of anthropomorphism, *Social Cognition*, Vol. 26, No. 2, s. 143–155.

osan aikuisten leluleikistä näyttäisi muodostavan lelusuhteista kertominen ja näiden vertaiskokemusten jakaminen. Leluihin liittyvän fanitoiminnan kautta (tai sen vuoksi) syntyneet leikin dokumentoinnit (tai vain lyhyesti *lelukuvat*) näyttäisivät palvelevan leikki- ja lelututkimusta mitä erinomaisimmin: ne ovat leikkijöidensä itse omasta leluleikkitoiminnastaan tuottamia dokumentaarisia aineistoja jotka tulevat paljastaneeksi paitsi sen, että aikuiset leikkivät leluilla, myös sen *miten* leluilla leikitään.

#### TURHAKKEISTA LEIKIN TYÖKALUIHIN

Havaintoni osoittavat aikuisten mieltävän lelun määritelmän varsin laajaksi. Leluista puhuminen tuntuu monesta luonteelta verrattuna siihen, kuinka harvoin aikuiset yleisesti tunnustavat *leikkivänsä* leluillaan. Manipuloinnin strategiat, eli yhtäältä motiivit hankkia ja toisaalta käyttää leluja ovat molemmat kiinnostavia tarkastelun kohteita aikuisten lelusuhteita pohdittaessa.

Leluilla on eri funktionsa riippuen leikkijöiden motiiveista tehdä leluhankintoja. Nämä vaihtelevat aina vastustamattomaksi koetun leluesineen adoptoimiseen liittyvästä ajatuksesta pragmaattisempaan tavoitteeseen hyödyntää leluja inspiraatiolähteenä tai jopa rakennusaineena taiteellisessa toiminnassa. Motiivit hankkia leluesineitä kotiin tai työpaikalle liittyvät useimmiten näiden esineiden ulkonäöllisiin ja sen vuoksi dekoratiivisiin ominaisuuksiin.<sup>5</sup> On myös huomioitava, että monet leluista saadaan lahjoina, millä voi

---

5 Ks. esim. Mustafa, Nadia (2006) Who are you calling ugly? *Time Style & Design*, Winter 2006 Supplement.

osaltaan olla vaikutuksensa siihen, miten leluun suhtaudutaan.

Lelut luovat ympärilleen leikkisän vaikutelman omistajastaan ikään kuin vakuutellen tämän kepeää elämänasennetta. Lelujen merkittävien käyttöesineistä erottava tekijä näyttäisi kuitenkin olevan niiden manipuloitavuus: Leluja on lupa käsitellä kovakouraisestikin, sillä ovathan kyseessä olevat esineet ainoastaan leluja. Kärjistäen niitä ajatellaan turhakkeina arkielämän välttämättömyyksien ulkopuolella, elämän luksuksen perikuvina. Toisaalta leluja vaalitaan hellästi vitriineissä varastoiden, sillä ne toimivat muistojen säiliöinä ja siten nostalgian värittämänä siltana menetettyyn lapsuuteen. Lelun voi suutuspäissään heittää seinään, mutta rikkoutunut leluesine viiltää sydänalaa, sillä se muistuttaa meitä viattomuuden ajasta, joka on auttamattomasti takanamme. Niin tai näin, lelua on lähestyttävä paitsi esineen reflektiivisiä ominaisuuksia <sup>6</sup> ajatellen, myös sen kosketeltavuudesta käsin. Mikäli leluun ei ole lupa kajota on lelun sijasta puhuttava koriste-esineestä, joka rinnastuu traditionaaliseen taide-esineeseen. Taideteoksiin ei perinteisesti ole ollut lupa koskea, mutta lelu suorastaan vaatii käsittelemään itseään. Tällöin lelun voisi ajatella sijoittuvan ontologialtaan lähemmäksi työkalua kuin taide-esinettä. Paradoksaalista kyllä, on lelu jälleen liitettävissä osaksi taidetta siitä tuotettujen lelukuvien tai installaatioiden

---

6 Design-teoriassa puhutaan esineiden reflektiivisistä ja operatiivisesta tasosta. Ks. esim. Margolin, Victor (2002) *Politics of the Artificial. Essays on design and design studies*. The University of Chicago Press.

kautta.<sup>7</sup> Näin ollen se sijoittuu leikkijästä tai käyttötarkoituksestaan riippuen joko pyhälle maaperälle (taiteilijan muusaksi, vaalituksi keräilyesineeksi) tai luovan toiminnan välineeksi (taiteilijan materiaaliksi ja/tai perinteisen leluleikin toimijaksi). Kiinnostavimpana tutkimuskohteena edellä mainituista manipuloimisen strategioista pidän jälkimmäistä: oma tutkimukseni tarkastelee näin ollen keskitemymin niitä leikin tapoja, joissa lelu taipuu erityisesti leikin luovaksi työkaluksi – esineeksi, joka sisältää leikin potentiaalin ja tarinanalun, jonka leikkijä viime kädessä toimintansa avulla vapauttaa, jälleenrakentaa tai haastaa.

## LELULEIKKI NYT

Tutkimukseni empiirisen aineiston analyysi paljasti varsin varhaisessa vaiheessa tärkeän piirteen, joka näyttää olevan leimallinen aikuisten suosimille leluesineille: niin järjestämäni *Aikuisten leluapäivä* -tapahtuman<sup>8</sup> nostalgisissa lelutarinoissa kuin valokuvapalvelu Flickrissä tarkastelemissani lelu kuvissa merkittävimmän osan aikuisten lelutarinoista näyttäisi keskittyvän sellaisten lelujen ympärille, joilla on *kasvat*.

7 Olen tarkastellut aihetta myös taiteellisen tutkimuksen kautta, mm. kesällä 2011 järjestämäni leluviini ja leikkiä käsitteleviin teoksiin pohjautuvassa näyttelyssäni nimeltä *This is Play*, joka oli esillä Porin Galleria Elisessä 9.6.-21.8.2011.

8 Järjestin *Aikuisten leluapäivä* -tapahtuman osana Porin Kauppahallissa toukokuussa 2009 järjestettyä Taiteellisen Korkeakoulun Porin taiteen ja median laitoksen Kaupunkitila-kurssia jonka yhteydessä aikuisten leikkijöiden oli mahdollista esitellä lelunsa ja jakaa siihen liittyvän tarinansa tutkijan kanssa. Nämä materiaalit toimivat osana empiiristä, aikuisten lelusuhteisiin liittyvää aineistoani.

Tutkimukseni seuraavassa vaiheessa pyrin osoittamaan, miten juuri nuket, figuurit ja action-hahmot muodostavat tärkeimmän esine-repertuaarin aikuisten leluleikeissä tarjoamalla mahdollisuuden samaistumiseen ja omalla identiteetillä leikkimiseen. Jo analysoimani aineistot osoittavat aikuisen leluleikin muistut-tavan lasten nukeilla tapahtuvaa draamaleikkiä sillä erotuksella, että lapset jäljittelevät näissä leikeissään aikuisten elämää, kun taas aikuiset käsittelevät ja julkituovat dokumentoimissaan leluleikeissä ihanneminäänsä sankaritarinoiden, parodioiden ja fantasioiden kautta. Näin lelut näyttäisivät toimittavan samaa tehtävää kuin pelien avatarit edustaen rinnakkaisolentojen ohella artefaktista, elollistettua esinettä. Lelujen rooli terapiavälineistä dekoratiivisiin elementteihin, taiteen inspiraatiomateriaalista luovan leikin airueiksi kertoo aikuisten leikkijöiden lelusuhteiden moniulotteisuudesta ja aikuisen leikkikulttuurin rikkaudesta aihepiirin perinteistä ymmärrystä laajentaen.

Lelulaatikon lumo on näiden ajatusten valossa ehtymätön ja leikkijän iästä riippumaton veto-voimatekijä. Silti aikuista (lelu)leikkiä hävetään ja se pyritään silottelemaan salonkikelpoisemmaksi pukemalla se harrastuksiin liittyviin, yleisesti hyväksytyihin naamioihin. Taiteen parissa on sallit-tua leikkiä, sillä leikillinen asenne näyttäisi olevan välttämätön uuden luomisessa. Näin ollen pyrki-myksenäni onkin jatkossa syventää ymmärrystäni aikuisten lelusuhteiden monimuotoisuudesta vie-läpä osoittaen, että sisäisen Peter Panimme on päästettävä lelulaatikon, koska myös leluleikki on luovuuttamme rikastuttava ilmiö.

## MANIFESTI AIKUISEN LELULEIKIN PUOLESTA (TUTKIJAN EHDOTUS)

1. Leikin positiiviset vaikutukset tunnustetaan. Näin tulisi olla myös leluleikin osalta.
2. Aikuisen leluleikin olemassaolo todentuu tarkastelemalla taidetta, muotoilua ja perinteisempiä leikin muotoja.
3. Tutkimus osoittaa, että aikuiset ovat aktiivisessa vuorovaikutus-suhteessa leluihin erilaisten leikillisten aktiviteettien kautta.
4. Aikuisen leluleikin hyödyt tulisi tunnustaa ja niitä pitäisi tutkia enemmän leikin tutkimuksen yhteydessä.
5. Aikuisten tulisi voida lähestyä, hankkia ja käsitellä leluja, sekä jakaa niiden parissa syntyneitä kokemuksia ilman syyllisyydentunteita.
6. Aikuisen leluleikin tarkastelu voi syventää muotoilun parissa työskentelevien ymmärrystä leikkisyydestä ja sitä kautta hyödyttää myös muiden tuotteiden suunnittelua.

## POHDITTAVAA:

Hypermedian professori Frans Mäyrä asetti tutkijalle seuraavan kysymyksen. Miten sinä vastaisit siihen?

*Aikuisten leikillisyyttä tiedostetaan ja tarkastellaan jatkuvasti enemmän. Mutta onko kyse siitä että leikillisyydestä uskalletaan puhua enemmän, siitä että leikkikäyttäytymistä oikeasti on enemmän, vai vain siitä että tutkijat ovat siitä nyt enemmän kiinnostuneita?*



## KIRJALLISUUS

- Daiken, Leslie (1963). *Children's Toys throughout the ages*. London: Spring Books.
- Heljakka, Katriina (2011). Nettisuhteita nukkeen. Blythe: Kummajaisesta kulttikamaksi. Teoksessa Petri Saarikoski, Ulla Heinonen & Riikka Turtiainen (toim.): *Digirakkaus II*. Pori: Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisu XXXI, 75–90.
- Heljakka, Katriina (2010). *Toy stories. Design, Play, Display. Adult experience with designer toys*. The Nordic Conference on Experience 2008. Research, Education and Practice in Media. Medusa Group of Vaasa Consortium of Higher Education, Tritonia Vaasa, 20–45.
- Hillier, Mary (1965). *Pageant of Toys*. London: Elek Books.
- Newson, J. and E. (1979). *Toys & Playthings*. United States: Pantheon Books.
- Norman, Donald, A. (2004). *Emotional design. Why we love (or hate) everyday things*. Cambridge: Basic books.





Riitta Matilainen

RAHAPELAAMISEN  
TUTKIMISEN  
SIETÄMÄTÖN KEVEYS

**T**utkin väitöskirjatyössäni suomalaisten laillista *rahapelaamista* 1920–1970-luvuilla. Aikarajaus ei ole vuosien päälle tarkka; aloitan 1920-luvulta, koska silloin laillistettiin raha-arpajaiset ja hevosvedonlyönti. 1970-luku on tutkimukseni kannalta erittäin tärkeä, koska loton läpimurto koko kansan peliksi (siis niin naisten kuin miestenkin) merkitsi rahapelaamisen muuttumista osaksi suomalaista kulttuuria ja hyvinvointivaltion rakentamista. Päälähteenäni ovat muistitietoaineistot eli ihmisten itsensä kirjoittamat tekstit, koska ideani on hahmottaa rahapelaamisen kulttuurista, sosiaalista ja osin myös taloudellista asemaa suomalaisessa yhteiskunnassa. Koetan ymmärtää ihmisten kokemuksia rahapelaamisesta ja hahmottaa sitä muutosta, mikä rahapelaamisen ymmärtämisessä tapahtui tutkimusaikakautenani (Matilainen 2006a; Matilainen & Valkama 2006b; Matilainen 2009; Matilainen 2010).

En tutki rahapeliongelmia tai rahapeliongelmaisia ihmisiä, mutta tunnustan toki, että rahapeliongelma on erittäin vakava asia, joka voi pahimmillaan tuhota koko elämän ja asettaa myös peliongelmaisen läheiset erittäin vaikeaan tilanteeseen (Nikkinen 2008, 20). Tutkimukseni painopiste on kuitenkin niin sanotussa normaalissa eli ongelmia aiheuttamattomassa pelaamisessa. Taustani talous- ja sosiaalishistorian tutkijana näkyy artikkeleissa monin tavoin.

#### MITÄ SE HÖMPPÄ OIKEIN ON?

En vielääkään tiedä, tutkinko väitöskirjatyössäni hömppää vai en. Itse olen sataprosenttisen vakuuttunut siitä, että aiheeni on tärkeä ja se



on kaikkien näiden vuosien ajan vain odottanut tekijäänsä eli minua. Jonkinasteinen epäily sen sijaan valtaa mielen, kun omasta aiheesta käy keskustelua niin oman laitoksen ulkopuolisten kollegojen kanssa kuin kapakassa tuntemattomien seurassa. Ensimmäisten hihkaisujen ja Lotto-kertomusten jälkeen epäily tuntuu valtaavan monien kanssaihminen mielen: miksi tällainen aihe olisi tärkeä ja yhteiskunnan rahojen panostamisen arvoinen? Maallikoiden ja joskus myös kollegojen käsitykset "oikeasta historiasta" ja "oikeasta" historiantutkimuksesta käyvät valittavan selviksi.



Kuva 1. Pajatsosta tuli 1950-luvulta lähtien pilsneribaarien ykkösuosikki. RAY:n kuvapankki.

Jokaisen kannattaa pohtia, miten ”hömppä” oikein määrittyy historian tutkimuksessa tai tutkimuksessa yleisemminkin. Onko ”hömppää” tietty aihe, lähestymistapa, metodi vai tiettyyn ihmisryhmään keskittyminen? Onko edelleen niin, että historian tutkimuksen kenttä on jakautunut tai jaettu miesten ja naisten, realistien ja hörhöjen, tuotantoa ja kulutusta tutkivien tai vaikkapa oikeistolaisten ja vasemmistolaisten aiheisiin ja tutkimustapoihin? Vai onko kentällä kaikki jo sulassa sovussa sekaisin, mutta tätä viestiä ei ole vielä vain saatu välitettyä suurelle yleisölle eli *Helsingin Sanomien* tilaajille? Mikä rahapelaamisessa, suomalaisittain jopa hyvin arkisessa ilmiössä, ja sen tutkimuksessa voi aiheuttaa vastareaktioita?

#### SIETÄMÄTÖNTÄ KEVEYTTÄ

Ensimmäinen havaintoni on tieteenalani eli historian tutkimuksen sisäinen: tutkimusaiheeni on joillekin sietämättömän kevyt. Tarkastelen rahapelaamista kulutuksen käsitteen kautta (Garvía 2007, 644; Casey 2008, 8). Tiettyihin ilmiöihin keskittyvää kulutushistoriaa pidetään helposti kepeänä, sillä kulutushistoriallisessa tutkimuksessa (ja kulutustutkimuksessa muutenkin) on usein jaettu tutkimuskohteet tarpeisiin ja haluihin, toisin sanoen välttämättömyyksiin ja luksuskulutukseen (Campbell 1998, 235, 238). Rahapelaamista on helppo pitää tietynlaisena luksuskulutuksena ja moraalisesti arveluttavana. Siten se on usein käsitetty vähempiarvoiseksi tutkimuskohteeksi kuin vaikkapa tilastojen laskeminen siitä, kuinka paljon milloinkin tuloista on käytetty ruuan



Kuva 2. Jukeboksi, pajatso ja palavat tupakat – takaisin menneisiin aikoihin! RAY:n kuvapankki.

hankintaan tai koulutukseen. Tällainen asenne näkyy mielestäni jonkin verran ”vanhan” polven historioitsijoissa.

Toinen asia, joka tuntuu edelleen herättävän jonkin verran epäilyksiä oman tieteenalani sisällä, on muistitietoaineistojen käyttö lähdeaineistona. Joudun aina silloin tällöin käymään keskustelua siitä, ovatko muistitietoaineistot luotettavia lähteitä tai vastaamaan kysymyksiin siitä, miksi en tutki rahapeliyhtiöiden historiaa, koska siitä on olemassa ”aitoja” arkistoituja dokumentteja. Tämän kaiken kritiikin pystyy vielä melko helposti torjumaan. Aito ongelma on se, että kansainvälisissä seminaareissa käyttämäni lähdemateriaali herättää aina kysymyksiä, ja joudun usein käyttämään pitkän





ajan esityksestäni siihen, että selitän mitä nämä aineistot oikeasti ovat. Tämä johtuu siitä, että muissa maissa tällaisia kirjoitettuja aineistoja ei juurikaan käytetä, vaan muistitietotutkimus on siellä painottunut *oral historyyn* eli haastatteleamalla saatujen aineistojen hankintaan ja analyysiin (Pöysä 2006, 221).

Olen jo valitettavan monta kertaa huomannut, että edelleen moraalisesti ristiriitaisia tunteita herättävän tutkimusaiheeni voisi helposti legitimoida yhteen rahapeliaspektiin keskittymällä. Avainsana on tietysti *ongelmapelaaminen*. Tämä toimisi myös historiantutkimuksen sisällä, mutta erityisesti juuri rahapelitutkijoiden parissa. Rahapelitutkijoista suurin osa on yhä ongelmapelaamisen tutkijoita ja rahapeliongelmissa kärsivien käytännön auttajia. Ongelma-näkökulma on kuitenkin noussut suomalaisen rahapelipolitiikan ja -tutkimuksen keskiöön vasta 1990- ja 2000-luvuilla Suomen EU-jäsenyyden ja sen monopolitoimijoille tuoman uhan myötä (Tammi 2008, 181, 183).

Miten oikeuttaa rahapelitutkimuskohteena jokin muu kuin paradigman mukainen ongelmadiskurssi vaikuttamatta naiivilta tai pelimonopoliin lähettiläältä? Tästä on joskus syytetty rivien välissä. Tietyllä tavalla tämä verhottu syytös on ehkä ymmärrettäväkin, kun muistaa toimijoiden taustat. Minulta on myös kysytty, miksi puhun rahapelaamisesta, kun voisin (ja monien mielestä pitäisi) puhua *uhkapelaamisesta*. Tämä on tietoinen valinta omalta osaltani, sillä rahapelaaminen on uhkapeliä neutraalimpi termi ja sitä käyttämällä voin käsitellä asiaa myös kulttuurisena

ilmiönä. Lisäksi Suomen laissa uhkapelaaminen on kiellettyä. En ole vielääkään täysin ymmärtänyt miksei ”hömppäpuoli” (jännitys, ilo, odotus, rituaalit, uskomukset, unelmointi, sosiaalisuus, yhteisöllisyys) riitä oikeuttamaan tutkimustani ja sen kysymyksenasetteluja.

#### TURHA KUITENKAAN VALITTAAN, SILLÄ...

Rahapelaamista koskeva tutkimuskenttä elää muutoksen aikaa niin Suomessa kuin maailmalla-kin. Kulttuurinen ja historiallinen rahapelitutkimus on valtaamassa alaa ongelmapelaamiseen keskittyvältä tutkimukselta, ja rahapelitutkimuksen sidokset esimerkiksi digitaalisten pelien tutkimukseen ovat vahvat (Raento 2011, 76). Voidaan jopa puhua rahapelitutkimuksen paradigman muutoksesta. Itse miellän kuuluvani tutkijana tähän ”uuden” rahapelitutkimuksen koulukuntaan. Kulttuurisen rahapelitutkimuksen koulukunnan lähtökohdat ovat kiteytettynä seuraavanlaisia: Rahapelaaminen on tärkeä osa eri yhteiskuntien taloudellista, sosiaalista ja kulttuurista elämää. Pelaamista ei arvoteta lähtökohtaisesti patologiseksi tai rikolliseksi toiminnaksi. Pelaaminen ei ole historiatonta toimintaa, vaan aikaan ja kontekstiin sidottua. Pelaajat tekevät kulutusvalinnan pelatessaan. Pelaajat eivät välttämättä toimi pelatessaan irrationaalisesti, vaan heidän rationaalisia päätöksiään osallistua peliin täytyy kunnioittaa. Sukupuoli, luokka, ikä ja asuinpaikka täytyy tuoda mukaan rahapelitutkimukseen. Tieteenalojen välinen yhteistyö on tarpeen rahapelaamisen kulttuurin paikan ymmärtämiseksi ja analysoimiseksi. (Matilainen 2011, 89.)

Rahapelitutkimus on Suomessa monista erilaisista syistä johtuen etabloitumassa, ja aallon harjalla on toki välillä erittäin miellyttävää surfata. On mielenkiintoista pohtia sitä, kuinka tällaista uutta tutkimussuuntausta synnytetään Suomen kaltaisessa pienessä maassa. Ehkä rahapelaamisen etabloitumista voisi verrata siihen, kuinka alkoholitutkimuksesta tehtiin legitiimiä 1950- ja 1960-luvulla ja kuinka sitä alettiin rahoittaa?

X Rehellisyyden nimessä on kuitenkin sanottava, että yleisesti tutkimusaiheeni on otettu vastaan hyvin. Olen saanut paljon mediahuomiota, esitykset ovat menneet hyvin läpi kansainvälisiin seminaareihin, olen onnistunut järjestämään sessioita konferensseihin ja artikkelikyselyitä tippuu säännöllisen epäsäännöllisesti sekä koti- että ulkomailta. Ja sekin on sanottava, että rahapelitutkijoiden rahoitustilanne on tällä hetkellä erinomainen. Tavoitteenani on saada Helsingin Sanomiin se "iso juttu", kunhan väitöskirja valmistuu! Luulen, että onnistun kyllä.

#### KIRJALLISUUS

- Campbell, Colin (1998). Consumption and the Rhetorics of Need and Want. *Journal of Design History* 11:3, 235–246.
- Casey, Emma (2008). *Women, Pleasure and the Gambling Experience*. Aldershot: Ashgate.
- Garvía, Roberto (2007). Syndication, Institutionalization, and Lottery Play. *American Journal of Sociology* 113:3, 603–652.
- Matilainen, Riitta (2006a). "Sitä lauantai-iltaa ei muuten voinut ajatellakaan" – Suomalaiset ja rahapelaaminen 1900-luvulla. *Hyvinvointikatsaus* 4/2006, 4–7.

- Matilainen, Riitta & Juha-Pekka Valkama (2006b). Suomalaisen rahapelitarjonnan historiaa. *Hyvinvointikatsaus* 4/2006, 8–9.
- Matilainen, Riitta (2009). A Question of Money? The Founding of Two Finnish Gambling Monopolies. Teoksessa Sytze Kingma (toim.): *Global Gambling. Cultural Perspectives on Gambling Organizations*. London: Routledge, 21–37.
- Matilainen, Riitta (2010). Mitä rahapelaaminen kertoo suomalaisten historiasta? *Tieteessä tapahtuu* 1/2010, 16–22.
- Matilainen, Riitta (2011). Gambling and Consumption. The Hidden Value of Historical Perspectives. *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society* 36:1, 89–91.
- Nikkinen, Janne (2008). *Sosiaalieettinen näkökulma rahapeliongelmiin ehkäisyyn ja hoitoon*. Työpapereita 30/2008. Helsinki: Stakes.
- Pöysä, Jyrki (2006). Kilpikirjoitukset muistitietotutkimuksessa. Teoksessa Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo & Ulla-Maija Peltonen (toim.): *Muistitietotutkimus. Metodologisia kysymyksiä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 221–244.
- Raento, Pauliina (2011). The Value of Gambling and Its Research. An Introduction. *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society* 36:1, 76–78.
- Tammi, Tuukka (2008). Yksinoikeus peleihin, yksinoikeus ongelmiin? Miksi rahapeliongelmissa tuli yhteiskunnallinen huolenaihe? *Yhteiskuntapolitiikka* 73:2, 176–184.



Emma Susi

KULTTUURITUOTANTO  
TUTKIMUSKOHTEENA:

Mistä oikein on kyse?

**R** *Rappio!*-seminaarissa pohdin omaa (kulttuuri) tuottajan työtäni ja sen suhdetta tutkimuksen tekemiseen. Lähestyin aihetta kulttuurien tutkimuksen näkökulmasta. Kulttuurien tutkimuksessa, kuten kaikissa etnologiatieteen oppiaineissa tarkastelun keskiössä on ihminen tai ihmisen toiminta. Kulttuurituotannossa ihmisen toiminta on keskeistä, koska tuotanto vaatii aina tekijän. Kulttuurituotantoa ei ole ilman ihmisen toimintaa.

Seminaarin työryhmätyöskentelyssä ja jälki-  
löilyissä virisi kiinnostavaa keskustelua kulttuuri-  
tuottamisesta ja ylipäätään alan tieteellisyydestä.  
Mitä tutkitaan, kun tutkitaan kulttuurituotantoa?  
Kysymys on ilmiön tutkimisen kannalta aivan  
keskeinen.

Keskityn lyhyessä artikkelissani kahden kysy-  
myksen läpi käymiseen: *mitä kulttuurituotanto  
on ja miten sitä voi(s)i tutkia*. Jälkimmäinen  
liittyy seminaarissakin esittämäni ongelmaan  
siitä, voiko omaa työtään ylipäätään tutkia. Mikä  
olisi metodinen ratkaisu, jotta objektiivisuus tut-  
kittavaan kohteeseen säilyisi? Aineistona käytän  
kulttuurituotannon suunnittelun oppiaineen  
johdantokurssin opiskelijoiden ajatuksia kulttuu-  
rituotannosta. Tämän aineiston keräsin syksyllä  
2010. Lisäksi sivuan väitöstutkimukseni pää-  
aineistoa JUUREVA-taidekäsityömallistoa, mallis-  
ton tuotantoprosessia ja siitä kirjoittamaani kirjaa  
*JUUREVAA! hanke, mallisto, yhteisö* (2010).

#### MITÄ SE KULTTUURITUOTANTO OIKEIN ON?

Tuottajana minua kiinnostaa kysymys siitä, mitä  
tuottaminen tekemistä kuvaavana ja tekemisen

kohteena olevana käsitteenä tarkoittaa. Entä mikä ja kuka on tuottaja, joka näitä tuotantoja johtaa? Opettaessani Turun yliopiston kulttuurituotannon suunnittelun johdantokursseilla uusille opiskelijoille kulttuurituottamisen perusasioita olen väistämättä joutunut määrittelemään kulttuurituotannon käsitteen jollakin tapaa. Olen käyttänyt hyväkseni muun muassa alaa opettavien korkeakoulujen omia määritelmiä opettamistaan aloista. Kulttuurituotannon rinnakkaiskäsitteitä ovat esimerkiksi *kulttuuri-managerointi* ja *arts management*.

Humanistinen ammattikorkeakoulun kulttuurituotannon koulutusohjelman kotisivuilla kulttuurituotantoa ja kulttuurituottajien ammattikuntaa määritellään seuraavanlaisesti:

[...] opinnot valmentavat toimimaan kulttuurialan kotimaisissa ja kansainvälisissä ympäristöissä. Opintojen avulla opiskelija voi rakentaa itselleen persoonallisen ammattitaidon, joka antaa asian-  
tuntijavalmiuksia kulttuuriin ja taiteen ymmärtämiseen, välittämiseen sekä edellytysten luomiseen kulttuuri- ja taidetoiminnalle. Keskeisiä ammattitaidon osia ovat: tuotantosuunnittelun, rahoituksen, projektijohtamisen, tiedottamisen ja markkinoinnin hallinta. Kulttuurituotannon ammattilaisia tarvitaan kulttuuri- ja taidetapah-  
tumissa, järjestöissä kulttuuri- ja taideprojek-  
tien suunnittelijoina ja vetäjinä sekä kuntien ja valtion kulttuurihallinnossa [...] (Humanistinen ammattikorkeakoulu 2011.)

Kulttuurituotannosta voidaan puhua myös *kulttuuriteollisuutena*, joka laajimmin ajateltuna kattaa sekä perinteisen että uuden taiteen ja kulttuurin kentän. Joissain yhteyksissä



siihen on liitettävissä kopioitavuuden kriteeri. Suppein tapa määritellä kulttuuriteollisuus on käsitellä sitä kulttuuriyrittäjyyden näkökulmasta, jossa kauppaa käydään kulttuurisilla sisällöillä. (Korpelainen 2002) Kulttuurituotanto voidaan nähdä myös kulttuurin suojakilpenä. Kulttuurituotanto on välittäjän asemassa kulttuurin ja markkinoiden kesken. Sosiologi Pierre Bourdieu (1930–2002) käsittelee kulttuurituotantoa yhteiskunnallisena ilmiönä. Hän ymmärtää kulttuurituotannon erikoistuneena yhteiskunnallisen toiminnan kenttänä. (Grahn & Häyrynen 2009; Becker 1982; Bourdieu 1993; Tuottaja 2020 -sivusto.)

Kulttuuri ja tuotanto voidaan pilkkoa osiin. Tuotannon kontekstissa kulttuurin laajasta määritelmästä yhteiskunnan läpileikkaavana ilmiönä on hyvä siirtyä suppeampaan ja erikoistuneempaan kulttuurin käsitteeseen. Voitaisiin puhua jopa taiteen synonyymista. Olen aikaisemmin lähestynyt kulttuurituotannon kokonaiskäsitettä perinteisen kolmioajattelun kautta, jossa kaikki palaset ruokkivat toisiaan ja jokaista osatekijää tarvitaan. Kolmion yhdessä päässä on tekemisen käsitteet (miten tuotetaan), yhdessä tekijäkäsitteet (kuka tuottaa) ja kolmannessa objektit, tekemisen kohteet (eli mitä tuotetaan). Kolmiosta puuttuu kuitenkin yksi keskeinen kulttuurituotantoon liittyvä ryhmä, eli asiakkaat (kenelle tuotetaan). Tämä on tuottamisen kohdalla oleellista ja sitä ei sovi jättää analyysistä pois.

Kulttuurituotanto ei ole mitenkään uusi ilmiö, vaikka vasta 1980- ja 1990-luvuilla siitä on alettu länsimaissa yleisesti keskustella, ja pikkuhiljaa

siitä on muotoutunut omanlaisensa toimintakenttä, ammattikunta ja myös oppiaine, jota voi korkeakouluasteella opiskella. Alankomaissa 1600-luvun taiteen kulta-ajan mesenaattitoimintaa voidaan pitää Euroopan varhaisena kulttuurituotannon muotona. 1600-luvun taide-manageri oli varakas mesenaatti eli taiteen rahoittaja, joka toimitti asiakkaalle taidetta tietyin edellytyksin ja sopimuksin kaupallisissa tarkoituksissa. Mesenaatti valitsi siipiensä suojiin, "talliinsa", kuten puhekielessä nykyään sanotaan, taiteilijat, joiden tuotantoa hän myi eteenpäin ja jotka hän usein myös majoitti kotiinsa. Mesenaattitoiminnassa oli mukana substanssi (kauppatavarana oleva taideteos), asiakas (taiteen ostaja), tuottaja (mesenaatti) sekä tuotannon tapa (tilaaja-tuottaja -malli).

#### MIKÄ SE SINUN METODISI OIKEIN ON?

Kesän 2010 *Pori Jazz for Professionals* -tapahtumatuotannon kesäseminaarissa esittelin tutkimusaiheittani ammattilaistuottajille. Kentällä toimivat tuottajat kuuntelivat (mielestäni) kiinnostuneina. Esitykseni jälkeen eräs kauppatieiteitä edustava vanhempi tutkija esitti minulle kriittisen kysymyksen: "Ihan kiinnostavaa, mutta mikä se sinun metodisi oikein on?" Vastasin, että toivoin että tässä seurassa kukaan ei olisi esittänyt minulle tätä kysymystä. Ei minulla ole mitään metodologiaa. Hyvin epätieteellistä ja kyseenalaista.

Olen kuitenkin alkanut kaipaamaan hyväksyntää aiheelleni. Pohdin, että ihan oikea tiedemaailmassa hyväksytyt ja mahdollisesti kulttuurien

tutkimuksen piirissä käytetty tutkimusmenetelmä ajaisi oikeutusta työlleni. Hataran kirkastumisen sain kevättalvella jälleen kerran Porissa.

*Rappio!*-seminaarin antiakateemisessa illanvietossa digitaalisen kulttuurin professori Jaakko Suominen kysyi, olinko ajatellut lähestyä aihetani *toimintatutkimuksen* kautta. En ollut tähän tutkimusotteeseen aiemmin törmännyt, joten päätin tutustua menetelmään. Akateemisiin aineistonkeruumenetelmin (eli googlaamalla) päädyin Jyväskylän yliopiston ylläpitämään menetelmäpolku-sivustolle. Siellä toimintatutkimus oli tiivistetty näin: ”Toimintatutkimukseksi kutsutaan tutkimusstrategiaa, jonka tarkoituksena on vaikuttaa tutkimuskohteeseen, sen toimintaan tai ympäristöön niitä kehittävästi ja parantavasti.” (JyU/KOPPA/Toimintatutkimus.)

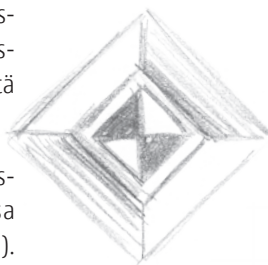
Kiinnostukseni virisi. Tuottajana olen väistämättä, ja toivottavasti, vaikuttanut jollakin tapaa (mieluiten kehittävästi ja parantavasti) tutkimuskohteeseeni. Tutkiessani menetelmää tarkemmin, löysin yhä useampia piirteitä, jotka ovat suoraan siirrettävissä 1) tuottamaani aineistoon, 2) omaan työhöni tuottajana (mikä on ollut tähän asti keskeisin näkökulma lähestyessäni aineistoani) sekä 3) tekemääni kehitystyöhön paikallisten taidekäsityläisten kanssa.

Erojakin melko nopealla läpikäymisellä löytyi. Keskeisimmät erot toimintatutkimuksen ja oman tuottajan työni välillä ovat:

1. Toimintatutkimuksessa kehittämiskohteena oleva ryhmä panee itse kehittämishankkeen alulle (Routio 2011). JUUREVA-aineiston

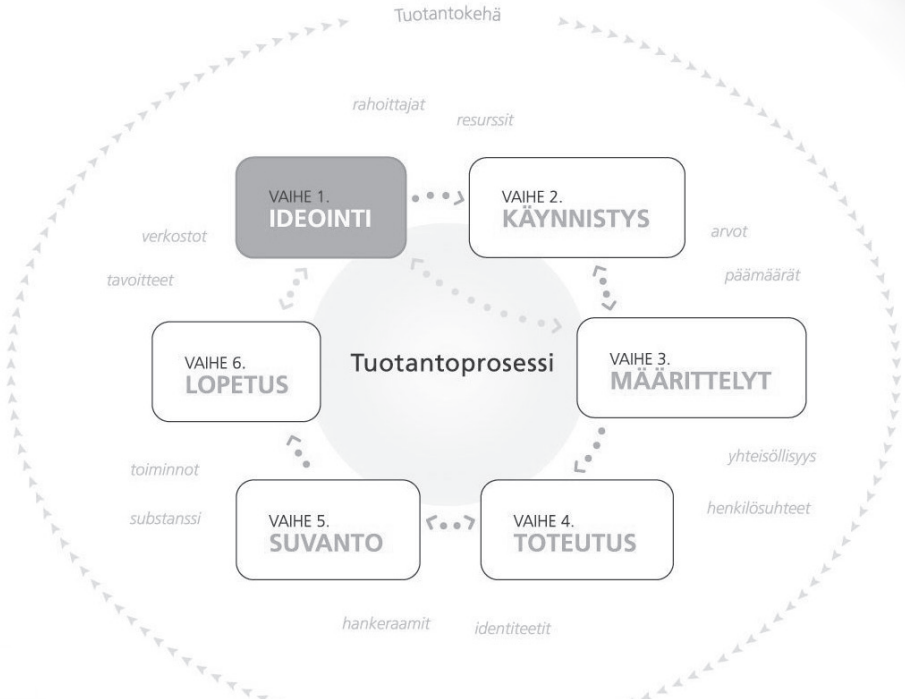
kohdalla kehittämishanke syntyi toiminnan kohteena olevan kohderyhmän tarpeesta, mutta ulkopuolisten organisaattoreiden käsiensä kautta.

2. Toimintatutkimuksen lähtökohtana on ongelma, jonka tutkija pyrkii ratkaisemaan yhdessä ryhmän kanssa. JUUREVA-ryhmällä ei ollut ongelmaa ratkaistavana. Ratkaisukeskeisyys oli silti läsnä vahvasti. Puhuisinkin mieluummin asetetun tehtävän ratkaisemisesta. Demokratisoivat menetelmät olivat tärkeässä asemassa, kuten myös ehdotonta osallistumista vaativa läsnäolo, mikä on keskeistä toimintatutkimuksessa. (Routio 2011.)



Olen koonnut keskeisimmän väitöskirja-aineistoni käsikirjamaiseen muotoon kirjassa *JUUREVAA! hanke, mallisto, yhteisö* (2010). Kirjassa keskityn johtamani kehittämishankkeen tuotantoprosessin kuvaamiseen, tuottamani malliston syntyyn sekä itse hankkeen ja malliston pitkävaikutteisempaan tulokseen, JUUREVA-yhteisöön. Taidepainotteisten kehittämishankkeiden tuotantoprosessien mallintaminen (Kuva 1, seur. sivu) on toinen väitöstutkimukseni keskeisistä haasteista, joihin haen kopioitavissa olevaa ratkaisua.

Käydessäni läpi toimintatutkimusta sekä siihen liittyvää prosessia on ideoimani taidepainotteisten kehittämishankkeiden tuotantoprosessin kehämalli tiedostamatta muotoutunut hyvin saman kaltaiseksi. Uskon, että toimintatutkimukseen perehtyminen antaa aineistolähtöiselle tutkimukselleni jämmäkyyttä ja tarvittavaa raamia.



Kuva 1. Emma Susi: Taidepainotteisten kehittämishankkeiden tuotantoprosessi, 2010.  
Piirros: Roope Sandberg / Vida Design.

Antti Eskola kuvailee toimintatutkimuksen prosessia seuraavasti:

Liikkeelle lähdetään tilanteen analyysistä ja tosiasioiden havainnoinnista. Sitä seuraa ongelman käsitteellinen ja teoreettinen muotoilu sekä toimenpiteiden suunnittelu. Seuraavaksi suoritetaan nuo toimenpiteet ja arvioidaan niiden vaikutukset. Tämä ehkä aiheuttaa muutoksia teoriaan ja korjauksia toimenpiteisiin, eli spiraali alkaa toisen kierroksensa. (Niskanen 2011.)

Tällä hetkellä koen ongelmalliseksi sen, miten käytän työtäni tuottajana tieteellisen tutkimuksen aineistona ja myös tutkimuksellisenä

lähtökohtana. Miten säilyttää tieteelle asetetut vaateet ja kuinka paljon tästä uskaltaa poiketa, jotta teoreettinen mallintaminen ja jatkojalostaminen esimerkiksi opetuskäyttöön on edelleen relevanttia? Aion seuraavissa tutkimusvaiheissa keskittyä tämän tasapainon löytämiseen. Ratkaisun avaimet voivat löytyä toimintatutkimuksen kentältä, tai esimerkiksi autoetnografiasta<sup>1</sup>, jota minulle on myös ehdotettu metodiseksi ratkaisuksi.

### KULTTUURITUOTANTOA PITÄÄ TUTKIA

Kulttuurituotantoa voi ja pitää tutkia. Tähän liittyy monia yhteiskunnallisesti merkittäviä kysymyksiä muun muassa kulttuuriyrittäjyydestä, luovasta taloudesta, amerikkalaisen Richard Floridan jo vuonna 2002 visioimasta luova luokka -ajattelusta, taiteen kaupallistumisesta ja tuotteistamisesta sekä esimerkiksi Suomessa erityisesti 2000-luvun lopun kulttuuripoliittisissa puheissa tiiviisti viihtyvä jargonia taiteen ja kulttuurin hyvinvointivaikutuksista (Liikanen 2010).

Kulttuurituotannon tutkiminen on sekä tieteiden välistä että monitieteistä tutkimusta. Ala hakee omaa paikkaansa ja viettää yksinäistä oloa. Se kaveeraa lähes kaikkien alojen kanssa ja vaihtaa tutkimuskenttää omien painotustensa mukaan.

---

1 Autoetnografialla tarkoitetaan omaelämäkerrallista tutkimuksen tekemisen tapaa, jossa tutkijan omat kokemukset ovat tutkimuksen lähtökohtia ja sen keskeistä aineistoa. Autoetnografia perustuu etnografian representaation kriisin seurauksena käytyihin keskusteluihin etnografian ja etnografisen tietämisen rajoista ja ehdoista. Nämä loivat pohjaa tutkimustavoille, joissa tutkijan näkyvyys tutkimuksessa ja sen raportoinnissa tuli yhä hyväksytyymmäksi. Ks. esim. Uotinen 2010.

Kulttuurituotannon tutkimusta ei voi lokeroi- da tieteenalakohtaisesti. Tämä tekee ilmiöstä kiinnostavan ja antaa tutkijalle lukemattomia eri näkökulmia tarttua aiheeseen. Kulttuurituo- tannon tutkimus voidaan nähdä myös vahvasti tulevaisuusorientoituneeksi alaksi. Tutkimuksen tarpeellisuutta ei siis tarvitse perustella. Sen sijaan pitäisi keskittyä siihen, mitä tutkitaan, kun tutkitaan kulttuurituotantoa. Toinen hyvä kysy- mys on, miten sitä pitäisi tai voisi tutkia. Tässä lyhyessä tekstissä olen sivunnut ohuesti näitä kahta kysymystä.

Toivon, että tulevaisuudessa suomalainen kult- tuurituotannon tutkimus tuottaisi laadukasta perustutkimusta (Halonen 2011), jossa tuotan- non kaikki neljä peruspilaria (eli mitä, miten, kuka ja kenelle) huomioidaan. Vaikka tuotannon tavat ovat muutoksen kourissa ja tuottajan ja asiakkaan rajat hämärtyvät, uskon että tietyt perusasiat säilyvät. Jotta jotakin voidaan tuot- ta, tarvitaan siihen ihmisiä sekä tekemään että kokemaan. Lisäksi tarvitaan tuotettavaa sisältöä ja työkaluja tuotannon toteuttamiselle. Perus- asioiden ollessa selvillä on hyvä lähteä tekemään loikkauksia suuntaan jos toiseen.

Vuoden 2010 syksyllä pyysin kulttuurituottami- sen johdantokurssin opiskelijoita kirjoittamaan alkajaisiksi erillisille lapuille, miten he ymmär- tävät kulttuurituotannon. Mitä kulttuurituo- tanto käsitteenä heille tarkoittaa, mitä siihen kuuluu ja kuka sitä tekee? Entä kuka tai ketkä ovat kulttuurituotannon kohteena? Hyviä ja mieleenpainuvia kiteytyksiä aiheesta on monia, joista tässä yksi tulevaisuuden tuottajan miete:

”[Kulttuurituotannon tehtävänä on] tarjota toisille elämää rikastuttavia elämyksiä (jotenkin ammattimaisesti).”

Olen koonnut vastaukset yhteen. Toivon, että akateemisen puuhakirjan hengessä osallistut määrittelyjen laatimiseen. Kuvassa 2 seuraavalla aukeamalla on tyhjä kohta, johon voit piirtää itsesi ja kirjoittaa mietteesi kulttuurituotannosta tyhjään puhekuplaan. Tämä jos mikä on toimintatutkimusta.

Kuva 2 (seur. aukeama).


Puhetta kulttuurituotannosta.

Piirros: Lilli Susi 2011.

Tekstit: Kulttuurituotannon suunnittelun  
johdantokurssin opiskelijoilta 2010.

Koonti ja ideointi: Emma Susi 2011.





Kulttuurin tuotanto on se osa kulttuuria, jossa tuotetaan kulttuuria

Siinä tuotetaan kulttuuria kaikissa muodoissa ihmisille

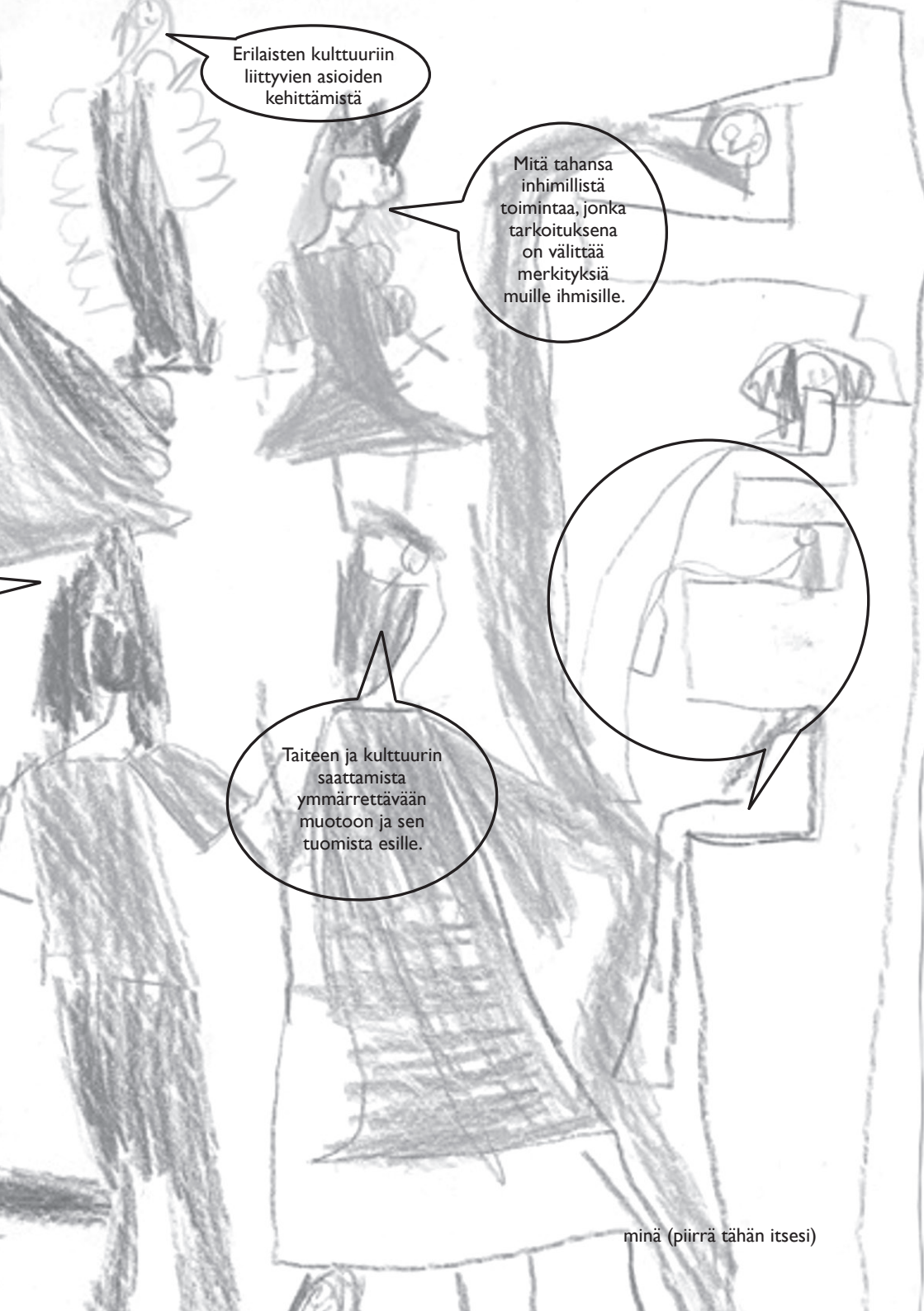
Erilaisten kulttuurimuotojen esille tuomista yleisölle mm. näyttelyiden ja tapahtumien muodossa

Tietoista, päämäärään pyrkivää toimintaa, jonka tarkoituksena on synnyttää paitsi elämyksiä myös arjen kulttuuria. Kulttuuria voidaan tuottaa eri sektoreilla, se voi olla ylhäältä saneltua tai ruohonjuuritasolta lähtevää tilannekohtaista toimintaa.

Elämysten luomista ihmisille!

Kulttuurin toteuttamisessa tapahtuvaa prosessointia ja organisointia yhdessä eri tahojen ja instituutioiden kanssa päämäärän saavuttamiseksi.

Tarjota toisille elämää rikastuttavia elämyksiä (jotekin ammattimaisesti)



Erilaisten kulttuuriin  
liittyvien asioiden  
kehittämistä

Mitä tahansa  
inhimillistä  
toimintaa, jonka  
tarkoituksena  
on välittää  
merkityksiä  
muille ihmisille.

Taiteen ja kulttuurin  
saattamista  
ymmärrettävään  
muotoon ja sen  
tuomista esille.

minä (piirrä tähän itsesi)

## TUTKIMUSAINEISTO

JUUREVA – satakuntalaista muotoilua, taidekäsityömallisto.

*Mitä on kulttuurituotanto* -kyselyn vastaukset. Kulttuurituotannon suunnittelun johdantoluennot, syksy 2010. Vastaukset Emma Suden hallussa.

JUUREVA-kotisivut. <http://www.juureva.fi>.

## KIRJALLISUUS

Becker, Howard S. (1982). *Art Worlds*. California: University of California Press.

Bourdieu, Pierre (1993). *The Field of Cultural Production*. Cambridge, UK: Polity Press.

Florida, Richard (2002). *The Rise of the Creative Class. And how it's transforming work, leisure, community & everyday life*. New York: Basic Books.

Grahn, Maarit & Häyrynen, Maunu (toim.) (2009). *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*. Tietolipas 230. Helsinki: SKS.

Halonen, Katri (2011). *Kulttuurituottajat taiteen ja talouden risteyskohdassa*. Väitöskirja. Jyväskylän Studies in Education, Psychology and Social Research 411. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

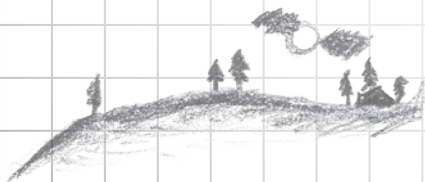
Humanistinen ammattikorkeakoulu, kulttuurituotannon koulutusohjelma, (luettu 27.6.2011) <http://www.humak.fi/opiskelu/opiskelu-humakissa/amk-tutkinnot-nuorille/kulttuurituotanto>.

Jyväskylän yliopiston Menetelmäpolkuja-sivusto, (luettu 27.6.2011) <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetmapolkuja/menetmapolku/tutkimusstrategiat/toimintatutkimus>.

Korpelainen, Päivi (2002). *Uudistuva kulttuurituotanto ja kulttuuriyrittäjyys. Raportti Uudistuva kulttuurituotanto -projektin kokemuksista*. Taideteollinen korkeakoulu, Koulutuskeskus, (luettu 27.6.2011) <http://www.uiah.fi/aikuiskoulutus/kulttuuri.pdf>.

*Kulttuuriteollisuuden kehittäminen Suomessa 1999*. Opetusministeriön kulttuuriteollisuustyöryhmän raportti, (luettu 27.6.2011) <http://www.minedu.fi>

- export/sites/default/OPM/Julkaisut/1999/liitteet/  
kulttuuriteollopm1\_99.pdf.
- Liikanen, Hanna-Liisa (2010). *Taiteesta ja kulttuurista hyvinvointia – ehdotus toimintaohjelmaksi 2010–2014*. Opetusministeriön julkaisuja 2010:1. Opetusministeriö: Kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan osasto.
- Niskanen, Vesa A: *Toimintatutkimus. Kohti tutkivaa työtapaa*. Kurssimateriaalit, (luettu 27.6.2011) <http://www.mv.helsinki.fi/home/niskanen/toiminta.htm>.
- Routio, Pentti: *Toimintatutkimus. Tuotetiede. Tutkimusmenetelmäkurssi*. Taideteollisen korkeakoulun virtuaaliyliopisto, (luettu 27.6.2011) [http://www.uiah.fi/virtu/materiaalit/tuotetiede/html\\_files/153\\_ohjaava.html#toimnutk](http://www.uiah.fi/virtu/materiaalit/tuotetiede/html_files/153_ohjaava.html#toimnutk).
- Susi, Emma (2010). *JUUREVAA! hanke, mallisto, yhteisö*. Pori: Satakunnan taidetoimikunnan julkaisuja.
- Tuottaja 2020 -sivusto, (luettu 27.6.2011) <http://tuottaja2020.metropolia.fi>.
- Uotinen, Johanna (2010). Aistimuksellisuus, autoetnografia ja ruumiillinen tietäminen. *Elore* 1/2010, (luettu 27.6.2011) [http://www.elore.fi/arkisto/1\\_10/katsart\\_uotinen\\_1\\_10.pdf](http://www.elore.fi/arkisto/1_10/katsart_uotinen_1_10.pdf).



Anu Valtonen

UNIEN MERKILLINEN  
MAAILMA



Unen ja nukkumisen tutkimus on ollut rappiolla liiketaloustieteellisessä ja yhteiskuntatieteellisessä tutkimuksessa. Rappiolla ei ole hyvä olla, koska näin tulee sivuutetuksi yksi tärkeä osa taloudessa ja yhteiskunnassa elämistä ja olemista. Tämä kirjoitus haastaakin valvovan toimijan valta-aseman nostamalla uneen vaipuneen toimijan tutkimukselliseen keskiöön. Erityisesti se tarkastelee unten merkillistä maailmaa maailmassa, jossa kulutus ja media ovat jatkuvasti läsnä – halusimme tai emme (Schor & Holt 2000). Kirjoitukseni kysyy, miten kulutus- ja mediayhteiskunnan rakenteet ja käytännöt jäsentävät sekä unien sisältöä että tapoja ymmärtää unia. Lopuksi se pohtii, mikä tässä unten tarjoamassa kulutusmaailmassa on erityistä verrattuna valvemaailmaan.

Taitelija Sampsä Sarparanta muistuttaa näyttelynsä *What's more important than days like today* -avajaistekstissä, että tuijotamme suuren osan päivästä erilaisia ruutuja: televisioruutua, tietokoneruutua ja auton tuulilasia. Tämä kirjoitus tuo mukaan vielä yhden ruudun, sen öisen ruudun, josta katsotaan unia noin puolestatoista tunnista kahteen tuntiin yhden yön aikana, kuten unilaboratoriotutkimukset osoittavat. Unet, ja tavat puhua unista, nojautuvat vahvasti visuaaliseen kielipeliin. Tämä näkyy ilmaisuissa, kuten *unikuvat* ja *unien katsominen*. Elokuvaohjaaja Atom Egoyan toteaa Sodankylän elokuvajuhlien yhteydessä antamassaan haastattelussa, että elokuvan muoto on lainattu unista (Lapin Kansa 18.6.2011, 6). Hän sanoo: "Elokuva taide- muotona on kehittynyt alkuajoistaan vain vähän, se ikään kuin syntyi valmiina." Ja jatkaa: "Uskon,

että unemme ovat elokuvan kaltaisia lähi- ja laajakuvineen. Ehkäpä muoto on meille tuttu juuri siksi.” Eräs kollegani puolestaan totesi, että hänen unissaan on joskus lopputekstit. Toinen sanoi odottavansa nukahtamista, sillä ”se on kuin elokuvaan menisi”. Kolmas kertoi päivittävänsä unissaan Facebook-statustaan saatuaan ruokakaupassa huonoa palvelua, ja neljäs tekevänsä öisiä hintavertailuja ravintolassa tai tulevansa kiukkuseksi, kun Juhla Mokkaa ei ollutkaan mökkipaikkakunnan ruokakaupassa saatavilla. Unten maailma näyttäisi tuovan öiselle valkokankaalle muutakin kuin alitajunnasta kumpuavia käärmeitä ja leijumisantasioita.

Läpi ihmiskunnan historian eri kulttuurit, ja eri tieteenalat, ovat etsineet unille ja unien näkemiselle selitystä ja tulkintaa (ks. esim. Williams 2005). Kysymys unien sisällöstä, eli siitä mitä unet merkitsevät, on ollut pitkään länsimaisen ajattelun keskiössä (Hall 1966; ks. myös klassinen unientulkintaopas *Artemidorous* 1990). Neurotiede on puolestaan avannut unien vaiheiden fysiologista perustaa (Berger 1930), ja filosofit ovat pohtineet unen tilaa erityisenä maailmassa olemisen ja tietoisuuden paikkana (Bergson 1958). Taiteen kenttä on monella tapaa ammentanut unista ja käsitellyt unia teoksissaan (esim. surrealistit, symbolistit, populaarikulttuurin eri muodot), kuten Anja Portinin (2005) teos *Uni – aamuun on aikaa, koko maailma nukkuu* tuo hyvin esiin.

Tämän unia käsittelevän tutkimusprosessini aikana ja siitä puhuessani on tullut esiin, miten vahvasti freudilainen ajatusmalli ohjaa



arkiajattelua ja on valtaistunut *siksi oikeaksi* tavaksi tutkia ja tulkita unia. Esimerkiksi eräässä kulutustutkimuksen konferenssissa pyrkimykseni yrittää sanoa jotain unista *ilman psykoanalyttikon apua* kyseenalaistettiin lähtökohtaisesti. Tässä tutkimuksessa unia tarkastellaan joka tapauksessa pikemmin kiitotienä kulutus- ja mediayhteiskuntaan kuin yksilön alitajuntaan. Tutkimus lähtee liikkeelle ajatuksesta, että yhteiskunta uneksii meissä. Ajatus pohjautuu antropologisen (Tedlock 1987; Edgar 1997; Ingold 2000), sosiologisen (Fine & Leighton 1993) ja etnologisen (Kaivola-Bregenhøj 2010) tutkimusperinteen tuottamiin näkemyksiin unen ja kulttuurin yhteen nivoutumisesta. Tänä päivänä kulutus- ja mediakulttuurin tarjoamat kulttuuriset ja materiaaliset resurssit ovat keskeisessä roolissa ihmisten identiteettien, halujen ja tarpeiden, sosiaalisten suhteiden ja sosiaalisen järjestyksen rakentumisessa (Schor & Holt 2000; Arnould & Thompson 2004; Valtonen 2004; Moisander & Valtonen 2006), ja tuntuisi oudolta, elleivät ne olisi läsnä myös unten maailmassa.

Varsinaisiin uniin, sellaisina kun ne katsottavaksi – ja koettavaksi – ilmaantuvat on vaikea päästä käsiksi. Unien sisältö välittyy tutkittavaksi kielen ja kielellisten konventioiden kautta. Unitarinat ovat yksi kerrontaperinteen muoto (Edgar 1997; Kaivola-Bregenhøj 2010.) Kenties unet saavat tämän konvention kautta tarinallisemman, loogisemman, muodon kuin mitä itse unet ovat. Toinen unien tutkimukseen liittyvä piirre on, että unet katoavat muistista helposti; voi olla, että niitä ei lainkaan muista tai ne häipyvät mielestä nopeasti. Oma tutkimusaineistoni koostuu

sekä kahden henkilön 2000-luvulla pitämistä unipäiväkirjoista että *Helsingin Sanomien NYT*-liitteen sarjasta (2010) ”Näitä unia Suomi katselee” (Valtonen 2011a; 2011b). Seuraavassa otan esimerkit kyseisestä mediasarjasta. Onhan sinänsä mielenkiintoista, että yleensä lähinnä läheispiirissä kerrotut unet saavat sijaa julkisessa mediassa. Astutaan kahden unitarinan kautta tämän päivän unten maailmaan:

Näin unta, että menin vaatekauppaan ostamaan housuja. Myyjänä oli Rakel Liekki, joka esitteli minulle useita malleja ja värejä, myös aivan kamalia pastellisävyyisiä. Kun ei oikein hyvännäköisiä housuja meinannut löytyä, mutta en halunnut masentaa Rakelia, ostin kamalan näköiset vihreät housut. Poistuin unen päätteeksi kaupasta hyvällä mielellä. Housut olivat ihan karseat, mutta Rakel hymyili. (Juha, 29, Helsinki, HS Nyt 40/2010, 24).

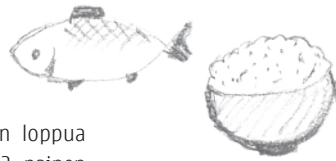
Olin LA Ink tosi tv-ohjelman Kat Von D:n tatuoitavana. Halusin kylkeeni jonkin realistisen, mutta koristeellisen kuvan. Parin tunnin kuluttua erittäin ruma tatuointi oli valmis. Kuvassa oli iso pääkallo, epäselvästi tehty tulppaani ja siteeraus Karhuveljeni Koda -leffasta. Kat lähti karkuun, kun suutuin enkä suostunut maksamaan. Sain hänet lopulta kiinni Imatran Citymarketista, jonka jälkeen Kat muuttui mieheksi ja julisti olevan isäni. (Jenna, 19, Jyväskylä. HS Nyt 47/210, 28)

Kyseiset unen pätkät osoittavat, että arkipäiväistyneet käytännöt (Schatzki, Knorr Cetina & von Savigny 2000), kuten shoppailu, mainonta ja ruumiin muokkaaminen, sekä niihin nivoutuvat toimijuudet kuten ”asiakkuus”, ”myyjä” tai ”julkkis”, jäsentävät ja ohjaavat sekä valvovien että nukkuvien kansalaisten elämää. Kulutus- ja mediakulttuuri tarjoaa varannon symboleja,

tiloja, vuorovaikutustilanteita, tapahtumia, haluja ja tarpeita, toimijuuksia ja toimintamalleja, jotka ovat läsnä myös unissa. Esimerkiksi tyytyväisyys-tyytymättömyys muodostaa yhden perusakselin, jonka mukaan asiakkaana toimiminen rakentuu, ja se jäsentää näitäkin kahta unikertomusta. Jälkimmäisessä unen näkijä on tyytymätön asiakas, joka osoittaa tyytymättömyytensä kieltäytymällä maksamasta; ensimmäisessä myyjän tyytyväisyydestä huolehtiminen on taas tärkeintä. Mielenkiintoista on, että palvelukohtaamisiin nivoutuvat ja niissä ilmenettävät tunteet, kuten Arlie Hochschild (1983) tunnetyön käsitteen kautta meitä muistuttaa, ovat unissakin läsnä. Samoin kuin tuo tunnetyön itseoikeutettu ruumiillistettu ja sukupuolitettu merkki: hymy.

Nämä öiset kulutukselliset fantasiat mielletään usein mediamaailman tarjoamien käytäntöjen ja sanaston kautta. Ne ovat kuin viihdettä, leffapätkiä, kivoja öisiä seikkailuja, joissa myös omaa toimijuutta voi pelailta. Eräs informantti toteaa Kaivola-Bregnhoin teoksessa *Kerrotut ja tulkitut unet* seuraavaa:

Unessa saatan olla pääosassa tai sivuosassa tai katsoijana (kuin elokuvissa) vaihdan persoonallisuutta sen mukaan, kenen "rooli" on kullakin hetkellä mielenkiintoisin. Painajaisunet osaan keskeyttää rävyttämällä silmät auki ja heräämällä. Uneni ovat värillisiä ja useimmiten juonellisia. Pystyn jatkamaan mielenkiintoista unta, vaikka välillä olisin herännyt. Muutaman kerran jatkoin unta seuraavana yönä. Pari kertaa olen katsellut "uusintoja" ja kerran kesken unen sanonut: "Hei, tän mä olen jo viime viikolla nähnyt. Tapahtumia täytyy muuttaa..." Sitkeästi yrittämällä (useimmiten heräämisen



avulla) osaan muuttaa esimerkiksi unen loppua mieleisekseni. (Kaivola-Bregenhöj 2010, 23, nainen 1965).

Yksi keskeinen ja erityinen piirre unissa on, että emme voi varmuudella tietää etukäteen (emmekä aina jälkikäteenkään), mitä niissä tapahtuu, miten ne rakentuvat ja miltä ne näyttävät. Juuri tämä hallitsemattomuus tuottaa yhtäältä uteliasta nautintoa – saapa nähdä, mitä tapahtuu! – tai toisaalta johtaa pyrkimykseen hallita unia, saada niitä kulkemaan oman mielen mukaan.

Unet ovat erityisiä myös siinä mielessä, että tuottavat tietynlaisen vapauden tilan. Uneksija voi vapautua ruumiillista, ajallis-tilallisista ja sosiaalisista kahleistaan (Ingold 2000) ja siksi vaihatta piipahtaa Andeilla soittamassa panhuilua, shoppailla Stockmannilla ja keskustella rattoisasti kuningatar Elisabethin kanssa hänen sinisävyiseksi kalustetussa makuuhuoneessaan. Toisaalta uneksija on aina kiinni arkisessa kokemusmaailmassaan (Bergson 1958) ja käyttää kulttuurisia symboleja ja toimintamalleja uniensa rakennusaineina, kuten esimerkit osoittavat. Vaikka näitä kulttuurisia rakennusaineita re-mixataankin uudella, luovalla tavalla, voi kysyä: mikä toistuu toisin? Maailman muotti ei sinällään näytä muuttuvan. Samat symbolit, samat toiminnot, samat interaktion kaavat, samat naamat ovat läsnä unessa ja valveessa.

Kyseinen havainto tuottaa yhden lisänäkökulman keskusteluun, jossa pohditaan arkielämämme ja yksityiselämän kaupallistumista ja markkinointumista (Hochschildt 2003). Yhtäältä on helppo

ottaa moraalinen kanta ja todeta ”hyi kamalaa, nyt kaupallisuus valtaa viimeisenkin yksityisen elämänsfäärin!”. Toisaalta unissa tapahtuvan kulutuksen voi ajatella olevan ekologista kulutusta. Unien ostokset ja harhaostokset, kuten ne Rakel Liekiltä ostetut vihreät housut, eivät kuormita kaatopaikkoja. Eivätkä vaadi edes rahaa: siinä mielessä unet avaavat tasavertaisen kulutuskokemusmaailman, josta ei jää ostokrapulaa. Eivätkä unien ostospaikat jää törröttämään fyysisinä tiloina vuosikymmeniksi, sillä ne ovat pop-up-tyyppisiä, katoavia.

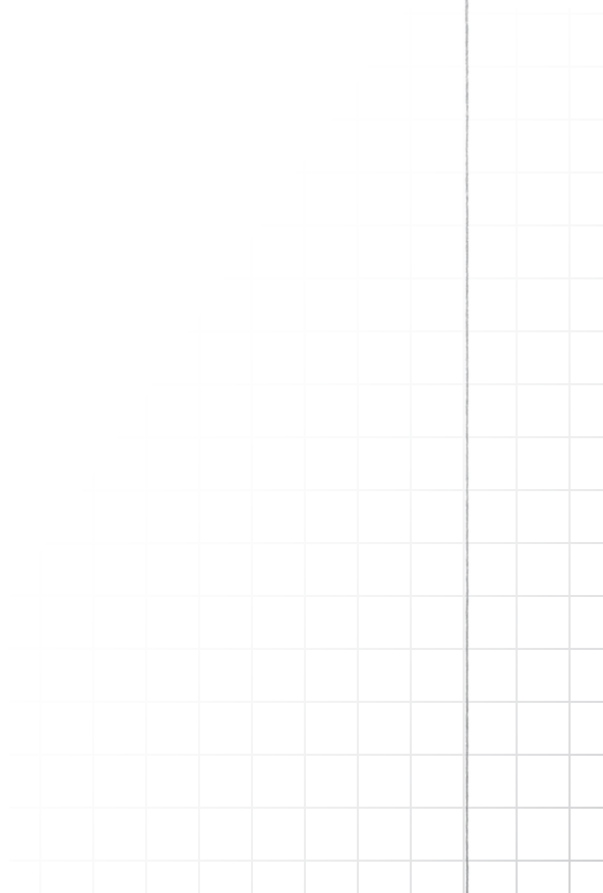
Unien avaamat maailmat ovat yksityisiä siinä mielessä, että ne näyttäytyvät ainutkertaisina vain unennäkijälle. Unia ei voi katsella yhdessä. Jäljelle jää mahdollisuus pysyä niiden avaamassa yksityisessä tilassa tai jakaa unet läheisten kanssa kertomalla niistä. Jos kävisimme yhä aktiivisemmin kertomaan ja keskustelemaan unista aamiaispöydässä, niin ehkäpä toteaisimme ”Ai, sinäkin olit ABC:lla viime yönä?” Joseph Conrad on teoksessaan *Pimeyden sydän* todennut, että ”elämme kuten nukumme – yksin”. Tämän tutkimuksen perusteella toteaman voisi uudelleen muokata muotoon *uneksimme kuten elämme – kuluttaen*.

#### LOPUKSI

Tutkimus on osa Lapin yliopiston rahoittamaa ja kirjoittajan johtamaa monitieteistä *New Sleep Order* -hanketta (2011–2013), jossa kysytään, mitä unen ja nukkumisen käytännöille on tapahtumassa.

- Arnould, Eric. J., & Craig, J. Thompson (2005). Consumer Culture Theory (CCT): Twenty Years of Research. *Journal of Consumer Research* 31: March, 868–882.
- Artemidorus, Daldanius (1990). *The Interpretation of Dreams: Oneirocritica*. White, R., käänt., Torrance, CA: Original Books, 2nd Edition.
- Berger, Hans (1930). Ueber das Elektoren-kephalogramm des Menschen. *Journal of Psychological Neurology* 40, 160–179.
- Bergson, Henry (1958). *Henkinen Tarmo* (käännös teoksesta L'énergie Spirituelle). Porvoo: WSOY.
- Edgar, Iain, R. (1997). The tooth butterfly, or rendering a sensible account from the imaginative present. Teoksessa Alison James, Jenny Hockey & Andrew Dawson (toim.): *After Writing Culture. Epistemology and Praxis in Contemporary Anthropology*. London & NewYork: Routledge, 71–85.
- Fine, Gary, A. & Laura F. Leighton (1993). Nocturnal Omissions: Steps Toward A Sociology of Dreams. *Symbolic Interaction* 16: 2, 95–104.
- Hall, C. S. (1966). *The Meaning of Dreams*. New York: McGraw Hill.
- Hochschild, Arlie (1983). *The Managed Heart: The Commercialization of Human Feelings*. Berkeley: The University of California Press.
- Hochschild, Arlie (2003). *The Commercialization of Intimate Life*. Berkeley: The University of California Press.
- Ingold, Tim (2000). *The Perception of the Environment. Essays in Livelihood, Dwelling and Skill*. London: Routledge.
- Kaivola-Bergenhöj, Annikki. (2010). *Kerrotut ja tulkitut unet*. Helsinki: SKS.
- Moisander, Johanna & Anu Valtonen (2006). *Qualitative Marketing Research: A Cultural Approach*. London: Sage.
- Portin, Anja (2005). *Uni – aamuun on aikaa, koko maailma nukkuu*. Helsinki: Avain.

- Schor, Juliet, B. & Douglas B. Holt (toim). (2000). *The Consumer Society Reader*. New Press.
- Schatzki, Theodor, R, Karin Knorr Cetina & E. von Savigny (2001). *The Practice Turn in Contemporary Theory*. London and New York: Routledge.
- Tedlock, Barbara (1987). Dreaming and Dream Research. Teoksessa Barbara Tedlock (toim.): *Dreaming. Anthropological and Psychological Interpretation*. Cambridge, UK: Cambridge University, 1–30.
- Valtonen, Anu (2004). *Rethinking Free Time: A Study on Boundaries, Disorders, and Symbolic Goods*. Väitöskirja. Helsingin kauppakorkeakoulu, Sarja A: 236. Helsinki: HeSe Print.
- Valtonen, Anu & Soile Veijola (2011). Sleep in Tourism. *Annals of Tourism Research* 38: 1, 175–192.
- Valtonen, Anu (2011a). We Dream as We Live – Consuming. Paper presented at the 6th Consumer Culture Theory Conference, Northwestern University, Evanston IL, July 7–10, 2011.
- Valtonen, Anu (2011b). Dreamscape. Dreaming in Consumer and Media Society. Paper presented at the Imagining Spaces and Places Conference, University of Helsinki, August 24–26, 2011.
- Williams, Simon. J. (2005). *Sleep and Society: Sociological Ventures into the (Un)Known*. London: Routledge.







Jaakko Suominen

## **TEKIVÄT TIETEESTÄ PAREMPAA (proosaruno)**

### **Osa yksi jossa hän oli ollut ostoksilla (se aloittaa tarinan)**

Hän oli ostanut vaaleanpunaista klitteriliimaa. Hän oli ostanut punaista klitteriliimaa. Hän oli ostanut myös kultaista klitteriliimaa joka tuoksui klitteriliimalta, mutta joka haisteltaessa sai nenänkin hehkumaan metallisista hippusista. (Ilmeisesti hän piti kullasta ja punaisesta.) Yhdessä liimat muodostivat jonkin oudon kiiltelevyyden harmonian jota ei löytynyt Tikkurilan värikartoista eikä Goethen, Newtonin, Aristoteleen eikä von Helmholtzin väriopeista. Kolmen klitteriliiman lisäksi hän

oli ostanut tavallista putkilopaperiliimaa joka kuivuu ja kovettuu, jos sitä ei ruuvaa putkilosta ja levitä paperille. Se on aika

miedontuoksuista.

Sitten hän oli ostanut tähtitarroja. Ja Hello Kitty ™ -tarroja, sillä Hello Kitty ™ -tarroja pitää aina olla. Ostoskoriin hän oli lapannut myös dinosaurustarroja, koska dinosaurukset ovat kivoja liskoeläimiä tai jotain ja jotka ovat kuolleet sukupuuttoon, mutta jotka silti ilmestyvät yllättävän elävinä sinne ja tänne. Enkelitarrojakin hän

oli ostanut siksi, että niillä saa aikaan renessanssineroisen

ja jumalallisen ja

il-ma-van vaikutelman.

Siirtokuvia hän oli harkinnut ostavansa. Sellaisia paikalleen raaputettavia. Mutta ostiko hän niitä? Sitä me emme tiedä. Mutta ainakin muovisia tarrajalokiviä hän oli ostanut, hän muisti lopulta, isompia ja pienempiä. Ne olivat loisteliaan arvokkaita.

Hän oli hankkinut tusseja, niitä tuoksuvia perustusseja joissa oli valkoiset korkit ja joista tuli aniliinia, keltaista, luumua, punaista, ruskeaa, sinistä, vihreää, violetta ja mitä niitä värejä onkaan. Niitä tusseja oli tosi monta, yhdessä paketissa. Mutta miksi hän ei ostanut

**maalitusseja?** Ovathan ne hienoja, hyvänhajuisia ja pitävät lätisevää ääntä hölskytellessä.

Sakset ovat teräviä ja ikäviä metallimollukoita, mutta niitäkin tarvitaan. Hän oli ostanut yhdet tavalliset pikkusakset, toiset tavalliset pikkusakset ja kolmannet sakset joilla voi leikata sahalaitaa paperin (tästä syystä hän osti myös paperilehtiön josta voi irrotella paperiarkkeja) reunaan ja paperin läpi ja jolla voi napsia vaikka dinosaurusten ja hellokittyjen <sup>™</sup> ja enkelien päitä poikki.

Nips naps, nips naps.

Hän oli ostanut neljännet sakset joilla voi leikellä siluetteja komean profiilin omaavista ihmisistä jotka mittailevat maisemaa kyömyokkaansa aavistuksen nirpistäen. Saksien muoviset kahvat olivat monenvärisiä. Ne eivät juuri tuoksuneet.

Hän oli ostanut höyheniä, sellaisia värikkäitä ja höttöisiä, vaikka pääsiäinen oli ovelta ja siksi höyhenien hankkiminen oli jo vähän mautonta. Ne olivat kai tarjouksessa ja hän oli hintatietoinen. Munia hän ei ostanut. Ilmapallojakin hän osti tai ei ostanut, koska vappu oli

tulossa.

Hän osti leimoja, koska niillä saa tampattua papereista virallisen näköisiä. \*Tamp\*. **\*TAMP\***. \*Tamp\*. **\*TAMP\***. Leimoja pitää aina olla. Hänen ostamillaan leimoilla pystyi lyömään paperiin ja vartaloon sinisiä ja punaisia hymynaamoja ja irvinaamoja ja myrtyynaamoja ja hohonaamoja ja mutkamatosuunaamoja, kunhan muistaa että niitä

ei saa lyödä liikaa samaan paperiin. Se ei ole virallisen näköistä.

Hän oli ostanut vaikka mitä. Kuitenkin hän oli tallettanut

huolellisesti.

## **Osa kaksi jossa laukku menee paikalle (se on lyhin osa)**

Punainen laukku oli pullollaan tavaraa. Laukussa, vielä muovipussin kätköissä pimeässä, olivat kaikki ostokset viimeistä tussia ja Hello Kitty™ -tarraa myöten. Laukku oli pullollaan pullosta myös, Aperitasta, jota tarvittiin rekvisiitaksi. \* \* \* Sitten laukku nostettiin ylös ja kuljetettiin pyöräkellarin kautta ulos. Punainen laukku keikkui olkapäällä pyörän kyydissä alkupisteestä loppupisteeseen. Perillä laukku lepäsi. Se odotti lattialla ilman että juuri kukaan kiinnitti siihen huomiota. Sitten, vihdoin viimein, se tyhjeni. Ensin lähti Aperita, sitten muovipussi ostoksineen. Jotain sinne vielä jäi. \* \* \* Laukun ympärillä häärättiin. Nyt Aperita-pullo oli punaisesta laukusta katsoen vähän kauempana pöydällä, ylempänä. Muovipussin sisältämät tussit, tarrat, liimat ja muut olivat nekin korkeammalla mutta eivät niin ylhäällä. Ne olivat lähempänä. Ne olivat penkkien päällä ja alla. \* \* \* Punapukuinen mies odotti hermostuneena ja järjesteli tavaroita ja naukkailli silloin tällöin Aperitaa. Punainen laukku oli tullut paikalle juuri samaisen punapukuisen miehen samaisella olkapäällä hänen pyöräillessään alkupisteestä loppupisteeseen.

## **Osa kolme jossa he tekevät (se on osista viimeinen)**

Yksi sanoi: "Minä haluan tutkielmastani paremman."

Toinen sanoi: "Niin minäkin!"

"Tehkää niihin kansikuvat," punapukuinen vastasi.

Kolmas ja neljäs tiedustelivat: "Mitä tehdä artikkelillemme?"

"Kuvittakaa, vaikka", punapukuinen neuvoi.

Ja he kuvittivat.

Viidennellä oli harras toive: "Minä haluan tulla huippututkijaksi!" Niinpä neljäs teki viidennelle huippututkijan kruunun. Siitä tuli hieno, ja viides säteili kruununsa kanssa koko illan. Viidennestä tuli huippututkija.

Muuan piipahti paikalle ja ehdotti: "Voisitteko tehdä jotain väitöskirjani johdannolle?" Niinpä he tekivät. He liimailivat Hello Kitty™ -tarroja kummien diskurssi-sanojen päälle. Sillä lailla siitä tuli kissaisempi. Kukapa ei pitäisi enemmän Hello Kittyistä™ kuin diskursseista? Ja he laittoivat johdannon loppuun enkelin, jolla oli

pitkät siivet, toinen oranssi ja toinen violetti. Mutta kun johdannon päälle kaatui punaviiniä, paperipino liihotti pois ja odottaa vielä tänäkin päivänä Hello Kitty™ -tarroineen ja enkeleineen oikean hetken koittamista.

Kuudes ja seitsemäs aprikoivat: "Miten pitäisi kysyä ja kerätä aineistoa?"

"Käyttäisittekö leimoja?" punapukuinen ehdotti ja kurtisti naamaansa ja mietiskeli lisää ja kurtisti naamaansa vielä myös.

Ja he käyttivät leimoja ja lasinalusia ja muita tarvikkeita. Nyt he tiesivät, miten menetellä.

Jotkut muutkin kysyivät, ja he keskustelivat, pohtivat ja tekivät. Paljon siellä tehtiin ja pulistiin.

Lopuksi neljäs tuunasi myös punapukuisen. Kyllähän hänetkin piti tuunata. Neljäs liimasi punapukuisen kaulukseen vaaleanpunaisen Hello Kitty™ -tarrajoukon ja punaisen jalokivitarran, joka ei kuitenkaan pysynyt pitkään vaan putosi ja katosi. Hello Kitty™ -tarrat pysyivät koko illan punaisen puvun kauluksessa. Punainen,

vaaleanpunainen,                      punainen.

Hän antoi heille tussit, tarrat, sakset ja muut ja he

**tekivät tieteestä parempaa.**

LÄHTEET

Wikipedia

Alkon hylly

Suomalaisen kirjakaupan hylly

Oma pää ja varapää

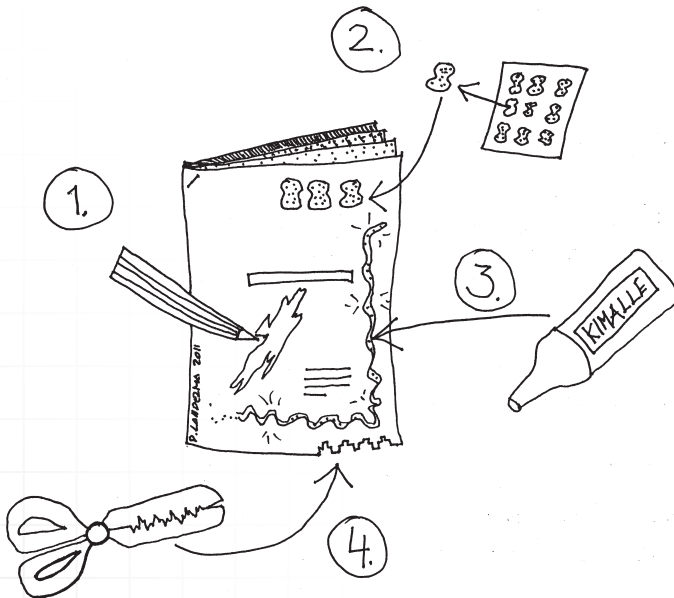
Väriopit (omasta päästä ja varapäästä ja Wikipediasta)

# Ohjeita tieteen tuunaukseen

(kuvat Päivi Lahdelma, tekstit Jaakko Suominen)

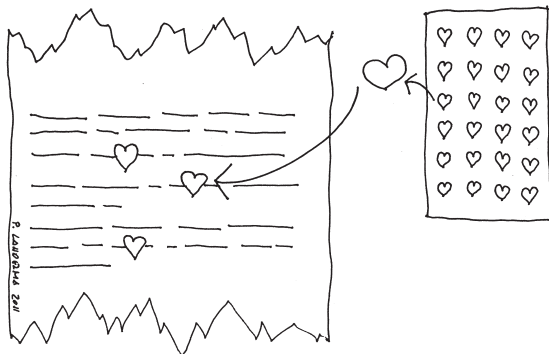
NÄIN TUUNAAAT OPINNÄYTTEESI KANSILEHDEN

1. Piirrä kanteen kiva kuva.
2. Lisää tarroja sopiviin paikkoihin.
3. Kehystä kuningas- ja kuningatarajatuksesi kimallelimalla.
4. Koristeleikkaa vielä reunat näteiksi.



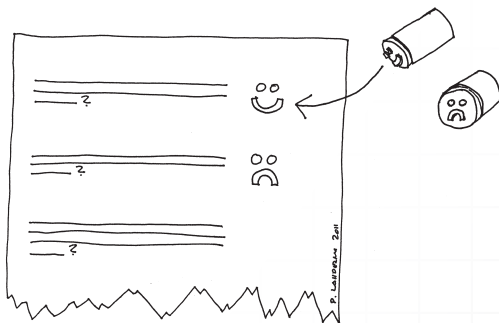
## NÄIN SOMISTAT PAHAT SANAT

Etsi tekstistä toistuvia pahoja sanoja ja liimaa niiden päälle vaikkapa sydämiä tai kissanaamoja.



## NÄIN ELÄVÖITÄT KYSELYLOMAKKEESTI

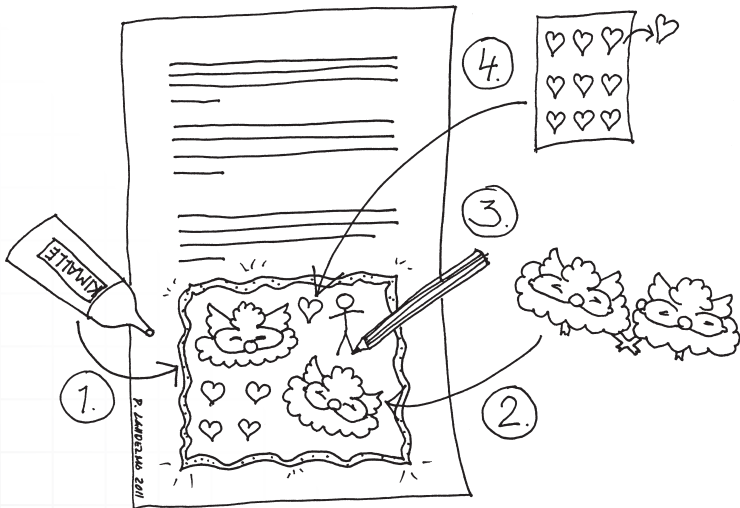
Leimaa tylsien vastausvaihtoehtojen tilalle tai vastaustilojen viereen hymynaamoja. Sitten kaikilla on mukavampaa.





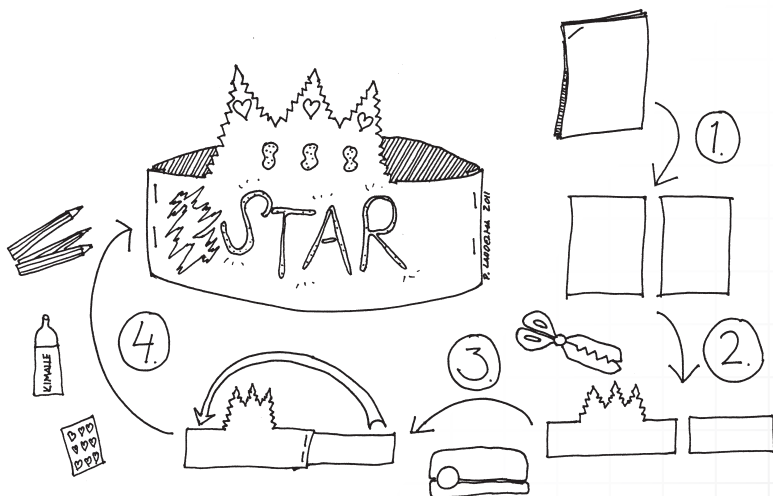
## NÄIN ANNAT TIETEELLISESTÄ TEKSTISTÄ HUIPPUPALAUTETTA

5. Rajaa tekstin tai palautetekstin lopun tyhjään tilaan palaute-  
laatikko kiilleliimalla.
6. Lisää palautelaatikkoon enkelitarroja tai muita tarroja.
7. Piirrä tarrojen viereen positiivisesti elehtiviä tikku-ukkoja,  
-akkoja ja muita otuksia.
8. Viimeistele huippupalaute sydäntarroilla.



## NÄIN TEET HUIPPUTUTKIJALLE HÄNEN ARVOISENSA PÄÄHINEEN

9. Tutkiskele tutkimustekstiäsi ja tutkielman sivuja. Valitse tekstistä sopiva tukeva ja värikäs sivu tai unohda tutkimustekstisi ja hanki jotain muuta sopivaa paperia.
10. Leikkaa paperista ainakin kaksi suorakaidetta (koko huippututkijan mahtipäänympäryksen mukaan). Taiteile etukappaleeseen korkeampi huippuosa koristeleikkaamalla.
11. Nido kappaleet yhteen.
12. Koristele huippututkijan kruunu arvomerkeillä: piirroksilla ja tekstillä, kimalteella, lisäkimalteella sekä sydäntarroilla ja muilla huipputarroilla sekä vielä lisäkimalteella (eri värejäkin voi käyttää).
13. Aseta päähine huippututkijan päähän (ei näy kuvassa).



# Kirjoittajat

## *HuK Usva Friman*

Turun yliopisto, digitaalinen kulttuuri

Uskontotieteestä digitaaliseen kulttuuriin loikannut HuK Usva Friman suorittaa parhaillaan maisterinopintoja ja työskentelee tutkimusavustajana Suomen rappiollisimmassa kaupungissa, Porissa. Yliopistolla roikkumisen lisäksi hän tuhlaa lähes häpeilemättömästi aikaansa myös erilaisiin massakulttuurin ja -viihteen muotoihin, kuten (digitaalisiin) peleihin ja vampyyri-tv-sarjoihin.

## *VTM Matleena Frisk*

Helsingin yliopisto, talous- ja sosiaalihistoria

VTM Matleena Frisk tekee Helsingin yliopiston talous- ja sosiaalihistorian oppiaineeseen väitöskirjaa ruumiillisesta nuoresta naiseudesta ja mieheydestä 1960–1970-lukujen Suomessa. Tällä hetkellä Matleena yrittää kirjoittaa kappaletta deodorantin käytön yleistymisestä. Matleenalle on juuri selvinnyt, että antiperspirantti patentoitiin Yhdysvalloissa vuonna 1941.

## *FL Katja Fält*

Jyväskylän yliopisto, taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Fält toimii tohtorikoulutettavana Jyväskylän yliopiston Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitoksella ja viimeistelee väitöskirjaa keskiaikaisista rakentajamaalauksista Suomessa. Hänen tutkimusintresseihinsä kuuluvat laajemmin keskiajan taide ja visuaalinen kulttuuri. Vapaa-ajallaan Fält puuhastelee mielellään raskaan musiikin, burleskin ja keskiajan elävöittämisen parissa, mutta intohimoa hänessä herättävät myös erikoisluet, sarjamurhaajat ja brittiläiset pukudraamat.

## **TaM, KTM, FM Katriina Heljakka**

Aalto-yliopiston Taideteollinen Korkeakoulu  
Porin taiteen ja median laitos

Lelututkija Katriina Heljakka (TaM, KTM, FM) on jatko-opiskelija Aalto Yliopiston Taideteollisessa Korkeakoulussa, Porin taiteen ja median laitoksella. Pelisuunnittelijasta visuaalisen kulttuurin tutkijaksi loikannut lelufani kieltäytyy kasvamaasta aikuiseksi, mikäli se tarkoittaa leikkisyydestä luopumista. Lelulaatikosta löytyy niin Blythe-nukkeja, Uglydolls ja Stitch-hahmoja kuin Star Wars -figureejakin, joita tutkija ulkoiluttaa ja valokuvaa sekä konferenssimatkoilla että kotiympyröissä. Heljakan valmisteilla oleva väitöskirja on manifesti aikuisen leluleikin puolesta ja tarkastelee aikuisten lelusuhteita taiteen, muotoilun ja sosiaalisen leikin kentillä.

## **VTM Riitta Matilainen**

Helsingin yliopisto, talous- ja sosiaalhistoria

Apurahatutkija Riitta Matilainen viimeistelee väitöskirjaansa Helsingin yliopiston Poliitiikan ja talouden laitoksella talous- ja sosiaalhistorian oppiaineessa. Rahapelaamisen tutkimisen jälkeen Matilainen haluaisi jatkaa valitsemallaan hömppölinjalla ja keskittyä ruotsinlaivaristeilyjen sosiaalhistoriaan.

## **FT, digitaalisen kulttuurin professori Jaakko Suominen**

Turun yliopisto, digitaalinen kulttuuri

Kulttuurihistoriasta Turun yliopistossa väitelleen Suominen tutkimusintresseihin lukeutuvat muun muassa teknologian mentaalihistoria, tietotekniikan popularisointi, pelikulttuurit ja 1980-luvun englantilaiset konemusiikkiyhtyeet. Siviilielämässään Suominen tekee taidetta, kasvattaa chilejä ja fanittaa Depeche Modea. Suominen on leikkivän tieteen puolestapuhuja: tieteilijä on terve niin kauan kuin se leikkii. Rappio! -seminaarissa Suominen johti keskustelua robottihirviöistä rouvainlehdistöön ulottuvasta mediakulttuurin akateemisesta alennustilasta.

## *FM Emma Susi*

Turun yliopisto, kulttuuriperinnön tutkimus

Olen kulttuurin ja taiteen tuottaja. Tällä hetkellä työni kaupungin kulttuurituottajana sisältää hyvin monialaisia ja monitaiteisia tuotantoja.

Rappiolla olevassa väitöstutkimuksessa käytän sumeilematta hyväkseni tuottajan työssä saatua asiantuntemustani. Käsittelen taidepainotteisten kehittämishankkeiden tuotantoprosesseja sekä kulttuuriperinnön käyttöä taiteessa kahden eri casen kautta. Toinen tapaus liittyy muotoiluun ja paikalliseen taidekäsityömallistoon. Toinen tapaus on kaupunkikulttuurifestivaali Pori Folk, jonka päätuottajana toimin.

Leimattuani itseni ulos kaupungin duunista kuluu aikani Satakunnan taidetoimikunnan luottamushommissa, monenlaisissa kulttuuririennoissa ja perheen parissa. Onneksi lapsetkin ovat orientointuneet äidin työhön: tytär 6 v haluaa ruveta isona taiteilemaan ”jotakin” ja poika 3 v haluaa kuunnella rockia joka käännteessä.

## *FM Pauliina Tuomi*

Turun yliopisto, Digitaalinen kulttuuri

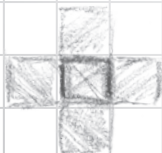
Tampereen teknillinen yliopisto, Advanced Multimedia Center

Pauliina Tuomi on rappiollisen iTV-viihteen tutkimuksen puurtava uranuurtaja. Omassa väitöstyössä interaktiivisten TV-viihteen muotojen lisäksi kiinnostavat myös kaikki muut osallistavan mediakulttuurin populaarit muodot: aina Big Brotherista Euroviisuihin. Oman rakkaan aiheen ohella työllistävät tutkijan hommat Tampereen teknillisessä yliopistossa.

## **KTT, markkinoinnin professori Anu Valtonen**

Lapin yliopisto, yhteiskuntatieteiden tiedekunta

KTT Anu Valtonen on kiinnostunut tutkimaan liiketaloustieteen kentällä syrjään sysättyjä, torjuttuja, pelättyjä ja pimeiksi luokiteltavia asioita ja ilmiöitä. Tällä hetkellä ihmettelyn kohteena on unen ja nukkumisen muuttuvat käytänteet turismin, kulutuskulttuurin ja johtamisen konteksteissa (New Sleep Order -projekti). Kulttuurintutkimuksen kehiksestä markkinatoimintaa ja taloutta katsova Valtonen toimii markkinoinnin professorina Lapin yliopiston yhteiskuntatieteellisessä tiedekunnassa.







"Hän antoi heille tussit, tarrat, sakset ja muut ja he  
tekivät tieteestä parempaa."

PORIN  
YLIOPISTO-  
KESKUS



Turun yliopisto  
University of Turku

