

iTV – TELEVISION PAARIALUOKKAA?

Monia suomalaisia televisiokatsojia ovat kiehututtaneet erilaiset 2000-luvun alkupuolella syntyneet interaktiiviset, tekstiviesteihin perustuneet ohjelmaformatit. Kaikki sai alkunsa tv-chateista, joista nopeasti siirryttiin tekstiviestipohjaisiin televisiomobiilipeleihin. Myös erilaiset interaktiiviset soittovisat alkoivat täyttää ennen lumisateelle, virityskuvalle tai myöhemmin Ostos-TV:lle pyhitettyä aikaa. Tarjonta oli runsasta ja herätti keskustelua. Tulen alla problematisoimaan televisiovihteeseen yhä vaikuttavia oletusnormeja sekä viihdemuotojen arvottamista yleisesti. Mistä yleinen jaottelu arvostetun ja vähemmän arvostetun televisiovihteen välillä muodostuu? Millaisia hierarkioita ”rappiollisen roskan” sisältä on löydettävissä?

iTV-viihde, eli tekstiviestein toteutettu chat-, peli- ja visapohjainen ohjelmatarjonta, otettiin vastaan nihkeästi erityisesti aikuisten keskuudessa. Sitä ei arvostettu tv-vihteestä ja siihen on suhtauduttu alusta asti hyvin negatiivisesti, lähinnä kolmesta syystä: kaupallisuuden ja korkeiden osallistumismaksujen, laaduttoman ohjelmatarjonnan ja ongelmallisena pidetyn nuoren kohderyhmän vuoksi. Kuluttajaviranomaiset olivat vuosia varpaillaan, ja tällä hetkellä iTV-viihde onkin kutistunut enää vain muutamaan chatiin ja soittovisaan. Tv-chatit kotoutuivat televisio-ohjelmistoon 2000-luvulla jäädäkseen. Kuluttajien vastustus näitä kohtaan ei ollut läheskään niin suurta kuin esimerkiksi erilaisia tv-mobiilipelejä kohtaan. Chatit ovatkin yksi ainoista iTV-vihteen muodoista, jotka ovat jääneet osaksi nykyistä televisio-ohjelmistoa.

Häpeäisit edes!

Syksy ja kevät ovat suurten televisiospektaakkelien aikaa. Ruutumme täyttyvät erilaisista suosituista yleisöä aktivoivista ja intermediaalisista mediatapahtumista kuten *Tanssii Tähtien Kanssa* (MTV3 2006–), *Big Brother* (Sub 2005–) ja *Putous* (Mtv3 2010–). Kaikkia tarjonta ei luonnollistakaan miellytä. Nopea vilkaisu sosiaalisessa mediassa esitettyihin kommentteihin kertoo omaa karua kieltään suurien, massayleisölle suunnattujen formaattien negatiivisestakin vastaanotosta: ”En katso enää telkkaria tänä vuonna”, ”Hankkikaa elämä!” ja ”Tällasta paskaa ei voi kukaan tosissaan myöntää katsovansa!”¹ Ja kuitenkin kunkin edellä mainitun ohjelman katsojaluvut ovat korkeita. Viimeinen lainaus kantaa osittaista vastausta itsessään; aina kyse ei välttämättä olekaan itse katsomisesta vaan enemmänkin sen *myöntämisestä*.

Viihdemuotojen arvottamisella on pitkä historia. Jo yhdellä varhaisimmista television formaattityypeistä, tietovisoilla, oli hierarkiansa. John Fiskin mukaan tietokilpailuille on hahmoteltavissa tietynlainen arvojärjestys, jossa korkeimmalle sijoittuvat akateemista älyä ja tietoa mittaavat kilpailut, kun taas pohjimmaisiksi jäävät arvaamiseen tai onneen perustuvat visailut. (Fiske 1987, 269.) Yleisesti ottaen vihteeseen yhdistetään usein myös ajatus ajanhaaskauksesta. Lopulta tiettyjen viihdemuotojen, kuten saippuaoperaoiden, paheksunta ja yhdistäminen katsojien älyn vähyteen tuottivat siinä mielessä tulosta, että televisioformaattien seuraajat alkoivat hävetä omia katsomistottumuksiaan ja valehdella niistä. Tämä on ilmiö, joka on säilynyt tähän päivään asti.

Omassa osallistavaa ja interaktiivista televisioviihdettä käsittelevässä tutkimuksessaani televisioviihteen parialuokan pohdintainen on tullut vuosien varrella tutuksi. Olen poiminut parialuokan käsitteen televisioviihteen kenttää kuvaavaksi metaforaksi Intiassa vallinneesta kastijärjestelmästä, jossa neljän kastiluokan ulkopuolelle jääneitä kutsuttiin kastittomiksi eli parialuokaksi. Tätä kastiluokkaa leimaa halveksittavuus sekä pahnanhajumaisuus. Interaktiivista televisioviihdettä mobiilipeleinen ja soittovisioinen – unohtamatta hyperventiloivia iTV-juontajia – ei pidetä kaikista arvostetuimpana televisiotarjontana. Kun mielikuvaan lisätään ilmiölle ominaiset ongelmalliset piirteet, on parialuokitus valmis. iTV-viihteeseen liitettiin myös salaliittoteorioita, joiden mukaan osa pelaajista oli tuotantoyhtiön palkkaamia eikä visailuita tai peleistä voisi oikeasti voittaa mitään.

Yleisön vastarinnasta huolimatta suomalaisen television lähihistoriaan kuuluu olennaisena osana 2000-luvun iTV-viihteen aikakausi. Suomea voidaan jopa pitää iTV:n viihdeformaattien kehityksen ja lanseeraamisen pioneerina. iTV-viihteen kulta-aikana vuosina 2004–2005 peruskanavien tarjonnasta lähes 50 % oli jollakin tasolla interaktiivista (Aslama & Wallenius 2005).

Nykyään lähes kaikki iTV-viihteen muodot ovat kuitenkin hävinneet ruudusta. Vuorovaikutteinen televisiotarjonta on pikemminkin muuttunut osallistavaksi. Erilaiset televisio- ja mediaspektaakkelit kutsuvat yleisön ottamaan osaa televisiosisältöön, esimerkiksi äänestämällä *Idolsissa* ja *Euroviisuissa* (yleensä tekstiviesti- tai puhelu-pohjaisesti tai sitten internet-alustalla tai sosiaalisessa mediassa maksutta). (Tuomi 2010, 5.) iTV-viihteen käytännössä jo kuivuttua kasaan käsittelen sitä tekstissä menneessä muodossa.

Interaktiivinen tv-viihde – lyhyt oppimäärä

Varsinaisesti interaktiivisuus tuli mukaan suomalaiseen televisioon jo 1990-luvun alkupuolella, kun puhelinkeskukset digita-

lisoitiin (Kortti 2007, 12). Televisioruutuihin saapuivat kertaheitolla erilaiset vuorovaikutteiset peliohjelmat, kuten *Hugo* (Yle TV2, 1993–1995) ja *Vito – GameOver* (MTV3, 1994–1997). Enää ei tarvittu konsolia tai peliohjainta synnyttämään pelikokemusta televisioruudun ja katsojan välille, koska *Hugossa* soittaja pelasi animoidulla peikolla puhelimen näppäinten avulla. Pelaaja ohjasi Hugo-hahmoa erilaisissa ympäristöissä kuten metsässä, vuorilla, veden alla, lumessa, rautatiellä, lentokoneessa tai rullalautailemassa.

Vuonna 2002 televisioruutuun ilmestyivät tekstiviestipohjaiset tv-mobiilipelit. Ne olivat yksinkertaisia koordinaatteihin perustuvia *cross media* -sovelluksia. Peleissä ei yleensä jaettu palkintoja, mihin nähden yksittäinen osallistumismaksu tai pelisiirto oli suhteellisen korkea, noin yhden euron hintainen. Erilaisia koordinaatio- ja strategiapohjaisia pelejä oli tarjolla erityisesti SubTV:n puolella vuosina 2002–2004. Ensiluokkaisen tärkeä



Maali!-tv-mobiilipeli ja klassinen soittovisan ruutukysymys *Rahalinko*-lähetyksessä (alla).

reaaliaikaisen pelikokemuksen rakentaja, juontaja, sijoitettiin virtuaaliselle pelikentälle vuonna 2004 peleissä kuten *Maali!* ja *Rantalentis*. Chat-ohjelmissa oli tehty selkeä havainto siitä, että elävä ihminen peli- ja muissa vuorovaikutusympäristöissä lisää kuluttajien kiinnostusta ja osallistumisaktiivisuutta. Myös juontajallisia tv-mobiilipelejä pelattiin tekstiviesteillä valitsemalla halutut koordinaatit pelikentältä. Paikka valittiin esimerkiksi sen mukaan, halutaanko potkaista jalkapallo juontajan taakse vai yritetäänkö osua juontajaan vesi-ilmapallolla.

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

2000-luvun soittovisat erosivat kuitenkin vanhoista makasiinityyppisistä visailuista. Interaktiiviset soittovisat, kuten *Voittopotti*, *Rahalinko*, *Soittopeli*, *Rahasampo*, *Pikavoitto*, olivat lanka- ja matkapuhelimilla pelattavia, käytännössä yleistietoon perustuvia visailuja. Tarkoituksena oli saada jokainen katsoja tarttumaan luuriin ja koettamaan onneaan, vaikka tosiasiaassa mahdollisuus saada pääpotti oli pieni, koska sitä yrittämässä oli iso joukko ihmisiä. Kysymykset olivat usein monivalintapohjaisia, kuten: "Mikä valuutta on Suomessa? A) rupla, b) dollari, c) euro?", tai sitten niissä haettiin puuttuvia kirjaimia: "Mikä eläin on kyseessä – se sanoo Miauu ja sillä on häntä? K_SSA". (Tuomi 2008, 68.)

iTV-viihteen ongelma-alueet

Minkä perusteella televisio-ohjelmia sitten arvotetaan ja mistä syistä? Miten televisio-viihteen parialuokka syntyy? Arvojärjes-

tykseen vaikuttavat televisioformaatin genre ja sen laadukkuus. Esimerkiksi tosi-tv-genre ei ole yleisesti ottaen kovin korkealle arvostettu televisioviihteen muoto. Tosi-tv:n alle sijoittuu kuitenkin useita erityyppisiä alagenrejä, ja näiden alagenrejen välillä on arvotuksellisia eroja. Nämä arvotukset ovat tulkittavissa esimerkiksi niistä diskursseista, joilla kustakin ohjelmaformaattista puhutaan. Tähän vaikuttavat varmasti monella oman lähipiirin näkemykset, kunnioittamiemme henkilöiden mielipiteet ja lujassa istuvat vanhat käsitykset siitä, mikä on arvokasta ja hyvää. Mikä sitten tuo viihteelle laadun takuun?

Ensimmäisenä iTV-viihteen laadun tai siis pikemminkin sen puutteen loi ensisijaisesti ohjelmatyyppien muoto ja rakenne. Tv-mobiilipelit nähtiin sekä pelillisesti että sisällöiltään hyvin rajoittuneina ja soittovisojen typerän helpot kysymykset katsojien älykkyyttä aliarvioivina. iTV-ohjelmien tuotanto tehtiin hyvin pienellä budjetilla. Ohjelmien tuottajina toimivat usein samaiset juontajat, jotka ohjelmia vetivät ja joilla ei ollut televisiotuotannon tai juontamisen taustakoulutusta. Sen sijaan luonnollisuus, iloisuus ja sanavalmius kameran edessä esiinnyttäessä olivat vaadittavia ominaisuuksia. Yleinen mielipide, joka muun muassa keskustelupalstamateriaaleja² tulkittaessa nousee esiin, on, että televisiojuontajalla ei enää nähty olevan suuria vaatimuksia täytettävänä, eikä television parrasvaloihin astumiseen vaadittava rima ollut erityisen korkealla. Televisiotuotanto itsessään oli myös alkeellista, koska studion virkaa toimitti usein yksi nurkkaus, joka kalustettiin esimerkiksi tiettyä chat-ohjelman teemaa ajatellen. Kameroita oli yleensä käytössä vain yksi, ja ohjelman pääasiallinen sisältö tulikin yleisön televisioruudulle tuottamasta materiaalista – oli kyse peleistä tai chateista.

Toisena ongelma-alueena olivat tällaisen laaduttoman ohjelmatarjonnan korkeat osallistumismaksut. iTV-juontajan tehtävään kuuluva katsojien aktivointi herätti usein ärtymystä ja vihamielistä keskustelua, sillä maksullisten iTV-formaattien menestys oli täysin yhteydessä niistä saatavaan rahavirtaan. Juontajan ensisijainen tehtävä oli

aktivoida yleisönsä ottamaan osaa joko soittamalla tai tekstiviestillä. Maksulliseen palveluun kehottaminen on ehkä selkein piirre, mikä erottaa iTV-juontajan ”tavallisesta” juontajasta. Tällaista mukaan kehottamista, rukoilemista tai jopa huijaamista ei katsottu hyvällä, varsinkaan kun katsojakunta uskoi kohderyhmän olevan ensisijaisesti lapsia ja nuoria. (Tuomi 2009b.)

Kolmantena ongelmana olivat iTV-viihteen kohderyhmät. Television mobiilipelit ja soittovisat synnyttivätkin moraali- ja mediapaniikin aallon vuosina 2004–2005. Tämä näkyi muun muassa kuluttajaviraston jämäkkänä väliintulona³, joka oli seurausta useista huolestuneiden vanhempien yhteydenotoista sekä yllätyksenä tulleista korkeista puhelinlaskuista. Lapsille suunnattua mainontaa ja ostohalun herättämistä pidettiin tehokkaana kohderyhmän vähäis-

ten mediataitojen ja kriittisyyden vuoksi.

Tv-mobiilipelien voi nähdä olleen suunnatun lapsille ja nuorille muutamastakin syystä: pelit olivat niin yksinkertaisia, että aikuinen todennäköisesti kyllästyi hyvin nopeasti, jos edes halusi koettaa niitä. Pelien ulkoasuissa oli paljon sarjakuvamaisia piirteitä, erilaisia haaleita pastellisävyjä, ja mahdolliset hahmot oli kuvattu lapsenomaisen söpöiksi. Myös mobiilipelien lähetysajat herättivät keskustelua: Suurin osa mobiilipeleistä tuli juuri iltapäivällä noin kahdentoista ja neljän välillä. Tämä nähtiin kellonaikana, jolloin lapset tulevat koulusta ja ovat vielä yksin kotona. Samoin juontajien käytös ja retoriikka olivat päivälähetyksissä sen mukaista, että juonto selkeästi kohdistettiin nuoremmille ikäpolville. tarinat ja jutun aiheet eivät välttämättä olleet aikuisten maailmasta eivätkä täten puhutelleet täysi-ikäisiä. Juontaja kyseli esimerkiksi ”Mikä on lempikouluaineesi?”, ”Onko sinulla lemmikkieläintä?” tai ”Onko sinulla idolia?” Tilanne oli luonnollisesti erilainen yölähetyksissä – juontajien puhe ja tyyli muuttuivat totaalisesti. (Tuomi 2008, 68.)



Syitä arvotuksen takana

Arvotus näkyy suhteellisen selkeästi myös median ja lehdistön diskursseissa ja tavoissa tuottaa tekstiä eri formaateista. Puhetavat, joilla iTV-viihdettä mediassa käsiteltiin vuosina 2004–2007, olivat hyvin negatiivisia. Uutisointi kertoi lähinnä kuluttajaviraston epätoivoisista yrityksistä suitsia harmaalla alueella – milloin arpajaislakia rikkovina, milloin lapsille suunnattuina maksullisina palveluina – toimineita iTV-formaatteja. Muun muassa *Ilta-Sanomien* ja *Hämeen Sanomien* uutisoivat vuosina 2004 ja 2006 sensaatiohakisesti lasten tv-peleihin liittyvistä satojen eurojen puhelinlaskuista.⁴ Tämä diskurssi oli ymmärrettävästi omiaan lisäämään happamuutta iTV-viihdettä, puhelinoperaattoreita ja televisiokanavia kohtaan.

”Vääränlaisen” viihteen tuottama häpeä näkyy helposti vääristyminä tilastoissa, kun omia mediakulutustottumuksia kaunistellaan vastaamaan arvostetumpia kulutuskäy-



iTV-viihteen sisältöjen nähtiin vetoavan erityisesti lapsiin ja nuoriin.

täntöjä. Esimerkiksi mittausten katsojaluvut eroavat suhteutettuna gallupeista saatuihin tuloksiin. Mediakäytöstä saatetaan antaa joko tietoisesti tai tiedostamatta todellisuutta vastaamaton kuva. Mediapsykologi Anu Mustosen mukaan ihmisillä on taipumus vähätellä mediankäyttöään ja raportoida mediavalintoja kunkin lajityypin yleisen arvostuksen mukaan. Asennekyselyihin vaikuttaa sosiaalisen suotavuuden (social desirability) paine: vastaaja ei kerro omasta tavastaan ajatella, vaan yrittää sopeuttaa ajatuksensa sen mukaan, minkä olettaa yleisesti hyväksytyksi tavaksi vastata. (Mustonen 2001, 44.)

Yleisesti ottaen dokumentteja ja uutisohjelmia on pidetty asiallisimpina formaatteina. Niinpä usein kun ihmisiltä kysytään, mitä ohjelmia nämä katsovat televisiosta, vastaus kuuluu: "ajankohtaisohjelmia ja dokumentteja". Lienee selvää, että tässä tapauksessa vastaaja ei kuitenkaan välttämättä halua korostaa seuraavansa esimerkiksi Nelosen *4D-dokumentteja*, jotka käsittelevät aiheita kuten "*4D:Peppu on pop*" tai "*5D:Naimisissa Eiffel-tornin kanssa*". Silti sama vastaaja saattaa kuluttaa näitä dokumentteja viihteenä runsaastikin. Jokaisen televisiogenren alla on useita eri tasoja, joiden välinen rajanveto on toisinaan hiuksenhienoa. Yleisesti ottaen myös televisio-ohjelman esityskanavalla ja jopa -ajankohdalla on tekemistä sen arvottamisen kanssa. Eri televisiokanavat profiloituvat eri tavoin: Ylen kanavat nähdään asiapohjaisempina kuin MTV3 ja Sub taas saatetaan nähdä laadukkaampana kuin TV5.

Sama toistui iTV-viihteen yhteydessä. Yle ei oikeastaan koskaan lähtenyt kaikista räikeimpään iTV-ohjelmistotarjontaan mukaan. Tarkoitan tässä pelejä, jotka nähtiin erityisesti lapsille suunnattuina ja joissa "pelillisuus" perustui pitkälti vain yhden euron arvoisen koordinaattipelisiirron varaan. Yöaikaan Yle tarjosi älypelejä sekä tietokilpailuja, joissa kulta-aikana piipahti juontajakin, joskin retoriikaltaan paljon pehmeämpänä (aktivointi ei ollut niin räikeää) kuin muilla kanavilla. Yleensäkin Ylen tekstiviestein pelattavat tietovisat olivat kuluttajien silmissä arvostetumpia ja yleissivistävämpiä kuin muiden kanavien.

Ajatus dokumenteista laatuohjelma-tyyppinä tai Ylen kanavien automaattinen arvostaminen saattavat tosin olla muuttumassa televisio-ohjelmien kirjon kasvaessa. Esimerkiksi useat tosi-tv-formaatit hyödyn-tävät nykyään dokumentaarisia elementtejä. Samoin itse katselukokemus alkaa olla pirstaloitunutta useille eri alustoille, jolloin formaattityyppi tai kanava eivät enää välttämättä olekaan pelkästään laatua määrittäviä tekijöitä.

Tutkijan näkökulmasta iTV:tä ei ole ollut tästä jätestimasta johtuen helppo tutkia. Kukaan ei oikein tunnu kehtaavan myöntää seuraavansa tämänkaltaista televisioviihdettä, puhumattakaan siihen osallistumisesta. Tässä on yhtäläisyyksiä esimerkiksi saippuaopperoiden seuraamisen kieltämiseen. Sosiaalinen paine saa vastaavasti vähättelemään omaa osallistumisaktiivisuutta. Huomioitavaa on kuitenkin se, että jokaisen iTV-pelin pyöriessä ruudulla osallistujia on päivittäin useita satoja. Samoin erilaiset televisio- ja mediaspektaakkeli-äänestyskäytännöt keräävät satoja tuhansia ääniä suomalaisilta, vaikka kukaan ei niihin osallistu "ikinä koskaan". On sanomattakin selvää, että negatiivinen asennoituminen, jopa viha iTV-viihdettä kohtaan vaikuttaa myös aihetta tutkivaan tutkijaan ja hänen vastaanottoonsa.

Hyväksyttävien vastausten antamiseen liittyy, että ihmiset korostavat melko usein keskusteluissa tai nettikyselyvastauksissa sitä, etteivät siis osallistu tekstiviestein mihinkään "hömppään". Silti he mainitsevat usein, että antavat hyväntekeväisyyteen rahaa tekstiviestein, esimerkiksi *Elämä Lapselle* -ohjelman aikana. Tv-mobiiipeleihin ja -visoihin ei kukaan tunnu kehtaavan myöntää osallistuvansa. Ne muutamat, jotka esimerkiksi chatteihin kertovat joskus viestin lähettävänsä, perustelevat ja puolustelevat tekoaan samaan hengenvetoon: "Laitoin viestin joskus yön pikkutunneilla tullessani baarista kotiin" tai " osallistun todella harvoin, kerrat jotka elämässäni olen esim. tekstiviestillä osallistunut on laskettavissa yhden käden sormilla." Palautteesta nousee vahvasti esiin edellä mainittu häpeä, joka näkyy ylikorostetussa selittelyssä.⁵

Toisaalta taas tietyt aihealueet, kuten seksi, saattavat määrittää eri formaattien laatua ja tuoda tiettyä jännitettä niiden käsittelyyn. Seksi tuntuu olevan iso osa juuri tosi-tv-viihdettä, samoin kuin esimerkiksi skandaalit ja juonittelu. Seksuaalisuus oli osana myös iTV-viihteen ympärillä käytyjä keskusteluja. Keskustelupalstoilla ruodittiin seksistisesti naisjuontajia pikemminkin heidän ulkonäkönsä kuin ammatintaitonsa kannalta. MTV3 julkaisi jutun koskien naisjuontajien screenshot-kuvien (kuvia napsittiin lähetysten aikana herkkulisim-

mista kuvakulmista) leviämistä erilaisilla itsetyydytyskeskusteluihin keskittyneillä sivustoilla.⁶ Naisjuontaja tuntui keskustelujen perusteella houkuttelevan suuren määrän miespuolisia katsojia televisioruudun ääreen, ja monelle naisjuontajat olivat ainoa syy seurata pelejä ja visoja. (Tuomi 2009b, 72.) Televisiopersonat ovat toki ennenkin olleet ihailun kohteena, mutta chat-tekniikan myötä flirttailu ja kameralle keimailu siirtyivät reaaliaikaisemmaksi vuorovaikutukseksi.

Keskustelupalstamateriaalin perusteella yksi innostavimmista keskusteluaiheista on juontajien ulkonäkö ja eroottisuus. Tämä oli toki luonnollista, sillä esimerkiksi Tv-mobiilipelissä *Rantalentis* ja useissa yöaikana lähetetyissä soittovisoissa näkyi jonkin verran naisjuontajien paljasta pintaa, jolloin tämäntyyppinen huomio oli myös tarkoituksenmukaista. Tällainen yöohjelmien erotisoiminen ei ainakaan nostanut iTV-ohjelmien yleistä arvostusta. Suomessa oli jopa suunnitteilla kokeilu pienimuotoisesta striptease-sisältöisestä ohjelmasta, mutta se ei koskaan saavuttanut hyväksyntää, kun taas Manner-Euroopassa strippaavat pelijuontajat ovat arkipäivää.



Bikinit yllä juonnettu rantalentis (yllä) oli yksi suosituimmista interaktiivisen television peleistä. Juontajista otettiin myös lähetysten aikana kuvankaappauksia (alla), jotka levisivät keskustelupalstoilla.

Viihteen on tarkoitus viihdyttää

Yleisesti tiedetyillä ja tunnustetuilla televisioviihteen hierarkioilla ei liene kuitenkaan todellista vaikutusta television kulutukseen, eikä niillä pitäisikään olla. Tällaiset yleiset normit antavat vain suuntaa siitä, mikä on arvostetumpaa televisioviihdettä, mikä taas ei. Toisaalta television katselukäytännöt eli katselun motiivit ovat hyvin moninaisia. Ihmiset voivat tulkita lähtökohtaisesti asia-ohjelmia viihteellisinä, tai joku voi pitää jotakin ohjelmaa niin "huonona", että se on jo hyvä. Ohjelmien ympärille syntyykin usein camp- ja kultti-ilmiöitä, mikä taas nostaa tämänkaltaisten ohjelmien arvoa.

Ihmiset kyllä tietävät sekä sen, mitä pidetään laadukkaampana viihteenä että sen, mistä itse pitävät. Joskus jakso *Emmerdalea* tai *Jerseyshorea* tuntuu ehkä kulturellimmankin ihmisen mielestä viihdyttävältä. Puhutaankin niin sanotusta "aivot narikkaan"-viih-

teestä. Ja tästähän viihteessä pitäisikin olla kyse. Sen pitäisi tarjota rentoutumishetki, jonka aikana voi unohtaa edes hetkeksi arkiset huolet: mitä väliä, minkä arvoisesta viihteestä on kyse, kunhan se toimii.

Lähteet:

iTV-ohjelmien (chatit, TV-mobiilipelit & soittovisat) nauhoitukset 2002–2010 (Yle 1, Yle 2, MTV3, SubTv, Urheilukanava, Nelonen)

Internet-kyselyt 2008–2011. (Interaktiivinen tv-mobiiliviihde: <https://www.webropol.com/P.aspx?id=210451&cid=20911803>, Interaktiivinen TV-ruutu ja osallistava mediakulttuuri: <https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?formkey=dDhkc3gwd0RnTkg4ZUdKN1pZZ214dmc6MA#gid=0>, linkit tarkistettu 23.2.2013.)

Keskustelupalstamateriaali 2002–2010 (muun muassa www.suomi24.fi, www.mtv3.fi, www.dvdplaza.fi, www.telkku.com, www.itsetyydytys.org, www.ff-finn.fi, www.peliplaneetta.fi, www.iltasanomat.fi)

Tutkimuskirjallisuus

Aslama, M. & Wallenius, J. (2005) *Suomalainen televisiotarjonta 2004*. Liikenne- ja viestintäministeriön julkaisuja 47/2005. Helsinki: Edita.

Fiske, John (1987) *Television Culture*. London: Routledge.

Mustonen, Anu (2001) *Mediapsykologia*. Porvoo: WS Bookwell Oy.

Tuomi, Pauliina (2008) *SMS-based Human-Hosted Interactive TV in Finland*. *ACM International Conference Proceeding Series*; Vol. 291 archive, 67–70. UxTV, Silicon Valley. California, USA 2008.

Tuomi, Pauliina (2009a) Television interaktiivinen pelihetki. Television pelillisuus ja merkitys pelikokemusten tuottamisessa. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä & O. Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 34–48.

Tuomi, Pauliina (2009b) 2000-luvun iTV-juontaja tarkastelun alla. Onneton amatööri, varteenotettava julk(k)isterapeutti vai jotain muuta? *Lähikuva* 2/2009, 64–87.

Tuomi, Pauliina (2010) The role of the Traditional TV in the Age of Intermedial Media Spectacles. *Proceedings of the 8th international interactive conference on Interactive TV and Video 2010 (EuroiTV '10)*. ACM, New York, NY, USA, 5–14. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1809780>. Tarkistettu 23.2.2013.