

Riikka Turtiainen

NOPEAMMIN, LAAJEMMALLE, MONIPUOLISEMMIN
Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa

Akateeminen väitöskirja

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

© Riikka Turtiainen

Turun yliopisto, humanistinen tiedekunta

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos, digitaalinen kulttuuri

Juno-tohtoriohjelma

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

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

Vastaväittäjä: dosentti, YTT, FL Juha Herkman

Kustos: dosentti, FT, professori Jaakko Suominen

Turun yliopisto – University of Turku

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja 37

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

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

ISSN 1799-0564

Painopaikka Brand ID Oy

Taitto Kimmo Turtiainen

Kansi Neea Laakso

SISÄLTÖ

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

ARTIKKELIT

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

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

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

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

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

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

ESIPUHE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

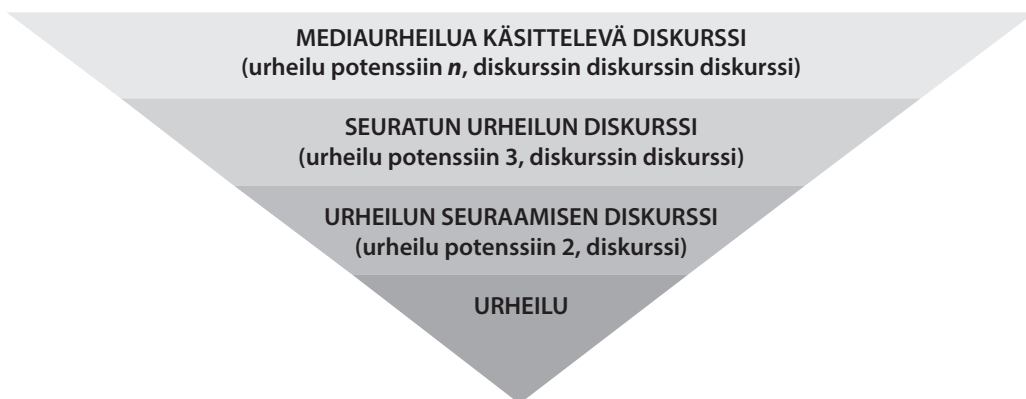
Kaikenkattava kiitos äidille ja isälle (joka taittoi tämän teoksen) ja kuusi vuotta nuoremalle kaksoissiskolleni. Ja kiitos parhaalle lenkkikaverilleni Elville, joka piti minut juoksukunnossa väitöskirjani viimeistelyvuodet ja auttoi siten saamaan tietokoneen ääreen jämähtäneen ruumiin lisäksi myös jumiutuneet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

Porissa El Clásico -iltana 7.10.2012
Riikka Turtiainen

1. JOHDANTO: URHEILU ON KAUNISTA

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

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



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

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

¹ Eco 1985, 203.

² Emt., 204–205.

³ Emt., 205.

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

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

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

⁴ Bourdieu 1999, 123–127.

⁵ Sund 2005, 14.

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

⁷ Sund 2005, 15.

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

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

1.1 Mistä on kyse, kun on kyse mediaurheilusta?

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

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

⁹ Ilmanen 2008, 8–11.

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

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

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

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

¹¹ Käsittelen aihetta tarkemmin luvussa 4.

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

¹³ Ks. esim. Bourdieu 1984, 71–112.

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

1.2 Aikaisemmassa tutkimuksessa on aukkoja

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

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

¹⁴ Ks. Turtiainen & Östman 2012.

¹⁵ Ronkainen 2005, 214–215.

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

¹⁷ Heinilä 1985; 2000.

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

¹⁹ Whannel 1998, 227.

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

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

1.3 Urheilukulttuuri ja liikuntakulttuuri asettuvat vastakkain

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

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

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

²⁰ Ymmärtävän ihmistieteen perinteestä esim. Rolin 2006.

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

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

men historiastakin löytyy sille erityinen poliittinen paikkansa. Sisällissota jakoi Suomen punaiseen ja valkoiseen liikuntakulttuuriin, kun vasemmisto urheili TUL:n ja oikeisto SVUL:n riveissä. Käytännössä kahteen urheiluliittoon jakautuminen sääteli muun muassa lajivalintoja ja kilpailuedustuksia. Urheilusta tuli nuorison poliittisen aivopesun väline urheilun ja maanpuolustuksen ollessa vahvasti sidoksissa toisiinsa. Kansainvälinen huippu-urheilu nousi puolestaan arvoonsa, kun sen avulla pyrittiin taas yhdistämään hajanaista kansaa. Suomi olikin 1930-luvun loppuun asti kesäolympialaisten suurvaltoja, ja tällöin penkkiurheilun harrastaminen voimistui kaupungeissa. Yksinomaan kilpaurheiluun keskittyminen säilyi aina 1950-luvulle asti, jolloin valtiovallalta alkoi tukea myös kuntourheilua ja liikuntapalveluiden tarjoaminen asetettiin kuntien tehtäväksi. Varsinaisen kuntoliikunnan aikakauden voidaan nähdä alkaneen 1960-luvusta, kun liikuntapoliittiset neuvottelupäivät (1967) käynnistivät liikunnan ja urheilun välisen vastakkainasettelun. Kilpailukeskeinen ajattelu kääntyi kansanterveydelliseksi liikuntakysymykseksi, ja aloitettiin liikuntatieteellinen yliopistokoulutus²³.

Vaikka urheilu ei ole nykypäivän Suomessa siinä mielessä poliittinen kysymys mitä se on jossain toisaalla²⁴, ulottavat liikunta- ja urheilukulttuurin yhteiskunnalliset murrosvaiheet vaikutuksensa tähän hetkeen. Vuonna 2011 Suomi voitti jääkiekon maailmanmestaruuden, mutta urheilupäättäjät joutuivat painimaan kaikkien aikojen huonoimman yleisurheilumenestyksen (MM-kisat ilman pistesijoja) ja jalkapallon rahanpesuskandaalien (ulkomaalaisen vedonlyöntihuijarin Veikkausliigassa harjoittama lahjonta) kanssa huippu-urheilua koskevia toimenpiteitä linjatessaan²⁵. Vuosi 2012 toi mukanaan muun muassa olympiapettymyksiä ja Jokerit–HIFK-ottelussa poliisitutkinnan arvoiseksi pahoinpitelyksi äityneen kaukaloväkivallan, josta jääkiekon SM-liiga langetti historiansa tuntuimmat kurinpidolliset rangaistukset joukkueiden valmentajia myöten. Urheilukulttuurin tutkimusta (epäkohtineen kaikkineen) puolustamalla en halua ollenkaan väheksyä liikuntakulttuurin arvoa, mutta totean, että liikuntakulttuuriin keskittymällä suomalaiselle akateemiselle kentälle on synnytetty (media)urheilukulttuurin mentävä aukko, jota täyttämään toivon tulevaisuudessa uusia (media)urheilukulttuuria käsitteleviä tutkimusavauksia. Oma tutkimukseni valaisee yhtä urheilukulttuurin olennaista osa-aluetta käsitellessään mediaurheilua seuraavien ihmisten toimintaa ja rooleja, mutta paljon (media)urheilukulttuurin liittyviä ilmiöitä jää vielä täysin käsittelemättä.

1.4 Mediaurheilukulttuuri on populaarikulttuuria

Kysyessäni millaista on mediaurheilukulttuuri ja erityisesti millaisia ovat sen digitaaliset

²³ Zacheus 2008, 36–98.

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

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

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

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

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

²⁶ Knuutila 1994, 18; 26.

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

²⁸ McLuhan 1969, 264–265.

²⁹ Emt., 266.

³⁰ Koivunen ym. 2001, 14.

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

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

1.5 Työn rakenne myötäilee tutkimusprosessia

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

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

³¹ Johnson 2010, 2–3.

³² Emt., 14.

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

³⁴ Ks. myös Uotinen 2005, 21.

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

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

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

³⁵ Humphreys 2009, 10.

³⁶ Hazard & Summanen 2011, 137.

2. MEDIAURHEILUN KENTTÄ

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

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

2.1 Media + urheilu = mediaurheilu

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

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

³⁷ Eco 1985, 204–205.

³⁸ Ks. tämän teoksen johdanto (luku 1).

³⁹ Ks. esim. Real 1998.

⁴⁰ Hietala & Laine, 1993.

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

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

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

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

Sage, London, 2001.

⁴² Rowe 2004, 12–13.

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

⁴⁴ Laine 2011, 44.

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

⁴⁶ Birrell & Loy 1979, 12–13.

⁴⁷ McLuhan 1969, 43–44.

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

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

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

⁴⁸ Nicholson 2007, 8–10.

⁴⁹ Real 1998, 21.

⁵⁰ Kellner 2003, 1–5, 65.

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

⁵² Kolamo 2004, 37–48.

⁵³ Schultz 2009, viii.

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

⁵⁵ Wenner 1998, 8–13; 30.

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

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

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

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

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

⁵⁷ Whannel 1998, 221–232.

⁵⁸ Pirinen 2006, 9, 11.

⁵⁹ Rowe 2005, 125–126.

⁶⁰ Boyle 2006, 1.

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

⁶² Paloheimo 2005.

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

⁶⁴ Laine 2011, 43.

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

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

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

2.2 Mediaurheilun tutkimusperinne muotoutuu

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

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

⁶⁶ Boyle & Haynes 2009, 2.

⁶⁷ Boyle & Haynes, 2003.

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

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

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

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

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

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

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

⁷¹ Ks. Hakala 2011.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

⁷⁹ Pirinen 2006, 22.

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

⁸¹ Heinonen 2004, 233–234.

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

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

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

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

⁸² Ks. esim. Heinilä 1959 ja 1985.

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

⁸⁴ Ks. Itkonen ym. 2008.

⁸⁵ Laine 2011, erit. 252–302.

⁸⁶ Zacheus 2008, 26–28, 265–274.

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

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

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

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

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

⁸⁹ Ks. Virtapohja 1998.

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

⁹¹ Claves & Van Pelt 1986, 98.

⁹² Esim. Real 1998, 33.

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

⁹⁴ Bernstein & Blain 2003, 1.

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

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

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

⁹⁵ Bernstein & Blain 2003, 3.

⁹⁶ Pelikulttuureja tuntemattomat tutkijat lähestyivät digitaalista pelaamista ongelmakeskeisesti selvittäen tyypillisimmillään väkivaltapeleiden psykologisia vaikutuksia pelaajiinsa.

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

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

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

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

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

⁹⁹ Wenner 1998, 20–23.

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

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

2.3 Mediateknologia rakentuu kulttuurisesti ja sosiaalisesti

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

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

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

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

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

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

¹⁰³ Barker 2008.

¹⁰⁴ Ks. Herkman 2006, 24.

¹⁰⁵ Lehtonen 1994.

¹⁰⁶ Herkman 2006, 21–22.

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

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

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

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

¹⁰⁸ Uotinen 2005, 38.

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

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

¹¹¹ Oudshoorn & Pinch 2003, 14–15.

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

¹¹³ Peteri 2006.

¹¹⁴ Pantzar 1996.

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

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

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

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

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

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

¹¹⁷ Turtiainen 2009, 193–194.

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

¹¹⁹ Burr 1995.

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

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

2.4 Mediaurheilua voi tarkastella pelaamisen kontekstina

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

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

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

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

¹²² Ks. Sotamaa 2009a, 58.

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

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

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

¹²⁴ Aarseth 2001.

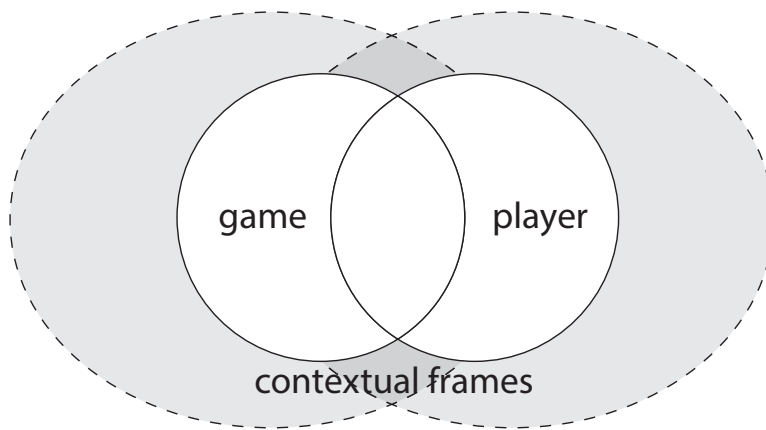
¹²⁵ Ks. Huizinga 1947; Callois 1961.

¹²⁶ Ks. Sotamaa 2009b, 100–102.

¹²⁷ Helanko 1980, 94–106.

¹²⁸ Mäyrä 2008, 2.

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



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

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

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

2.5 Urheilu on peliä ja performanssia

¹³⁰ Ks. Mäyrä 2008, 2.

¹³¹ Kallio, Mäyrä & Kaipainen, 2009.

¹³² Mäyrä 2008, 24.

¹³³ Ks. emt.

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

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

Kuva 3. Allen Guttman määrittelee urheilua erottelemalla toisistaan *spontaanin ja organisoi-*

¹³⁴ McLuhan 1969, 274.

¹³⁵ Suominen ym. 2010, ii.

¹³⁶ Suominen ym. 2009, i.

¹³⁷ Ks. Gruneau 1983.

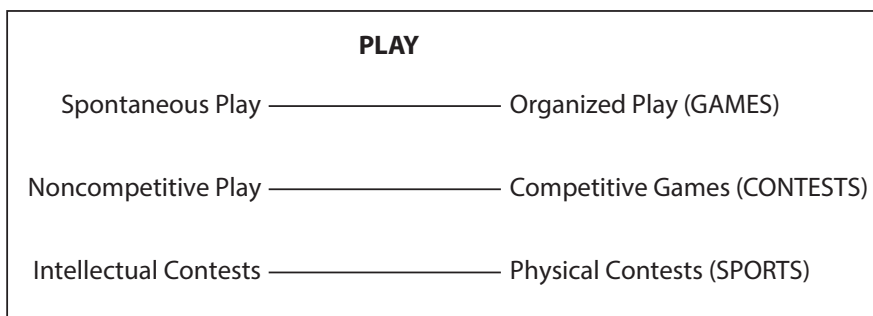
¹³⁸ Suomen kielen ”kahden ilmauksen esiintymä” *peli/leikki* on lainautunut ruotsin kielestä *spel/lek*. (Ks. Turunen 1981, 200.)

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

¹⁴⁰ Ks. esim. Gruneau 1983.

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

¹⁴² Guttman 2007, 24–25.



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

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

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

¹⁴³ Guttman 2007, 25.

¹⁴⁴ Huizinga 1947, 266–267.

¹⁴⁵ Helanko 1980, 73, 98.

¹⁴⁶ Ilmanen 2008, 9.

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

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

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

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

¹⁴⁷ Helanko 1980, 96.

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

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

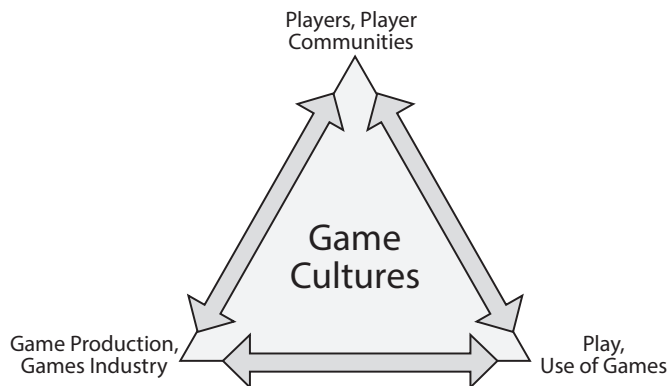
¹⁵⁰ Ks. SEUL ry. <http://seul.fi/seul-ry/>. Suomen elektronisen urheilun liiton kilpailutoimintaa järjestävistä jäsenyhdistyksistä esimerkiksi Suomen tanssipelaajat perustettiin sen sijaan jo vuonna 2006. Ks. <http://www.tanssipelit.fi/yhdistys/tietoa>.

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

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

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

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



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

¹⁵² Hargreaves 1986, 1-15.

¹⁵³ Schechner 2006, 49–50, 92.

¹⁵⁴ Schechner 2006, 93.

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

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

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

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

¹⁵⁶ Mäyrä 2008, 5–6.

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

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

¹⁵⁹ Stenros & Montola 2009, 167.

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

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

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

¹⁶³ Saarikoski ym. 2009b. 261–263.

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

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

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

¹⁶⁵ Kangas 2009, 61.

3. TUTKIMUSAINEISTOJEN VÄLISET SUHTEET

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

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

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

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

¹⁶⁷ Vakimo 2010, 95.

¹⁶⁸ Saukko 2003, 25; 33.

¹⁶⁹ Emt., 21–22.

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

3.1 Matriisimalli valottaa aineistojen ja tutkimuskysymysten suhteita

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

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

¹⁷⁰ Lehtonen 1994.

¹⁷¹ Tarkastelen triangulaation käsitettä lähemmin seuraavassa alaluvussa.

¹⁷² Ks. esim. Lakomäki ym. 2011, 8.

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

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

ARTIKKELI	ARTIKKELIKOHTAINEN TUTKIMUSKYSYMYKS	AINEISTO	TEOREETTIS-METODOLOGINEN KONTEKSTI*	JULKAISU + JULKAISUJAN-KOHTA (sulussa kirjoitusajan-kohta)	MERKITYS VÄTTÖSKIRJAKORONNAISUUDESSA
1.	Miksi joukkueurheiluaiteisissa konsolipeleissä ole naisehahmoja?	Pelitarvostelut Fifa 09 - konsolipelistä (7 kpl), peliä koskevat keskusteluforumiviestit (4:tä eri forumilta)	Peliturkimus, representaatiotutkimus	Peliturkimuksen vuosikirja 2009 (2009)	Aiheeseen johdattava: sisällöt ja palvelut / roolit ja toimijuudet
2.	Mikä on urheilun seuraajien paikka mediakulttuurin kulttuurin joukossa? Mistä juontavat urheilun seuraamiseen liittyvät negatiiviset mielikuvat?	Liikuntateoreettiset lehtiartikkelit (6 kpl) aikalais-kirjallisuutena	Yleisö/fani) tutkimus	Fanikirja - Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä 2008, (2006-2007)	Aihetta taustoittava: roolit ja toimijuudet
3.	Mikä asema virtuaalimanageroitavilla fantasiaileilla on mediaurheilun seuraajien ihmisten toiminnassa? Mistä fantasiaileigan pelaajien keskinäinen kommunikaatio koostuu?	Fantasiailigapelin sisäisen keskusteluforumin (11 keskustelijaa/pelaajaa) viestit järkevön SM-ligakauden 2006-2007 ajalta + kyselyvastaukset teemakirjoittelun (16 kpl)	Peliturkimus, diskursiivinen sisällönanalyysi	Lähikava 2007 (2007)	Ilmiötä esimerkinomaisesti avaava: sisällöt ja palvelut / roolit ja toimijuudet
4.	Millaisena mediaurheilu näyttäytyy YouTube-kanavilla? Mikä on urheiluaiteisten YouTube-vidoiden merkitys mediaurheilun kulttuurille?	Youtube-vidot kommentteineen (yhteensä 172 kpl) + kyselyvastaukset (23 kpl sisältäen 52 videota perusteluineen)	Sosiaalisen median tutkimus, sisällönanalyysi	Wider Screen 2011 (2008)	Ilmiötä esimerkinomaisesti avaava: sisällöt ja palvelut / toiminnot ja käytötavat
5.	Miksi teksti-TV:n kaltainen "vanhanaikainen teknologia" on säilyttänyt asemansa digitaalisuudessa mediaurheiluympäristössä? Mikä on ("uuden" ja "vanhan") mediateknologian rooli urheilun seuraamiskokemuksessa?	Asiantuntijahaastattelu (YLE Urheilun Online-ryhmän toimintajäsi Lauri Sihvonon) + kyselyvastaukset (133 kpl)	Teknologoiden omaksumisteoria, erittelevä (kvantifioiva) sisällönanalyysi	Tekniikan Väihteitä 2010 (2010)	Ilmiötä esimerkinomaisesti avaava: sisällöt ja palvelut / toiminnot ja käytötavat
6.	Millaisena ilmiönä Suomessa järjestetyt naisten jalkapallon EM-kisat näyttäytyvät mediahuomion valossa?	Palloilun lehdisöseramat, painetut lehdet, verkkosivustot ja keskusteluforumiviestit kisojen aikana + EM-kisakirjoittelmat. (35 kpl)	Mediaurheilun (representaatio) tutkimus, sisällönanalyysi	Kasvatus & Aika 2010 (2009-2010)	Ilmiötä kokoava: sisällöt ja palvelut / roolit ja toimijuudet

Miten digitalisoituminen näyttäytyy urheilun seuraamisen muutoksessa?

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

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

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

3.2 Nyanssit erottavat triangulaation ja monipaikkaisuuden toisistaan

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

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

Artikkeliväitöskirja tutkimuksen julkaisumuotona tuo omaan triangulaatiomenettelyyni sel-

¹⁷⁵ Kangaspunta 2008, 178.

¹⁷⁶ Ks. Denzin 1978, erit. 201.

¹⁷⁷ Suominen 2010b.

¹⁷⁸ Uotinen 2005, 63.

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

¹⁸⁰ Suominen 2010b.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

¹⁸⁵ Ronkainen 2005, 214.

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

¹⁸⁷ Ks. Lähdesmäki ym. 2009.

¹⁸⁸ Nikunen 2005, 33–34.

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

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

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

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

¹⁸⁹ Tuomi 2009.

¹⁹⁰ Nikunen 2005, 29.

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

¹⁹² Nikunen 2005, 31.

¹⁹³ Ronkainen 2005, 215–216.

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

3.3 Tutkimusetiikka ei ole tuote-etiketti

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

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

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

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

¹⁹⁶ Clarkeburn & Mustajoki 2007.

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

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

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

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

¹⁹⁸ Ks. esim. Vakimo 2010, 104–105.

¹⁹⁹ AoIR 2002.

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

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

²⁰² Turtiainen & Östman 2009, 350.

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

²⁰⁴ Rolin 2006, 110–111.

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

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

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

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

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

²⁰⁷ Hynninen 2011, 264; 289–290.

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

²⁰⁹ Emt, 266.

²¹⁰ Ks. Hynninen 2011, 264.

²¹¹ Ks. emt., 264; 274; 291..

²¹² Ks. myös Turtiainen & Östman ilm. 2013.

²¹³ Grimes ym. 2009, 38.

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

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

²¹⁴ Grimes ym. 2009.

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

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

²¹⁷ Ks. myös Turtiainen & Östman ilm. 2013.

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

VERKKOTUTKIJAN EETTINEN HUONEENTAUHU

Pohdi, onko internet tutkimuksesi... eli teetkö tutkimusta

...väline

verkolla

...lähde

verkossa

...kohde

verkosta

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

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

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

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

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

²¹⁹ Ks. myös Rosenberg 2010, 23.

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

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

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

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

²²⁰ McKee & Porter 2009, 15.

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

²²² Paasonen 2003.

²²³ Emt..

²²⁴ Sumiala, 2010, 12–14.

²²⁵ Haverinen 2009, 10.

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

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

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

²²⁶ Kalela 2010, 51.

²²⁷ Järvinen-Tassopoulos 2011, 216.

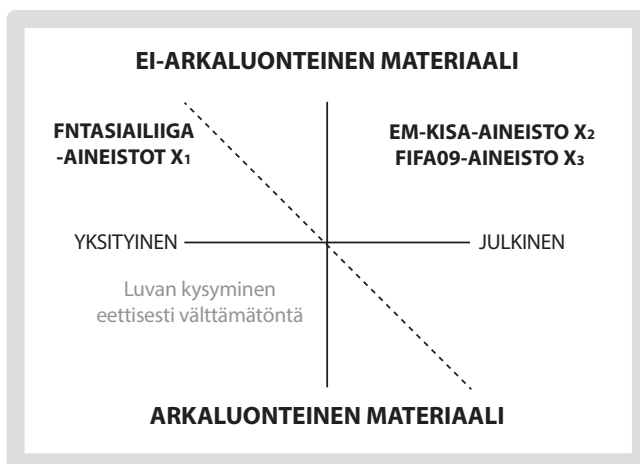
²²⁸ Tutkittavien asemaan asettumisesta eettisen pohdinnan ohjenuorana ks. myös Uotinen 2005, 72.

²²⁹ Järvinen-Tassopoulos 2011, 223.

²³⁰ Emt., 202–229.

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

²³² Sveningsson, Lövheim ja Berquist 2003, 186.



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

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

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

²³³ Sveningsson Elm 2009.

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

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

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

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

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

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

²³⁶ Uotinen 2005, 64–66.

²³⁷ Vakimo 2010, 93.

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

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

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

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

²³⁸ Lehtonen 1994; ks. myös luku 2.

²³⁹ Ks. esim. Rolin 2006, 119.

²⁴⁰ Vakimo 2010, 93.

²⁴¹ Hallamaa ym. 2006, 398.

²⁴² Hirvonen 2006, 35.

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

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

3.4 Aineistoblogi yhdistää kumulatiivisesti tuotettuja aineisto-osia

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

²⁴³ Ruusuvoori ym. 2010, 27.

²⁴⁴ Vakimo 2010, 94.

²⁴⁵ Turtiainen 2005.

²⁴⁶ Apurahan myönsi Suomen Kulttuurirahaston Satakunnan rahasto vuonna 2006.



VIRTUAALIURHEILU

PÄÄKYSELY

TEEMAKYSELYT:

[Naisten jalkapallon EM-kisat maailmiönä](#)

SEURANTA-PÄIVÄKIRJAT

Vastauksianne käsitellään ehdottoman luottamuksellisesti, ainoastaan tutkimustarkoituksessa.

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

28.08.2009 klo 15:37
Naisten jalkapallon EM-kotikisat maailmiönä

Voit auttaa tutkijaa selvittämään, millaisena maailmiönä naisten jalkapallon EM-kisat näyttäytyvät kertomalla omista kokemuksistasi kisojen seuraajana.

[Lue koko juttu](#) | [Kommentoi](#) | [Vastaa kyselyyn](#)

28.04.2008 klo 13:10
Mieleenpainuvia YouTube-videoita?

Nyt olisi sitten vuorossa YouTube-palvelun roolin selvittäminen mediaurheilussa. Olisin jälleen kiitollinen urheilun ystävien korvaamattomasta avusta eli:

[Lue koko juttu](#) | [Kommentoi](#)



[Tutustu tutkiaan](#)

[Ehdota aihetta](#)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

²⁵⁰ Omaa tutkimuspäiväkirjamaista väitöskirjablogiani pääsivät lisäksi tarkastelemaan vain väitöskirjatyöni ohjaajat.

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

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

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

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

²⁵² Ruusuvuori ym. 2010, 16.

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

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

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

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

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

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

²⁵⁵ Uskali 2001, 118–120.

²⁵⁶ Suominen 2010a.

²⁵⁷ Ruusuvoori ym. 2010, 13–15.

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

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

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

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

²⁵⁸ Nikunen 2005, 33; Uotinen 2005, 63.

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

²⁶⁰ Ruusuvuori ym. 2010, 23.

²⁶¹ Emt., 21.

²⁶² Emt., 22.

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

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

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

²⁶³ Rolin 2006, 110–113.

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

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

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

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

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

²⁶⁶ Alastalo & Åkerman 2010, 372–373.

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

²⁶⁸ Emt., 373; 379–381; 390.

²⁶⁹ Emt., 388–390.

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

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

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

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

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

²⁷⁰ Alastalo & Åkerman 2010, 383; 390.

²⁷¹ Emt., 372; 381–382.

²⁷² Emt., 389.

²⁷³ Rolin 2006, 111.

kohteena ovat mediaurheiluun liittyvien puhetapojen lisäksi mediaurheilun esittämistavat. Karkeasti jaoteltuna tutkimukseni voi ajatella rakentuvan mediaurheilun *representaatioista* ja *diskursseista*. Avaan kyseisiä käsitteitä tässä jotain muuta tarkoitusta varten syntyneiden osa-aineistojeni yhteydessä, vaikka molemmat liittyvät läheisesti myös tutkimustani varten tuotettuun aineistoon ja sen analysoimiseen. Fantasialiigan pelaajien keskinäisen kommunikaation tarkastelussa tutkin pelin sisäisen keskustelufoorumien viesteistä nimenomaan puhetapoja ja erilaisia puheen tasoja eli analysoin ensisijaisesti aineiston diskursiivisia elementtejä. Diskursseja tarkastelemalla tutkitaan merkitysten tuottamista eri tilanteissa eli sitä, miten ihmiset merkityksellistävät maailmaa ja sen tapahtumia. Diskurssien tutkimuksessa kielenkäyttö (kielen järjestymisen tavat ja keinot) nähdään sosiaalisena ja kulttuurisena toimintana, jolloin puhettavat kertovat ympäröivästä yhteiskunnasta ja kulttuurista.²⁷⁴ Diskurssit eivät kuitenkaan ole aineistossa valmiiksi odottelemassa tutkijaa vaan ne on luettava ja muodostettava aktiivisesti esiin aineistosta, osoitettava tiedostamattomat kielelliset rakennelmat.²⁷⁵ Diskursiivisia analyysitapoja on useita, ja kyseessä onkin lähinnä väljä teoreettinen idea joukosta metodisia työvälineitä.²⁷⁶

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

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

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

²⁷⁴ Pietikäinen & Mäntynen 2009, 11–13.

²⁷⁵ Uotinen 2005, 52.

²⁷⁶ Eskola & Suoranta 2000, 196–198.

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

²⁷⁸ Pietikäinen & Mäntynen 2009, 56.

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

²⁸⁰ Rossi 2010, 273.

²⁸¹ Pietikäinen & Mäntynen 2009, 14–15.

²⁸² Resurssilla tarkoitetaan diskurssintutkimuksen yhteydessä kielenkäyttäjän tilanteen ja taitojensa mukaan

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

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

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

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

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

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

²⁸⁴ Pietikäinen & Mäntynen 2009, 62–63.

²⁸⁵ Rossi 2010, 270.

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

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

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

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

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

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

²⁸⁸ Parikka & Tiainen 2012, 330–346.

²⁸⁹ Ks. myös Ruusuvuori ym. 2010, 20.

²⁹⁰ Emt., 21.

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

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

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

²⁹¹ Koski 2011, 14–16.

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

²⁹³ Ruusuvuori ym. 2010, 18–20.

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

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

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

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

3.6 Kirjallinen aineiston tuottamistapa tekee tutkijasta ja tutkittavista tulkitsijoita

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

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

²⁹⁶ Ks. Sivula 2006, 45.

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

²⁹⁸ Apo 1993, 12.

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

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

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

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

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

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

³⁰⁰ Apo 1993, 14.

³⁰¹ Apo 1993, 12; Uotinen 2005, 90.

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

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

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

³⁰² Suominen 2011, 235–236; 250.

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

³⁰⁴ Tuuva-Hongisto, 2007.

³⁰⁵ Helsti 2005, 154.

³⁰⁶ Kalela 2000, 89–93.

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

³⁰⁸ Uotinen 2005, 91.

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

kirjoituksista etsitään sosiaalisesti konstruoituja todellisuuksia, joissa ihmiset elävät ³¹⁰.

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

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

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

³¹⁰ Lakomäki ym. 2011, 10.

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

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

³¹³ Uotinen 2005, 75.

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

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

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

³¹⁴ Kalela 2010, 54.

³¹⁵ Kalela 2010, 44; Väliverronen 1999, 142.

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

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

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

4. MUUTOKSESSA (OLEVAN ILMIÖN) TUTKIMINEN

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

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

³¹⁸ Tuomi 2008, 137.

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

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

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

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

4.1 Artikkeliväitöskirja puoltaa paikkaansa karkaavan kohteen tavoittamisessa

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

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

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

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

³²² Ks. Uotinen 2005.

³²³ Emt., 13–16.

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

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

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

³²⁴ Tuuva-Hongisto 2007, 16.

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

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

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

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

4.2 Aktiivisen mediakäyttäjän paradigma aktualisoituu

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

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

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

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

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

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

³²⁸ Turtiainen 2009, 231.

³²⁹ Paasonen 2012, 65.

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

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

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

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

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

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

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

³³³ Herkman 2006, 27–29.

³³⁴ Jenkins 2006, 135–136.

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

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

4.3 Sosiaalinen media taipuu myös antisosiaaliseksi mediaksi

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

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

³³⁶ Nikunen 2008, 235–237.

³³⁷ Emt., 239.

³³⁸ Marx 1998, 35–36.

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

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

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

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

³⁴⁰ Lietsala & Sirkkunen 2008.

³⁴¹ Kaplan ja Haenlein 2010.

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

³⁴³ Hautakangas 2008.

³⁴⁴ Sirkkunen 2006a.

³⁴⁵ Suoranta 2006, 217.

³⁴⁶ Sirkkunen 2006b, 137–139.

³⁴⁷ KNT Media 2008.

³⁴⁸ Östman 2007, 52.

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

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

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

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

³⁵⁰ Bruns 2008.

³⁵¹ Toffler 1980, 265–288.

³⁵² Leadbeater & Miller 2004.

³⁵³ Turtiainen & Östman 2009, 340–341.

³⁵⁴ Pietilä & Ridell 2008, 27–43.

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

³⁵⁶ Ks. Suominen, 2010c.

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

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

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

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

³⁵⁷ Klastrup 2010.

³⁵⁸ Emt. 2010.

³⁵⁹ Pietilä & Ridell 2008, 30; 35.

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

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

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

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

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

³⁶² Childress 2012, 55–57.

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

³⁶⁴ Ritzer & Jurgenson 2010, 18–20.

³⁶⁵ van Dijk 2009, 47.

³⁶⁶ Villi 2012, 15–18.

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

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

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

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

³⁶⁷ Villi 2012, 12.

³⁶⁸ Fornäs 2000, 37–38.

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

³⁷⁰ Jensen 1999.

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

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

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

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

³⁷¹ Parikka 2004, 83–97.

³⁷² Sotamaa 2009, 102.

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

4.4 Virtuaalisuus katosi käsittekellariin

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

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

³⁷³ Sotamaa 2009, 16, 79, 82.

³⁷⁴ Kangas 2009, 64.

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

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

³⁷⁷ Ks. Huhtamo 1995, 336.

³⁷⁸ Saarikoski ym. 2009c, 332.

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

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

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

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

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

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

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

³⁸² van Dijk & Nieborg 2009, 860.

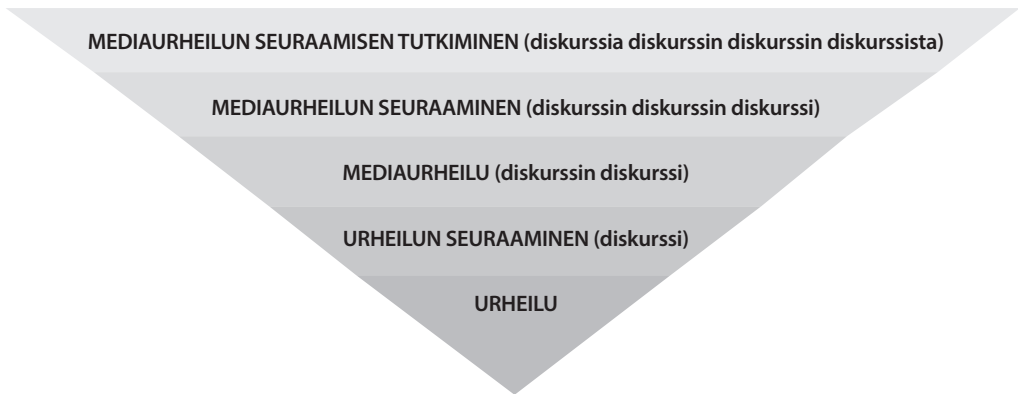
vaaman ilmiön sulautuessa muuhun arkiseen toimintaamme, ja kielenkäytön merkitysten muuttuessa. Tutkimuksen kohteena olevan ilmiön muuttuessa myös tutkimuksen tavat muuttuvat, mikä muuttaa samalla tutkimusta jäsentäviä käsitteitä.

5. LOPUKSI: DIGITAALISUUS MEDIAURHEILUN SEURAAMISEN MUUTOKSESSA

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

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

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



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

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

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

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

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

5.1 Televisio määrittelee urheilua

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

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

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

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

³⁸⁴ Ks. Bolter & Grusin 1999.

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

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

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

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

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

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

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

5.2 (Media)urheilu on sosiaalista (mediaa)

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

³⁸⁷ Heljakka 2011, 42; 51.

³⁸⁸ McLuhan 1969, 266.

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

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

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

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

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

5.3 Uusien ja vanhojen mediateknologioiden käyttö limittyy

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

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

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

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

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

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

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

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

³⁹⁰ YLE Urheilu 14.11.2011.

³⁹¹ Ks. Paasonen 2012, 66.

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

5.4 Mediaurheilu kesyttää sukupuolen

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

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

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

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

³⁹³ Ks. myös Laine 2012, 289–290.

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

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

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

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

³⁹⁵ Virtapohja 1998, 116.

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

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

5.5 Digitaalisuus ei ole mediaurheilun maali

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

³⁹⁶ Lehtonen 1994.

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

³⁹⁸ Ks. Laine 2012, 289–302.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

⁴⁰¹ Paasonen 2012, 66.

⁴⁰² Virtapohja 1995, 79–82.

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

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

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

⁴⁰³ Hazard & Summanen 2011, 137.

⁴⁰⁴ Emt., 201; 277.

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

ARTIKKELIEN ESITTELY

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

Realistisuuden ylistys: Pelaa jalkapalloa – olen mies.

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

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

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

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

”Aktiivisen urheilun kantapäillä” – Fanaattisia mediaurheilun kuluttajia kategorisoimassa.

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

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

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

Kahden kaukalon välissä – Fantasialiigojen maailmaa kartoittamassa.

(*Läbikuva* 4/2007, 39–59.)

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

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

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

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

YouTube käyttäjälähtöisen mediaurheilun areenana.

(Widerscreen, 1–2/2011)

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

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

⁴⁰⁸ Allekirjoittaneen sähköposti Kaarina Nikuselle 6.9.2007.

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

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

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

(*Tekniikan Waibeita* 4/2010, 32–48.)

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

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

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

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

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

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

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

⁴¹⁰ Suominen 2010e, 4.

⁴¹¹ Itkonen & Nevala 2007, 247.

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

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

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

KIRJALLISUUS

(Verkko-osoitteiden toimivuus tarkastettu 25.4.2012.)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Verkkosivut

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

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

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

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

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

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

