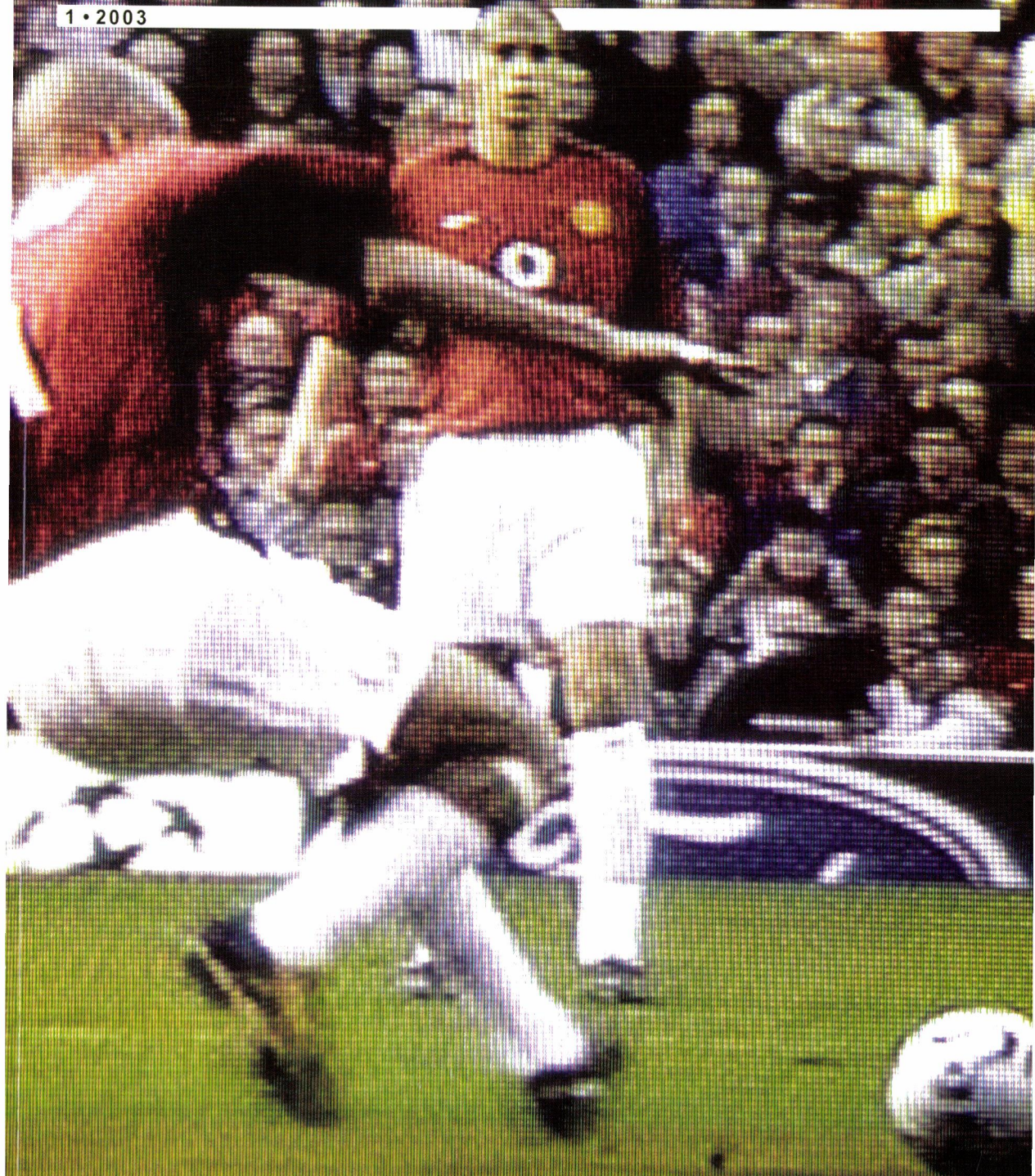


# LÄHTKUVÄ

1 • 2003



Mediaurheilu ja minuuden markkinat



# LÄHIKUVA

1 • 2003

**LÄHIKUVA** on audiovisuaaliseen kulttuuriin keskittyvä neljästi vuodessa ilmestyvä aikakauslehti. Se on avoin kirjoitusfoorumi kaikille asiasta kiinnostuneille.

## JULKAISIJAT

Lähikuva-yhdistys ry.  
Suomen Elokuvatutkimuksen Seura ry.  
Turun elokuvakerho ry.  
Turun yliopiston Mediatutkimus  
Varsinais-Suomen elokuvakeskus ry.  
Viestinnän koulutusohjelma, Laurea

## TOIMITUS

**Numeron 1/2003 vastaavat toimittajat**

Juha Herkman ja Mervi Pantti

## Päätoimittajat

Martti Lahti

martti.lahti@laurea.fi  
GSM 040-726 9761

Pasi Nyyssönen

pnyyssonen@hotmail.com  
GSM 040-754 2949

## Toimitussihteeri

Tanja Sihvonen

tanja.sihvonen@utu.fi  
(02) 333 5709  
GSM 040-773 6909

## Toimituskunta:

Henry Bacon

bacon@cc.helsinki.fi

Juha Herkman

juha.herkman@uta.fi

Kimmo Laine

kimmo.laine@stadia.fi

Kaarina Nikunen

kn27827@uta.fi

Mari Pajala

marpaja@utu.fi

Mervi Pantti

mervi.pantti@helsinki.fi

Hannu Salmi

hansalmi@utu.fi

Jukka Sihvonen

jukkasih@utu.fi

## Tilaukset, osoitteenmuutokset

Mari Pajala

fax (02) 251 1980

marpaja@utu.fi

puh. (02) 333 5695

(02) 25 11 369

**ULKOASU** Hanna Kangasniemi

**KANSI** Lauri Mannermaa

## TOIMITUKSEN OSOITE

Lähikuva, PL 75, 20501 TURKU

Irtonumero 5,90€

Vuosikerta 2003 19€, ulkomaille 25€.

**LÄHIKUVAN** irtonumeroita myyvät Akateemiset kirjakaupat, Tiedekirja, Turun Kirjakahvila.

ISSN 0782-3053

**PAINO** Keski-Suomen Painotuote Oy, Äänekoski 2003

Lähikuva is indexed in  
the International Index to Film/Television Periodicals

## ESIPUHE

### 3 Mervi Pantti ja Juha Herkman

Kun Suomi pistettiin maailmankartalle

## ARTIKKELIT

### 6 Veijo Hietala

Painii myyttien kanssa – Urheilu modernissa ja postmodernissa mediakulttuurissa

### 16 Taina Kinnunen

Kansakunnan satureita ja ihannevirtaloita  
– Television urheilu-uutisten miesruumiin  
representaatiot

### 30 Sanna Valtonen ja Sanna Ojajärvi

Kauniit ja kunnolliset. Naiset ja miehet  
liikuntakulttuurin kuvastoissa

### 44 Aki Järvinen

Urheilun ja tähteyden simulaatiot

## KESKUSTELUA

### 58 Seppo Kuivakari

Yliopisto on myös tulevaisuustalo

## KIRJA-ARVIOT

### 60 Rod Brookes: Representing Sport

(Veijo Hietala)

### 60 Jay Coakley & Eric Dunning (eds.):

Handbook of Sports Studies (Juha Herkman)

### 62 Jeffrey Hill: Sport, Leisure & Culture in

Twentieth-Century Britain (Juha Herkman)

### 63 David Rowe: Sport, Culture and the Media.

The Unruly Trinity (Juha Herkman)

### 64 English Summaries

### 66 Indeks

2001



## Kun Suomi pistettiin maailmankartalle

Kauan sitten, kun pienenä poikana Tervanevalle ensimmäisen kerran jalkani upotin, alkoi elämässäni suuri seikkailu, josta tuli loputon tuska. Vajosin ja nousin, yhä uudestaan ja uudestaan. Tuhannet litrat hikeä ja kyynelitä saivat nyt surun sävyt. Sieltä ammensin myös vahvuuden, jonka avulla selviän tästäkin vastoinkäymisestä.

Mika Myllylä (hiihtäjä)<sup>1</sup>

Milloin tuntuu siltä ettei rajaa ole lainkaan (todellinen vapauden tunne), milloin taas tuntuu siltä, että nyt ei enää kykene nostamaan kättä tai jalkaa, että seuraava mäki tulee olemaan viimeinen, että kaikki liikkeet hidastuvat häpeällisellä tavalla.

J.P. Roos (professori)<sup>2</sup>

Käsissänne on jo toinen *Lähikuvan* numero, jonka teemana on urheilu. Ensimmäinen ”urheilunumeromme” ilmestyi kymmenen vuotta sitten (3-4/1993). Numeron toimittajat Veijo Hietala ja Kimmo Laine kirjoittivat tuolloin pääkirjoituksessaan, että urheilu on mediatutkimuksen näkökulmasta ”pakostakin kiinnostava aihepiiri”, koska sen ”elokuva- ja tv-representaatioissa kiteytyvät monet tämän hetkisen media- ja kulttuurintutkimuksen keskeiset teoreettiset kiinnostuksen kohteet, erityisesti ruumis, kansakunta, etnisyyt ja kertomus”. Urheilu on edelleenkin, tai jopa entistä enemmän, paljon puhuva kohde media- ja kulttuurintutkimukselle: yritettäessä ymmärtää suomalaista kulttuuria, urheilu tulee ”pakostakin” kuvaan mukaan. Urheilu on keskeinen minuuksien ja kansallisuuksien rakentaja ja se tarjoaa valtavan varannon aiheita niin julkisiin kuin yksityisiin keskusteluihin.

Jeffrey Hill on todennut, että medioituneessa nykykulttuurissa urheilu itse asiassa ”syntyy” mediassa ja muotoilee sitä kautta kulttuuria.<sup>3</sup> Kansainvälisen huippu-urheilun voi sanoa syntyneen urheilu-uutisten ja urheiluviihteen tavoittaman massayleisön kautta. Kymmenessä vuodessa urheilukulttuurissa sekä urheilun ja median suhteessa on tapahtunut monia muutoksia. Toki urheilu oli jo vuonna 1993 samalla tavalla kuin tänäänkin ”mediaurheilua”, mutta kymmenessä vuodessa urheilu-uutisten ja urheiluviihteen tarjonta on lisääntynyt rajusti – eikä vähiten television kaapeli-, satelliitti- ja digitaalikanavien ja uuden median myötävaikutuksella.

<sup>1</sup> Mika Myllylä, ”Testamenttini Suomen kansalle”. <<http://www.helsinginsanomat.fi/arkisto/juttu.asp?id=20010307UR6>>. Linkki tarkistettu 25.1.2003.

<sup>2</sup> J.P. Roos: ”Hiihto vaiko juoksu”. <<http://www.valt.helsinki.fi/staff/jproos/hiihto.htm>> linkki tarkistettu 25.1.2003.

<sup>3</sup> Jeffrey Hill: *Sport, Leisure & Culture in Twentieth-Century Britain*. Hampshire & New York: Palgrave 2002.



Veijo Hietalan kymmenen vuoden takaisen artikkelin ”Joka kuusen kurkottaa...’ Televisio, olympialaiset ja kansallinen psykohistoria” sekä tämän numeron artikkelin ”Painii myyttien kanssa – Urheilu modernissa ja postmodernissa mediakulttuurissa” yhteisenä lähtökohtana on, että urheilulla on myyttinen tehtävä kansakunnan rakentajana. Urheilukulttuurin muutosten piikkiin voi panna se, että vuonna 1993 hänen kohteenaan oli suomalainen kestävyysjuoksu ja vuonna 2003 wrestling eli amerikkalainen ammattilaisvaapaapaini, josta satelliittitelevisio teki suuren luokan viihdebisnestä. Urheilu ei kaupallistunut 1990-luvulla – se tapahtui jo paljon aikaisemmin – mutta 1990-luvulla kehitys jatkui sponsoroinnin laajentumisen myötä uusissa mittasuhteissa.

”Joka kuusen kurkottaa...” -artikkelissaan Hietala kirjoittaa, että suomalaisessa urheiluhistoriassa erityisesti kestävyysjuoksu ja keihäänheitto ovat kiihottaneet suomalaisten isänmaallisia mielialoja. Näiden lajien edustajien tehtävänä oli juosta ja heittää Suomi yhä uudelleen maailmankartalle. Tällä hetkellä kirja suomalaisen kestävyysjuoksun menestyksestä olisi yhtä ohut kuin ne kuuluisat teokset englantilaisten keittotaidosta, saksalaisten huumorista tai italialaisten sotasankaruudesta. 1990-luvulla odotukset suunnattiin ennen muuta hiihtoon, jääkiekkoon ja formulaan.

Urheilun kaupallisesta potentiaalista on otettu koko ajan yhä enemmän irti – traagisinkin seurauksin. Sellainen perinteinen urheilukulttuuri, jossa amatöörit voittavat kultamitaleja kaurapuuroa tankkaamalla, elää enää myyteissä. 2000-luvulla mediassa on puitu ennen näkemättömällä tavalla urheilun ja urheilijaruumiin likaisuutta. Usko jaloon kilpaan horjui jo Martti Vainion dopingkäryn jälkeen vuonna 1984, mutta kahden vuoden takainen Lahden MM-kisojen skandaali kaatoi ainakin toistaiseksi urheilusankarien jalustan. Hiihtäjät totta tosiaan sauvoivat Suomen maailmankartalle, mutta eivät yhtä perinteisellä tyylillä kuin sinivalkoiseen hurmaan valmistautuneet katsojat odottivat. Viimeksi mediassa on käsitelty kiekonheittäjä Timo Tompurin ja kuulantyöntäjä Ville Tiisanon doping-aineiden salakuljetusta. Yhteistä näille tapauksille on se, että urheilijat ovat kaikkea uskottavuutta pilkaten kieltäneet vastuunsa. Tompuri ja Tiisanoja olivat yhtä tietämättömiä autonsa lastista kuin hiihtäjät verensä terästämisestä. Doping-skandaalit ovat antaneet aihetta puhua suomalaisen huippu-urheilun kriisistä, mutta yhtä hyvin voitaisiin puhua sellaisten ominaisuuksien kuin sisukkuuden ja rehellisyyden varaan rakentuvan kansallisen identiteetin kriisistä.

Urheilussa ruumiillistuva ylikansallisten markkinoiden onnistunut laajentuminen luo mielenkiintoisen jännitteen sellaisten urheilun perinteisten arvojen kuin reilun pelin ja yhteishengen kanssa. Vuoden 1995 jääkiekon MM-kilpailut olivat ennen näkemättömä kansallista juhlaa, josta mieleen painui erityisesti kapteeni Timo Jutilan joka käänteessä tarjoama kommentti ”kunnia kuuluu koko joukkueelle”. Väkivaltaisen viihdyttävästi alkanutta uutta jääkiekkovuotta sen sijaan kuvaa paremmin lause ”koko joukkue kuuluu sairaalaan”. Toki urheilukulttuurissa on tapahtunut positiivisiakin muutoksia: esimerkiksi huippu-urheilun etninen ja rodullinen kuva on monipuolistunut mustien urheilijoiden noustua huipulle sellaisissa aikaisemmin valkoisiksi mielletyissä lajeissa kuin tenniksessä ja golfissa.



Tässä *Lähikuvan* numerossa urheilua käsitellään ennen muuta identiteettien rakentamisen näkökulmasta. Alan Tomlinsonin mukaan urheilun merkitys persoonallisten ja kansallisten identiteettien rakentajana on kasvanut, kun urheilu on kehittynyt yhä kiinteämmässä suhteessa muun kulttuuriteollisuuden kanssa.<sup>4</sup> Tämän prosessin pääasiallinen seuraus on ollut, että markkinat ovat tunkeutuneet niin yksityiselle kuin julkisellekin alueelle. Minuuden uudistamisesta urheilun avulla on tullut aikaisempaa julkisempaa: minuuden tunnustuksellinen performoiminen mediassa hiihtäjä Mika Myllylän ja professori J.P. Roosin tapaan on tavallista tämän päivän mediassa.

Sanna Ojajärvi ja Sanna Valtonen toteavat artikkelinsa ”Kauniit ja kunnolliset. Naiset ja miehet liikuntakulttuurin kuvastoissa” alussa, että identiteetin näkökulmasta urheilua ja liikuntaa voi pitää yhtenä 2000-luvun läntisen kulttuurin kulmakivistä. Kirjoittajat tarkastelevat liikuntakulttuurin julkisuuden sukupuolittamisen käytäntöjä pohtien miksi liikuntakulttuurin puhuvat ja kuvastot ovat korostetun miehisia ja miten ne muuttuvat, kun ne suunnataan naisille.

Erityisesti naisille suunnattujen lajien kasvu ja suosio oli järjestyttävää 1900-luvun loppupuolella. Kehityksellä oli yhtä paljon tekemistä terveyden kuin muodin ja imagon kanssa: uuteen konsumeristiseen urheilu- ja liikuntakulttuuriin liittyy laaja skaala urheiluvaatteita ja -tarvikkeita. Minuuden performoimisessa ruumiin estetisoiminen on keskeisellä sijalla. Taina Kinnunen tarkastelee artikkelissaan ”Kansakunnan sutureita ja ihannevirtaloita – television urheilu-uutisten miesruumiin representaatiot” miten urheilijat mallintavat ruumistyöhön keskittyvää elämäntapaa. Huippu-urheilija on esteettisen ja sukupuolisen ihanneruumiillisuuden kuva, jonka vaikutus ihmisten arkielämään näkyy ennennäkemättömässä kuntoilun, painontarkkailun ja muun ruumiin muokkaamisen suosiossa. Kuten julkisesti juoksevat ja hiihtävät professorit ovat osoittaneet, ruumiillisuuden eetos on tunkeutunut myös perinteisesti ”lihaksettomille” alueille.

Siinä missä Veijo Hietalan artikkeli käsittelee urheilua globaalina speaktaakkelina Aki Järvisen artikkelissa ”Urheilun ja tähteyden simulaatiot” liikutaan arkipäivän käytännöissä. Järvinen tarkastelee digitaalisten urheilupelien audiovisuaalisuutta ja ns. pelinomaisuutta ja pohtii millaisia virikkeitä ja elämyksiä ne tarjoavat pelaajilleen. Katsojuuden ja pelaajuuden kaltaiset urheilukulttuurin ”uudet” muodot tarjoavat paitsi suurta mielihyvää myös merkittävän foorumin niin persoonallisten kuin kollektiivistenkin identiteettien ilmaisuille. Jääkiekon MM-kisat alkavat pian, ja jos hyvin käy, me ollaan kohta sankareita kaikki.

Helsingissä 25.1.2003

**Mervi Pantti ja Juha Herkman**

<sup>4</sup> Alan Tomlinson: "Sport, Leisure, and Style". Teoksessa David Morley & Kevin Robins (toim.): *British Cultural Studies*. Oxford: Oxford University Press 2001.



**Veijo Hietala**

# **PAINII MYYTTIEN KANSSA – Urheilu modernissa ja postmodernissa mediakulttuurissa**

<sup>1</sup> Michael R. Real, "MediaSport: Technology and the Commodification of Postmodern Sport". Teoksessa Lawrence A. Wenner (ed.), *MediaSport*. London: Routledge 1998, 15.

<sup>2</sup> Tv-dokumentti "Beyond the Mat". Es. 20.10.2002 Canal+. USA 2001.

Mediaurheilun väheksyminen tänä päivänä merkitsisi samaa kuin kirkon roolin väheksyminen keskiajalla tai taiteen roolin väheksyminen renessanssissa; suuri osa yhteiskuntaa on mukana mediaurheilussa ja käytännössä mikään elämän osa-alue ei vältty siltä.

Michael R. Real<sup>1</sup>

Katsojille on annettava, mitä he haluavat – mitä ikinä se sitten onkin.

Vince McMahon, Wrestling-tuottaja

Me teemme elokuvia!

Vince McMahon<sup>2</sup>

Useimmat elokuvaharrastajat muistanevat Leni Riefenstahlin *Olympia*-elokuvan (Saksa 1936-1938) vaikuttavat ensimmäiset. Olemme Kreikassa, olympialaisten syntysijoilla. Aluksi kamera kuvaa viipyillen osittain raunioituneita muinaisia temppeleitä, mutta "löytää" sitten antiikin urheilijapatsaat. Kameran silmä hyväilee nostalgisesti liikkumattomia, suoritukseen jäähmettyneitä lihaksikkaita vartaloita. Kunnes ne yhtäkkiä, taidokkaan leikkaustrikin ansiosta alkavat herätä henkiin! Ne alkavat muuttua nykypäivän eläviksi, hengittäviksi ja toimiviksi urheilijaruumiiksi. Viesti on tietysti selvä: virkoavien patsaiden myötä koko antiikki herää samalla henkiin silmiemme edessä. Ja koko tuon valtavan kulttuurisen perinnön kantajaksi osoittautuu urheilijan ruumis!

## **Urheilu – modernin mytologiaa**

Tuota *Olympian* alkukohtausta kannattaa pohtia hieman pitempäänkin, sillä siinä tiivistyvät varsin monet 1900-luvun alkupuoliskon – eli modernin aikakauden viime vaiheen – urheiluun liittämät myytit. Samalla tuo kohta, kuten koko kaksiosainen elokuvakin, on rakentanut sekä välittömästi että

välillisesti paitsi olympialaisten myös ylipäättään urheilun mytologiaa 1900-luvun ihmisten tajuntaan. Olihan teos ensimmäinen pitkä elokuva olympialaisista ja niinpä se loi perustan mediaurheilun audiovisuaalisille konventioille jatkossa.<sup>3</sup>

Saksa oli aloittanut myös tv-lähetykset ensimmäisenä maailmassa vuonna 1935 ja niinpä Berliinin kisatkin televisioitiin – tosin kuvan laadussa ja esteettisessä ilmaisussa lienee ollut filmitallenteista päätellen toivomisen varaa.<sup>4</sup> Joka tapauksessa *Olympia*-elokuva ja kisojen televisiointi merkitsivät elävän kuvan peruuttamatonta tunkeutumista urheiluun, ja käytännössä nykyaikaisen mediaurheilun katsotaankin alkaneen juuri Riefenstahlin elokuvasta.<sup>5</sup> Vaikka jotkut tutkijat<sup>6</sup> jättävät – ilmeisesti natsismin ihannoinnin pelosta tai silkkaa tietämättömyyttään – Berliinin kisojen av-pioneerit huomiotta, Riefenstahl-vaikutteita on kenen tahansa helppo nähdä niin myöhemmissä olympiaelokuviissa (esim. Hannu Lemisen *Maailmat kohtaavat*, 1952) kuin jopa suurkilpailujen nykyisissä tv-esityksissä.

Riefenstahlin teos näytti siis suuntaa tv-urheilun mediaestetiikalle, mutta jo alkujaksossaan myös sen mediamytologialle.<sup>7</sup> Myyttisiä ja muita kulttuurisia selitysmalleja todella tarvitaankin, sillä itse urheilusuorituksethan ovat etenkin yksilölajeissa useimmiten niin ällistyttävän yksinkertaisia, että asiaan vihkiytymättömien vähättelevät kommentit fanien fanaattisuudesta on helppo ymmärtää. (”Jo muinaiset kiinalaiset tiesivät, että jotkut juoksevat kovempaa kuin toiset.”)

Lapset heittelevät keppejä, kiviä ja palloja, hyppivät, tappelevat, painivat ja juoksevat pihaleikeissään jo pienestä pitäen, joten ei ihme, että näiden ”lapsellisten” lajien huippujen palvontaa (ja palkkioita) tai voittoihin ja häviöihin liittyviä suuria tunteita on ulkopuolisen vaikea ymmärtää. Vaikka esimerkiksi itämaisia taistelulajeja pidetään tavallisesti hyvinkin henkisinä ja filosofisina järjestelminä, ainakin japanilaisen sumopainin filosofia näyttää länsimaisin silmin asettuvan jonnekin poikien pukkitappelun tasolle.

TV2:n 1990-luvun viihdesarja *Kummeli* parodioi tätä urheilun äärimmäistä yksinkertaisuutta eräässä sketsissään osuvasti. Siinä esiteltiin urheilumuoto nimeltä tamppaus (=sivuttain eteneminen suksilla esim. jyrkässä rinteessä) sekä lajin suuri suomalaistoivo. Tämä trenasi olympialaisiin tamppaamalla kokopäiväisesti edestakaisin suunnilleen hiekkalaatikon kokoista harjoitusreittiään. Sketsi riemastutti oivaltavuudellaan, sillä voi hyvinkin kysyä, onko esimerkiksi kuulantyyttö tai kolmiloikka suorituksena juuri tamppausta kummempaa...

Ja kuitenkin näihin yksinkertaisiin ”tamppauksiin” liittyy suuria tunteita, kansalliskiihkoa, valtavia yleisöjä ja taloudellisia panostuksia (sekä nykyisin huomattavaa kaupallista potentiaalia).<sup>8</sup> Tosiasiassa itse urheilusuoritus on vain pintataso, merkki, joka merkityksellistetään monenlaisten kulttuuristen myyttien kautta. Urheilu on syvällisesti symbolista ja ideologista toimintaa, jossa liikutaan ihmistä ja kulttuuria koskevien peruskysymysten äärellä.

### **Mytologioita: ruumis – yksilö – kansakunta – sukupuoli**

Riefenstahlin *Olympian* alkujaksossa vahvistetaan ja rakennetaan niin ruumiin, yksilön ja sukupuolen kuin kansakunnankin kulttuurimyyttejä. Henkiin heräävät patsaat fokuoivat huomion aivan ensiksi urheilun tärkeimpään agenttiin: ihmisruumiiseen. Kuten olen aikaisemminkin esittänyt, koko urheiluideologian perusmyyttinä voi pitää näkemystä ruumiista instrumenttina,

<sup>3</sup> Ks. näistä konventioista esim. Veijo Hietala, *Ruudun hurma. – Johdatus tv-kulttuuriin*. Helsinki: YLE-opetuspalvelut 1996, 108 eteenpäin.

<sup>4</sup> Ks. tv-dokumentti ”Televisio Hitlerin Saksassa”. Es. 18.8.1999 MTV3. Saksa 1999.

<sup>5</sup> Vrt. Real 1998, 19.

<sup>6</sup> Esim. Brookes ei mainitse sen paremmin Riefenstahlia kuin Berliinin kisojen televisiointiakaan, vaan nostaa 1937 Wimbledonin tennisturnauksen tv-esityksen av-urheilun uranuurtajaksi. Rod Brookes, *Representing Sport*. London: Arnold 2002.

<sup>7</sup> Myytillä tarkoitan nykyisen kulttuurintutkimuksen barthesvaikutteiseen tapaan uskomusjärjestelmää, jota ihmiset pitävät – usein tiedostamattaan – totena ja joka siksi muokkaa heidän identiteettiään ja ohjaa heidän toimintaansa. Mytologia on puolestaan vuorovaikutteisten myyttien ryväs – kuten juuri urheilu kokonaisuudessaan.

<sup>8</sup> Ks. lähemmin esim. Toby Miller and Alec McHoul, *Popular Culture and Everyday Life*. London: Sage 1998, 62 eteenpäin.

<sup>9</sup> Vrt. myös John Hargreaves, *Sport, Power and Culture*. Cambridge: Polity Press 1986, 161 eteenpäin.

<sup>10</sup> Sit. Miller and McHoul, *Popular Culture*, 69.

<sup>11</sup> Vrt. myös John Fiske, *Television Culture*. London: Routledge 1987, 248. Fiske näkee – Richard Dyeriin tukeutuen – ”ruumiin problematiikan” sidoksissa kapitalismin ideologiaan.

<sup>12</sup> Margaret Morse, ”Sport on Television: Replay and Display”. Teoksessa E. Ann Kaplan (ed.), *Regarding Television*. Los Angeles: AFI/University Publications of America 1983, 46.

<sup>13</sup> Esim. Brookes, *Representing Sport*, 128.

joka voidaan trimmata sen arkiset kyvyt ylittäviin suorituksiin.<sup>9</sup> Toisin sanoen ruumista pyritään kehittämään pohjimmiltaan hyvin stereotyyppisissä ja yksinkertaisissa performansseissa maksimaaliseen tehoon vastustajien voittamiseksi, henkilökohtaisen maineen (ja nykyisin taloudellisen edun) saavuttamiseksi ja/tai kunnian tuottamiseksi isänmaalle. Tuo perusmytologia konstruoi samalla tietynlaista ihmiskäsitystä: inhimillisen suorituskyvyn rajattomuutta. Nykyaikaisten olympialaisten latinankielinen motto *altius, citius, fortius* (korkeammalle, nopeammin, voimakkaammin) alleviivaa tuon filosofian fyysistä aspektia: kaikki ennätykset voidaan rikkoa. Samalla tämä myytti vahvistaa kuitenkin valituksesta alkanutta, modernille aikakaudelle tyypillistä ideologiaa (ns. modernin projekti) ihmisen, ts. koko kulttuurin, jatkuvasta kehityksestä ja edistyksestä. Ja samalla myös ihmisen itsekurista, päämäärätietoisuudesta ja moraalisesta kasvusta tuon prosessin edellytyksenä. Eli kuten Norbert Elias huomauttaa, urheileva subjekti ruumiillistaa modernin ajan Euroopan vaatimusta, että sen kansalaiset yhdistävät ”säännönmukaisuuden ja erottautumisen” päivittäisessä käytöksessään.<sup>10</sup> Esimerkiksi länsimaisten hyvinvointivaltioiden talouden perustana oleva jatkuvan kasvun ideologia voidaan palauttaa samaan myyttiin.<sup>11</sup> Näin ollen urheileva ruumis on sekä konkreettisesti että symbolisesti modernin aikakauden ihanneruumis, urheilija moderni ihanneihminen.

Erytisen tehokkaasti Riefenstahl myyttistää sukupuolen. Elokuvan urheilevat ruumiit ovat aurinkoisessa maisemassa alasti, siis luonnontilassa ja luonnossa, mikä alleviivaa ihmisen, urheilun ja luonnon ykseyttä, mutta korostaa samalla sukupuolieroa. Miehet kuvataan yksinään alakulmasta taivasta vasten erilaisissa voimaa vaativissa suorituksissa. Naiset puolestaan ryhmissä pääosin yläkulmasta tai silmän korkeudelta taustanaan myyttiset luonnon elementit maa, vesi, ilma ja tuli (=viljapelto, meri, pilvet, liekit) liikehtimässä sirosti aaltojen tai huojuvien tähkien rytmiä myötäillen. Nämä kuvalliset metaforat antavat kummallekin sukupuolelle oman kulttuurisen tehtävän. Maskuliinisuus merkitsee yksilöllisyyttä ja riippumattomuutta, miehen fyysinen voima myös henkistä voimaa. Miehen tehtävänä on tavoitella taivaita, kuljettaa kulttuurin soihtua yhä korkeampiin henkisiin sfääreihin ”vain taivas rajanaan”. Tässä kuten muussakin urheilun mytologisoinnissaan Riefenstahl pyrkii tietysti vain elvyttämään antiikin ideaaleja. Kytkivähän jo muinaiset kreikkalaiset kauniin miesruumiin sosiaaliseen ja poliittiseen valtaan.<sup>12</sup> Naisen *Olympia* sen sijaan esittää osana ryhmää, sosiaalisista suhteista riippuvaisena; hän edustaa luontoa, maata ja hedelmällisyyttä. Vanha dikotomia saa siis myös Riefenstahlilta vahvistuksen: urheileva miesruumis on sekä fyysinen että henkinen, naisruumis vain ruumiillinen, lihallinen.

Vaikka naisten osuus ja naisille ”sopivien” urheilulajien määrä on mediassa etenkin 1990-luvulla kasvanut, urheilu käsitteenä koetaan edelleenkin kiistämättä miesten sfäärinä. Yksittäisissä urheilutapahtumissa – olympialaiset, Suomi–Ruotsi -yleisurheilumaaottelut – naisurheilun osuus mediassa saattaa yltää jopa puoleen, mutta kokonaisuutena se kattaa yhä vain kymmenisen prosenttia esimerkiksi television urheilutarjonnasta.<sup>13</sup> Tämän voi helposti todeta vaikkapa kotoista *Urheiluruutua* katsomalla: monena iltana naisurheilua ei noteerata lainkaan. Lisäksi monet lajit ovat edelleen niin mediassa kuin muuallakin kulttuurissa likimain puhtaasti miehisiä tai naisten rooli niissä on marginaalinen.

Tämä koskee selvimmin moottoriurheilua (formula, ralli) sekä kaikkein aggressiivisimpia kamppailulajeja (paini, nyrkkeily). Rod Brookes väittääkin,



että mediassa naisille sopivat (female-appropriate) urheilumuodot ovat sellaisia, joissa vaadittavat ominaisuudet – tyyli, sulokkuus – liittyvät stereotyyppisesti feminiinisyteen ja jotka korostavat seksuaalisuutta.<sup>14</sup> Urheilukommentaattorit myös selittävät tutkimusten mukaan naisten ja miesten voittoja ja tappioita eri tavalla. Miehet esitetään aktiivisina agentteina, jotka menestyvät lahjakkuutensa, voimansa, älykkyytensä ja riskinottonsa ansiosta. Sen sijaan naiset nähdään kommentteissa usein passiivisina: menestyskin riippuu ulkopuolisista tekijöistä kuten onnesta ja perheen tuesta.<sup>15</sup> Eivätpä ole riefenstahlilaiset modernit ”antiikin” myytit siis paljontaan muuttuneet postmodernissa mediakulttuurissa.

Erityisen selvästi tämä sukupuolimyologia näkyy kansakunnan myytin ja mediaurheilun suhteessa. Brookesin mielestä naisia ei enenkään joukkuelajeissa nähdä miesten veroisina kansakunnan edustajina.<sup>16</sup> Tuskinpa esimerkiksi naisten jalkapallon maailmanmestaruus saisikaan missään aikaan samanlaista monipäiväistä katukarnevaalia ja kansallista huumaa kuin miesten mestaruus vääjäämättä synnyttää voittajamaassa. Kansakunta rakentuu edelleen miehen harteille.

Mediaurheilun tärkein myyttinen tehtävä liittyikin epäilemättä edelleen juuri kansakunnan konstruointiin, ja tutkimusten mukaan ”kansakunnan myytin rakentaminen urheilun avulla on tavallista kaikissa maanosissa”.<sup>17</sup> Benedict Andersonin popularisoimaa ”kuvitteellisen yhteisön” (imagined community)<sup>18</sup> teesiä seuraten kulttuurintutkijat näkevät kansakunnan fiktiivisenä rakennelmana, myyttinä, jolla on – kuten muillakin tässä käsitellyillä myyteillä – itse kenenkin identiteetille aivan olennainen merkitys etenkin kansallisvaltio-ideologiaan nojaavissa länsimaissa. Jopa niin suuri, että mediaurheiluyhteisön on täällä vaikea ymmärtää, että esimerkiksi jotkut Afrikan maiden urheilijat kokevat ennemmin edustavansa tiettyä heimoa kuin kansakuntaa.<sup>19</sup> (Kun tv-selostaja Mauri Myllymäki puhui 1990-luvun puolivälissä kenialaisjuoksijoista ”nandi-heimon miehinä”, puhetta pidettiin likimain rasistisena, vaikka juoksijoiden oman identiteetin kannalta luonnehdinta oli luultavasti täysin oikea.)

Olympiakisat ovat tietysti selvin esimerkki urheilun roolista kansakuntien rakentamisessa, ja eri valtiot sijoittavat suunnattomia summia olympiame- nestyksen takaamiseen. Ennen sosialismin romahtamista 1990-luvun alussa olympialaiset nähtiin pitkälle talousjärjestelmien välisenä ideologisena kampa- piluna paremmuudesta. Muistan jonkun Neuvostoliiton huippupoliitikon sanoneen suoraan, että he haluavat urheilumenestyksen keinoin ”osoittaa sairaalle lännelle” sosialismin ylivertauisuuden. Näin urheilijan ruumis muuttui siis mediassa ideologiseksi merkiksi, sosialismin tai kapitalismin myyttiseksi symboliksi.

Myös Riefenstahlin *Olympia* korostaa heti kisojen avajaisista lähtien kansakuntien eroja: kiinnostavaa on esimerkiksi tarkkailla, minkä kansakuntien edustajat tekevät natsitervehdyksen aitiiossaan seisovalle Hitlerille. (Italialaiset ja itävaltalaiset ovat tässä suhteessa erityisen innokkaita!) Mutta jo elokuvan alkujakso kytkee mielenkiintoisella tavalla olympia-aatteen ja (tietyn) kansakunnan. Henkiin heränneistä patsaista leikataan näet ensin olympiatulen sytyttämiseen – perinteiseen tapaan auringonvalosta Kreikassa – ja sen jälkeen seurataan soihdun matkaa miesjuoksijoiden kuljettamana eri maiden halki. Maat esitetään karttapiirrosten sekä näiden ”tyypillisiä” näkymiä esit- tävien kuvien avulla.

Lopulta kamera syöksyy pilvien välistä Berliiniin ja ”tyypillisten” kau-

<sup>14</sup> Ibid., 129.

<sup>15</sup> Margaret Carlisle Duncan and Michael A. Messner, “The Media Image of Sport and Gender”. Teoksessa Wenner, *MediaSport*, 177.

<sup>16</sup> Brookes, *Representing Sport*, 130.

<sup>17</sup> David Rowe et al., “Come Together: Sport, Nationalism, and the Media Image.” Teoksessa Wenner, *MediaSport*, 121.

<sup>18</sup> Benedict Anderson, *Imagined Communities*. London: Verso 1983. Kansakunta yhteisönä on kuvitteellinen, sillä “edes pienimmän kansakunnan jäsenet eivät koskaan opi tuntemaan suurinta osaa yhteisön muista jäsenistä, tapaa heitä tai edes kuule heistä” (s. 16).

<sup>19</sup> Ks. tästä problema- tiikasta lähemmin esim. Brookes, *Representing Sport*, 88 eteenp. sekä Garry Whannel, *Fields in Vision*. – *Television Sport and Cultural Transformation*. London: Routledge 1992, 135 eteenpäin.

<sup>20</sup> Vrt. Matti Salakka, "Kestävyysjuoksu kansallisena tarinana". Lähikuva 3-4/1993.

<sup>21</sup> Ks. Veijo Hietala, "Joka kuuseen kurkottaa..." – Televisio, olympialaiset ja kansallinen psykohistoria." Lähikuva 3-4/1993.

punkikuvien jälkeen olemme määränpäässä, olympialaisten avajaistungoksen täyttämällä Berliinin stadionilla. Kun muistetaan, että elokuvan alkukuvissa nähtiin käytännöllisesti katsoen koko antiikin havahtuvan pitkästä unestaan, ja sen jälkeen olympiasoihtu kuljetetaan suoraan Hitlerin hahmon hallitsemalle, eri kansakuntien täyttämälle Berliinin stadionille, Olympian alkujakson voisi katsoa sisältävän vahvan ideologisen viestin. Vasta nyt, Berliinin kisoissa aito antiikin maailma on herännyt henkiin, ja sen on saanut aikaan Führerin natsi-Saksa. Tämän perinnön velvoittamana korkeasta aitiostaan jalkojensa juuressa marssivia kansakuntia tarkasteleva Hitler näyttäytyy siis kuin "luonnostaan" koko maailman johtajana. Juuri olympiatulen reitittämiin maihinhan Hitler hyökkäsikin sitten muutaman vuoden kuluttua. Vahvasti myytteihin nojaava kuvitteellinen natsi-Saksa sai näin puhtia myyttisestä (olympia)urheilun ideologiasta.

### Kuviteltu Suomi

Myös kuvitteellisen suomalaisuuden voi katsoa rakentuvan keskeisesti kolmen mytologian varaan: Kalevalan, sotien ja urheilun. Karkeistaen: Kalevala loi "suomalaisuudelle" sankarillisen ja samalla omankielisen korkeakulttuurisen menneisyyden, sodat ja urheilu sankarillisen nykyisyyden. Ainakin minun ikäpolveni kansallinen identiteetti perustuu vakaumukseen, että Hannes Kolehmainen "juoksi Suomen maailmankartalle" voittamalla 5000 metrin, 10 000 metrin juoksut sekä vielä murtomaajuoksun vuoden 1912 olympiakisoissa. Nämä saavutukset nivoivat tämän näkemyksen mukaan lopullisesti yhteen sen kansallisen tietoisuuden ja kuvitteellisen yhteisöllisyyden, joka johti Suomen itsenäistymiseen viisi vuotta myöhemmin. Kun siis (yleis)urheilu ja etenkin pitkämatkanjuoksu merkitsevät suomalaisessa psykohistoriassa käytännöllisesti katsoen kansakunnan syntyä, on ymmärrettävää, että niihin sitoutuu tavallistakin enemmän kansallisia merkityksiä: yleisurheilun tarina on samalla suomalaisuuden tarina, sen Suuri Kertomus.<sup>20</sup> Ja tämä tarina on tietysti rakennettu 1900-luvun medioissa, aluksi lehdistössä, kirjallisuudessa ja radiossa, sittemmin yhä keskeisemmin televisiossa.

Olen toisaalla pohtinut tarkemmin (mies)yleisurheilijan ruumiiseen liittyviä kansallisia, psykohistoriallisia merkityksiä.<sup>21</sup> Siinä yhteydessä esitin, että kestävyysjuoksijan laihan ja piinatun ruumiin kuva mediassa edustaa suomalaisen itsenäisyyden kipeitä nuoruus- ja kasvuvuosia, modernismiin sopivaa, päämäärätietoista masokistista tarinaa, jossa pienen ja halveksitun Suomen on jatkuvasti lunastettava paikkansa kansakuntana kahden pelottavan Toisseuden, sodalla uhkaavan Neuvostoliiton ja ylimielisen hyvinvointi-Ruotsin välissä. Koska kuvitteellinen kansakunta ei ole mikään kiinteä konstruktio vaan prosessi, kestävyysjuoksijan myyttisenä tehtävänä oli juosta Suomi yhä uudestaan maailmankartalle.

Oireellista kyllä, suomalaisen kestävyysjuoksun suuruudenaika päättyi 1970-luvulle, jolloin Suomi oli urbanisoitunut ja siirtynyt postmodernin mediaurheilun aikakauteen. Tämän teknologisen hyvinvointi-Suomen mediaikoneja ovat erilaiset välineurheilijat: keihäänheittäjän tai jääkiekkoilijan massiivisen hedonistinen tai formulakuljettajan kiiltäviin, runsain logoin varustettuun ajohaalariin verhottu ruumis. Toisin kuin toistuvasti pitkämatkanjuoksijoita näitä urheilijoita ei medioissa esitetä juuri koskaan piinaamassa itseään yksinäisillä harjoituslenkeillä – tai edes salilla – tuskainen irstyys

kasvoillaan, vaan kalastamassa, loikoilemassa (keihäänheittäjät), jakamassa nimikirjoituksia automessuilla tai luksuslomailmassa miljoonapurren kannella (formulakuljettajat).

Tästä näkökulmasta vuosituuhannen vaihteen mediakuvat hiihtäjä Mika Myllylän tuskaisesta suoharjoittelusta kuuluvat menneeseen aikaan ja heijastavat nostalgista modernin aikakauden ja sen Suurten Kertomusten kaipuuta. Toisaalta, kuten Myllylän ja kumppaneiden ns. doping-skandaalin yhteydessä kävi jokaiselle ajattelevalle ihmiselle selväksi, postmodernin urheilijan ruumis on ainakin yhtä paljon lääketieteellisen manipulaation kuin ankaran harjoittelun tuote.

<sup>22</sup> Brookes, *Representing Sport*, 5.

<sup>23</sup> Ks. tv-dokumentti "Beyond the Mat". Dokumentin mukaan yksi ohjelmassa seuratuista aloittelevista vapaapainijoista halvaantui kuvauksia seuraavalla viikolla.

## Wrestling – postmodernin mediaurheilun huipentuma

Wrestlingin – eli ammattilaisvapaapainin, amerikkalaisen vapaapainin – suosio on 1990-luvulla kasvanut räjähdysmäisesti. Vaikka lajilla on jo pitkä historia, vasta satelliitti-tv on tehnyt siitä suuren luokan viihdebisnestä. Aikaisemmin vain McMahonin sukuyrityksenä toiminut ja lajia suvereenisti Yhdysvalloissa hallitseva WWF (World Wrestling Federation) kirjautui pörssiin vuonna 1999, jolloin yritys noteerattiin miljardin dollarin arvoiseksi.<sup>22</sup> Suomessa wrestlingiä nähtiin laajamittaisemmin ensimmäisen kerran 1980-luvulla satelliittikanava Sky Channelillä ja uudelleen 2000-luvun alussa, jolloin nuorison suosima kaapelikanava SubTv otti sen ohjelmistoonsa (*Smackdown*, *Raw*). Lajin suosio alkoi nopeasti herättää huolta kasvattajissa, koska lapset ryhtyivät matkimaan wrestlingin hurjimpia temppejuja jopa koulujen välitunneilla. Lasten kannalta lajia voi todella pitääkin vaarallisena, sillä siinä faktan ja fiktion rajat sekoittuvat poikkeuksellisella tavalla.

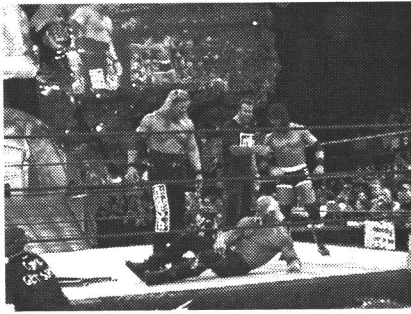
Ensimmäistä kertaa wrestlingiä katsovalle aikuisellekin kokemus on taatusti hämmäntävä, kenties järkyttäväkin. Ensisilmäyksellä kyse näyttäisi olevan perinteisestä kamppailu-urheilutapahtumasta (paini, nyrkkeily, potkunyrkkeily tms.), jossa ottelijat ottavat mittaa toisistaan erotuomarin valvovan silmän alla. Alun speaktaakkelimaisuus ei vielä häiritse, sillä nykyisin esimerkiksi ammattinyrkkeilyssä – kenties juuri wrestlingin innoittamina – etenkin ottelijoiden sisääntulot ovat muuttuneet melkoisiksi savu- ja valospektaakkeleiksi. Wrestlingin poikkeuksellisuus paljastuu kuitenkin tuota pikaa.

Erikoisesti pukeutuneet ja usein naamioidut suurikokoiset ottelijat käyvät välittömästi toistensa kimppuun ilman virallista aloitusta, ruhjovat ja mukiloivat toisiaan, hyppäävät toistensa niskaan korkealta kehäköysien päältä ja suorittavat mitä ilmiömäisimpiä akrobaattitemppuja. Nykyisin ottelija saattaa asettaa esimerkiksi tikapuut maassa loukkaantuneena makaavan vastustajan päälle, jotta hyppy kehäköysien päältä vammauttaisi tätä mahdollisimman paljon. Tuomari saatetaan tyrmätä tajuttomaksi, ja usein ottelu siirtyy kauas kehän ulkopuolelle, ulkokäytävään tai jopa parkkipaikalle. Kaikkea tätä säästävät kilpailijoiden toisilleen syytämät solvaukset, selostajien eläytyneen ihailevat tai paheksuvat kommentit sekä ennen muuta kommentoivien plakaatein varustautuneen salintäyteisen yleisön fanaattiset tunteenpurkaukset. Periaatteessa tämä kaikki on lavastusta, simulaatiota: aggressiota simuloidaan, pahoimpitelyä simuloidaan, loukkaantumisia, vammoja ja tuskaa simuloidaan. Tosiasiassa kilpailijat saavat tietysti useimmiten oikeita vammoja – niitä olisi tämäntyyppisissä suorituksissa mahdotonta välttää – mutta nämä pyritään tv-esityksissä kätkemään.<sup>23</sup> Eli oikeat loukkaantumisetkin ja veren valuminen



<sup>24</sup> Roland Barthes, *Mythologies*. London: Paladin 1973, 15 eteenpäin.

<sup>25</sup> Fiske, *Television Culture*, 243 eteenpäin.



tulkitaan yleisön keskuudessa luultavimmin lavastukseksi, minkä seurauksena voidaan puhua kaksinkertaisesta simulaatiosta: oikea vamma muuttuu oikean vamman simulaation simulaatioksi. Postmodernia urheilua parhaimmillaan!

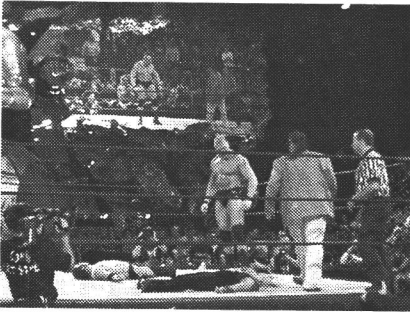
Kulttuurintutkijoista ensimmäisenä wrestlingiin kiinnitti huomionsa Roland Barthes populaarikulttuurin myyttejä tarkastelevassa pioneeriteoksessaan *Mythologies* (1958). Hän analysoi lajia groteskina ja eksessiivisenä ruumiin spehtaakkelina, joka palautuu pikemminkin *commedia dell'arte*n kuin urheiluun.<sup>24</sup> John Fiske puolestaan tarkastelee wrestlingiä (post)modernina esimerkkinä bahtinilaisesta karnevaalista, urheilun parodiaa, jossa sosiaalinen kontrolli ja hyvä maku kyseenalaistetaan. Vapaapainissa urheiluun liittyvät ylevät merkitykset ja kurinalaisuus saavat väistyä rahvaanomaisuuden, normien rikkomisen ja alatyyllisen kielenkäytön tieltä.<sup>25</sup> Tavoilleen uskollisena Fiske näkee tässä kumouksellista ja hallitsevaa ideologiaa kyseenalaistavaa potentiaalia.

### Urheilu on leikkiä

Epäilen kuitenkin, mahtavatko wrestlingiin fanaattisten urheiluhullujen tavoin suhtautuvat kannattajat nähdä lajin poliittista vallankumouksellisuutta tai kokevatko sitä urheilun pyhyiden karnevalisointina? Jos vapaapaini onkin ”ontologisesti” pelleilyä, peliä tai leikkiä, kannattaa muistaa, että yhtä hyvin urheilu kokonaisuudessaan voidaan määritellä leikiksi, fiktioksi, johon yleisö suhtautuu ikään kuin se olisi vakavaa, totta. Kyse on vain Johan Huizingan aikoinaan määrittelemästä kulttuurin leikkiluonteen yhdestä ilmentymästä. Toisin sanoen urheilun harrastajalta vaaditaan samaa perusasennetta kuin elokuva- ja teatteriyleisöltä tai romaanin lukijalta: runoilija Coleridgen lanseeraamaa ”epäuskon vapaaehtoista viivyttämistä” (willing suspension of disbelief).

Minun on leikittävä, että esimerkiksi jäällä mailoineen luisteleva leijonapaitainen miesjoukko edustaa jollain tavoin minua tai että minun intressini ovat kysymyksessä, kun Monacossa asuva autokuskimiljonääri kiertää rataa huippunopealla kilpa-autollaan. Mediaurheilun kohdalla käy usein jopa niin, että katsoja joutuu tietoisesti päättämään, ketä urheilijaa tai mitä joukkuetta kannattaa – esimerkiksi jalkapallon MM-loppuottelussa – jos oman maan edustajaa ei ole mukana. Tämän jälkeen katsoja lykkää epäuskoaan ja eläytyy otteluun elokuvakatsojan tavoin: leikkii että valitun joukkueen vaiheet kentällä ovat hänelle aidosti tärkeitä.

Tästä näkökulmasta wrestling ei niinkään karnevalisoi ”oikeaa” urheilua vaan pikemminkin tekee hyvän populaarifiktio tavoin näkyviksi sen olennaiset piirteet ja keskeiset myytit. Olen toisaalla esittänyt, että urheilumytologia



<sup>26</sup> Hietala, *Ruudun hurma*, 131-132.

<sup>27</sup> Brookes, *Representing Sport*, 8.

pohjautuu ensisijaisesti kahteen peruselementtiin: eksessiin (liioittelu) ja transgressioon (rajojen ylittäminen).<sup>26</sup> Eri urheilulajeissa ensinnäkin itse suoritukset ovat useimmiten arjen normaalien fyysisten toimintojen äärimmilleen vietyä liioittelua. Kaikki me kävelemme, juoksemme, hyppelemme, ajamme autoa tai jopa painiskelemme jokapäiväisessä elämässämme, mutta urheilu liioittelee näitä ritualistisesti tavoitteena viime kädessä inhimillisen suorituskuvyn siihen asti oletetun rajan ylittäminen (ennätykset).

Toisaalta urheilussa lietsotaan ja liioitellaan sellaisia asenteita ja arvoja, joita tosielämässä hillitään tai jotka ovat kiellettyjä. Tosielämässä edistetään demokratiaa ja tasa-arvoa, urheilussa voittamista ja toisen nujertamista mihin hintaan hyvänsä. Normaalielämässä toisen lyöminen on kiellettyä ja rangaistavaa, nyrkkeilyssä sillä tienaa huikeita summia, mainetta ja palkintoja. Arjen maailmassa ihmisiä patistetaan rangaistuksen uhalla ajamaan hiljaa hyvissäkin olosuhteissa, kilpa-autoilussa henkensä kaupalla hurjastelemalla päätyy miljonääriksi. Urheilun huikeasta suosiosta päätellen vaikuttaa siltä, että siinä vain toteutetaan niitä impulsseja, jotka ovat ihmisiin ”sisään rakennettuja” – joko kulttuurisista tai biologisista syistä – kulttuurin sivistävästä vaikutuksesta huolimatta: menestyminen, vastustajan nujertaminen, aggressio sekä rajojen hakeminen ja ylittäminen.

Perinteinen urheilu on kuitenkin ainakin näennäisesti hyvin säännösteltyä ja kurinalaista toimintaa: eksessi ja transgressio tapahtuvat tiukkojen sääntöjen puitteissa. Kuten useat kulttuurintutkijat – mm. Norbert Elias – ovat huomauttaneet, modernin urheilun synty voidaan nähdä osana ”sivistämissu-  
prosessia”, jonka kautta ruumiillisuutta ja tunteita sekä ilmaistaan että hillitään. Toisin sanoen, urheilussa ”fyysistä ja emotionaalista itseilmaisua rohkaistaan pitäen samalla tämä ilmaisu kuitenkin yhteiskunnan hyväksymissä rajoissa”.<sup>27</sup> Näiden näkemysten mukaan urheilu voidaan siis nähdä kulttuurin keinona kontrolloida ja kanavoida ihmisen ”luonnollisia” impulsseja rajaamalla niiden purkaminen tiettyyn valvottuun aikaan ja paikkaan. Kuten teatterin tai elokuvan katsojillekin, urheiluleisölle tarjotaan mahdollisuus toteuttaa näitä impulsseja edustajiensa eli varta vasten tehtävään koulutettujen sijaiskokioiden kautta. Samastumalla urheilijoiden suorituksiin myös katsoja voi toteuttaa ”fyysistä ja emotionaalista itseilmaisuaan”.

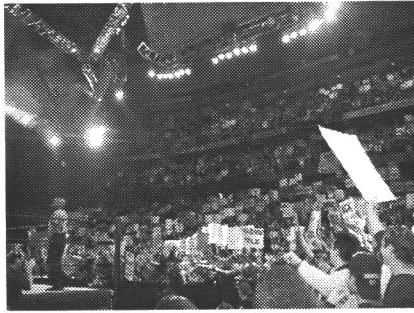
### **Wrestling nostaa kissan pöydälle**

Wrestling ei siis itse asiassa karnevalisoi urheilua fyysis-emotionaalisena ilmaisuna, vaan pikemminkin ns. nostaa kissan pöydälle: tekee postmodernin vakavan parodian hengessä näkyviksi ne urheilun peruspiirteet ja -impulssit, joita virallinen urheiluideologia on yrittänyt ja yrittää valistuksen ja modernin

<sup>28</sup> Myös Brookes tarkastelee wrestlingiä parodiana, mutta hänen painotuksensa poik-keavat jonkin verran omistani. Ibid., 9 eteenpäin.

<sup>29</sup> Ks. tv-dokumentti "Beyond the Mat" sekä Ibid., 10-11.

<sup>30</sup> Jennings Bryant et al., "Violence and the Enjoyment of Media Sports". Teoksessa Wenner, *MediaSport*, 256.



ihmisihanteen hengessä juuri kontrolloida. (Vakavalla parodialla tarkoitan postmodernien fiktioiden mielestäni tyypillistä piirrettä: tärkeistä asioista puhutaan samankaikaisesti vakavissaan ja ns. kieli poskessa a la Aki Kaurismäen elokuvat.) Otan muutaman esimerkin.<sup>28</sup>

Urheilussa on ensinnäkin säännöt, mutta kaikki urheilunharrastajat tietävät, että niitä pyritään jatkuvasti rikkomaan käyttämällä kiellettyjä aineita, telomalla vastustajaa tuomarin huomaamatta, lyömällä vyön alle jne. Wrestlingissä sääntöjen rikkomisesta tehdään suorastaan spektaakkelia. Urheilussa on tuomari, jonka sana on kentällä ja kehässä ehdoton laki. Mutta kuten kaikki tietävät, tuomareita haukkuvat usein niin pelaajat kuin yleisökin – onpa joku jalkapallotuomari silloin tällöin päässyt kentällä hengestäänkin. Myös wrestlingissä on tuomari, mutta hänestä ei useimmiten juurikaan piitata tai hänet saatetaan tyrmätä tajuttomaksi jo ottelun alkuvaiheessa.

Urheilu perustuu eetokseen, jonka perustana on reilu kilpailu, vastustajan kunnioittaminen sekä motto "tärkeintä ei ole voitto vaan osanotto/jalo kilpa". Tosiasiassa kuka tahansa mediaurheilua seuraava huomaa, että etenkin hävinneelle vastustajan kunnioittaminen onnistuu useimmiten vain hammasta purten, enkä usko ainoankaan urheilijan lähtevän kisaan muuta kuin voitto mielessään. Tekopyhän "osanotto" -moton nimeen vannovalle urheilijalle tuskin valmennusrahoja heruisi yhdenkään maan urheiluliitolta... Wrestlingissä reilun kilpailun ja vastustajan kunnioittamisen periaatteet on jo aikaa sitten nakattu roskakoriin, eikä painijalle ole todellakaan tärkeintä osanotto vaan voitto!

Urheilu tapahtuu yleensä sille erikseen tarkoitettulla, rajatulla alueella kuten kehässä tai kilparadalla. Nykyisen mediaurheilun aikakaudella on kuitenkin tavallista, että kilpakumppanit sanailevat ja "nokittelevat" toisiaan myös kilpa-areenoiden ulkopuolella, mikä tietysti korostaa mediaurheilun draamallisuutta ja "saippuaopperaluonnetta". Moni urheilumuotohan on muuttunut enemmän tai vähemmän jatkuvajuoniseksi draamasarjaksi, jossa lajin sankareiden edesottamuksia ja yksityiselämää seurataan niin kilpailuissa kuin niiden ulkopuolellakin. Kuten aikaisemmin totesin, wrestlingissä ottelu ei kunnioita kehäköysien rajoja vaan ajautuu tuon tuosta niiden ja jopa talon ulkopuolelle aina parkkipaikalle asti. Lisäksi WWF-wrestlingiin on viime vuosina lanseerattu erilaisia fiktiviisiä kehyskertomuksia, tunnetuimpana omistajaperhe McMahonin bisneksiin ja yksityiselämään liittyvä "saippuaoppera", jossa McMahonin perheenjäsenet esiintyvät "itsenään" ja joka liittyy ja heijastuu myös kehätapahtumiin. (WWF:n pääjohtaja Vince McMahon jopa painii välillä itsekin kehässä!)<sup>29</sup>

Väkivalta on se piirre, jota urheilussa pyritään kaikkein vahvimmin säätelemään, vaikka "veriurheilun" perinteen tiedetään juontavan jo ainakin antiikin Roomasta.<sup>30</sup> Useimmat kamppailulajit perustuvat kuitenkin edelleen selkeästi juuri väkivaltaan, vastustajan vahingoittamiseen (nyrkkeily, pot-



kunyrkkeily, thai-nyrkkeily) tai sen simulointiin (paini, miekkailu, useat itämaiset taistelulajit). Myös monissa joukkuepeleissä väkivalta on sallittua ”sääntöjen puitteissa” (jalkapallon ja jääkiekon taklaukset), mutta, kuten edellä totesin, loukkantumisiinkin johtava sääntöjen rikkominen on myös tässä suhteessa on enemmän sääntö kuin poikkeus. Esimerkiksi NHL-jääkiekossa joukkueilla tiedetään olevan pelaajia, joiden tehtävänä on hoitaa ”liikainen työ” eli pyrkiä vastustajan pelaajien vahingoittamiseen.

Urheiluväkivallan – kuten väkivaltafiktioidenkin – suosiota on yritetty selittää esim. katharsis-teorialla (katsoja vapautuu ”luonnollisista” aggressiivisista impulsseistaan sijaisväkivallan kautta) tai näkemyksellä, jonka mukaan toisen ihmisen hallinta/alistaminen on yksi inhimillisen toiminnan keskeisistä motivaattoreista. Väkivalta on joka tapauksessa niin tutkimusten<sup>31</sup> kuin kenen tahansa empiirisen havainnonkin perusteella olennainen osa urheilua ja sen katsomisnautintoa.

Suoraan väkivaltaankin perustuvissa urheilulajeissa sitä pyritään säätelmään ja vastustajan vahingoittaminen minimoimaan. Wrestlingissä väkivaltaa sen sijaan liioitellaan aina absurdiuteen asti, kuten edellä oli jo puhetta: vastustajan vahingoittaminen pyritään maksimoimaan!

Problemaattisinta mediawrestlingiä erityisesti suosivien nuorten kannalta on sen postmoderni modaliteettien – eli fakta vs. fiktio – hämärtäminen. Alussa siteerasin Vince McMahonia, joka totesi WWF:n ”tekevän elokuvia”, ja aikuiskatsojan on hetken lajia seurattuaan helppo mieltää vapaapaini väkivaltafiktioksi, illuusioksi. Itse asiassa koko wrestlingin ”estetiikassa” huimine akrobaattihetkineen ja painovoimaa uhmaavine stunteineen voi nähdä selviä vaikutteita nykyisten action-elokuvien toimintakohtauksista ja digiefekteistä.

Nuorille suomalaiskatsojille kokemus sen sijaan saattaa tuntua moniselitteisemmältä. Vaikka mediamodaliteettien taju kehittyi lapsille melko varhain, wrestlingin semioottinen koodisto saattaa johtaa harhaan. Lajia ei täällä paljonkaan tunneta ja toisaalta meiltä puuttuu myös oma showurheilun perinne (pellehyppyjä ja sirkustemppeja lukuunottamatta), joten olemme kasvaneet siihen, että tv-urheilu kuuluu faktaviestinnän piiriin ja on siis ”totta”. Media-wrestling soveltaa tv-ilmaisuudessaan perinteisen tv-urheilun koodeja ja konventioita ”eksessiivisine” selostajineen, joten siitä puuttuvat käytännössä kaikki fiktion tunnusmerkit. Ei siis ihme, jos suomalaislapset ryhtyvät matkimaan painijoiden temppeja helpommin kuin fiktioelokuvan stunteja.

Wrestling nostaa siis esiin kaiken urheilun taustalta löytyvät fantasiat ja myytit ja tekee sen liioitellen, eksessiivisesti. Kun edellä totesin, että urheilu itsessään on jo eksessiä ja transgressiota, postmodernina fiktiona mediavaapaapaini voidaan nähdä tuon liioittelun ja rajojen ylittämisen simulaationa, eksessiivisenä eksessinä ja transgressiivisenä transgressiona...

*Kiitokset kummipojalleni Juhana Mrouelle, joka jo pikkupoikana 1980-luvulla viikki minut vapaapainin saloihin ja joka nyt ystävällisesti toimitti minulle tärkeää wrestling-materiaalia.*

<sup>31</sup> Ibid., 258 eteenpäin.

Taina Kinnunen

# KANSAKUNNAN SOTUREITAJA IHANNEVARTALOITA – television urheilu-uutisten miesruumiin representaatiot

Michel Maffesoli,  
*Maailman mieli* (suom.  
Mika Määttänen).  
Helsinki: Gaudeamus  
1995; *The Time of the  
Tribes: The Decline of  
Individualism in Mass  
Society*. London: Sage  
1996.

Käsittelen artikkelissani suomalaisten televisiokanavien urheilu-uutisten esittämää miesruumista. Pohdin, millainen sukupuolinen, nationalistinen, esteettinen ja elämäntyyllinen ruumiillisuus hallitsee urheilu-uutisten tarjontaa. Tarkoitukseni ei ole pyrkiä hahmottamaan, millaisia mahdollisia (ja todennäköisiä) eroja Ylen kanavien, MTV3:n ja Nelosen esitysten välillä on. Tarkasteluni ei myöskään perustu joidenkin tiettyjen lähetysten analysoimiseen. Sen sijaan reflektoin sitä urheilu-uutisten maailmaa, johon olen myöhäisillä uutis- ja ajankohtaisohjelmia seuraavana katsojana kytkeytynyt päivittäin, jopa tahtomattani.

Olen intohimoinen kuntourheilija, mutta en ole erityisen kiinnostunut urheilu-uutisten tarjonnasta; seuraan lajeja valikoiden. Olen naiskatsoja. Pääosin television urheilu-uutisointi on minusta tylsää, turhaa ja paikoin jopa häiritsevää ohjelmatarjontaa. Urheilu-uutisten maailma ja uutisoinnin tyyli tuntuvat vierailta. Siitä huolimatta huomaan kiinnostuvani yksittäisten urheilijoiden saavutuksista ja ruumiillisista tyyleistä; olen ruumiillisuuden tutkija. Mielestäni huippu-urheilijan ruumiissa ja sen esittämisen tavoissa kiteytyy oleellisia piirteitä laajemmasta kulttuurisesta eetoksesta.

Tulkitsen urheilijarepresentaatioiden merkityksiä ihanneruumiillisuuden näkökulmasta soveltaen erityisesti ranskalaisen kulttuurifilosofi Michel Maffesolin<sup>1</sup> ajatuksia. Maffesoli korostaa urheiluviihteen luonnetta *yhteisöllisen identiteetin* pyhittämisen välineenä, mitä tarkastelen tässä kahdella tasolla. Urheilu tarjoaa Maffesolin mukaan tärkeän kanavan tunteenomaisen yhteisöllisyyden kokemiselle urheilufaniuden muodossa. Sovellan tätä ajatusta pohtiessani urheilun asemaa ensiksikin suomalaisuuden representaationa. Vaikka urheilufanius ei nykyisin rajoitu pelkästään kansallisten urheilijoiden ja urheilujoukkueiden ihailuun, huippu-urheilijoiden representaatiot ovat edelleen oleellisia kansakunnan tarinoiden aineksia Suomessa.

Toisaalta Maffesoli puhuu oman ruumiin kultivoimisesta yhtenä ”massa-subjektiviteetin” muotona: ruumiin kaunistamisessa ja huoltamisessa ei ole kyse narsismista, vaan yhteisöllisen elämäntavan ilmauksesta.<sup>2</sup> Esitänkin, että kansallisen yhteisöllisyyden konstruoinen ohessa urheilu-uutiset representoivat ja konstruivat toista yhteisöllisyyden muotoa: ruumiin ”kehittämisen” ympärille keskittynyttä elämäntyyl-ihannetta, joka jaetaan ylikansallisesti.

Tulkintani kytkeytyy keskusteluun kulttuurin *medioitumisesta* ja *estetisoinimisesta*. Median kyllästävässä myöhäismodernissa kulttuurissa on tapahtunut kaksoisprosessi: ”kulttuuri on medioitunut ja media kulturalisoitunut”, ja kulttuurin estetisoiniminen liittyy juuri tähän.<sup>3</sup> Estetisoiniminen ymmärretään usein kulttuurin ”pinnallistumisena” (tai ”pintaistumisena”<sup>4</sup>), mikä on seurausta muun muassa visuaalisen median tunkeutumisesta osaksi ihmisten arkielämää.<sup>5</sup> Jean Baudrillardin kuuluisan ilmaisun mukaan olemme siirtyneet ”hypertodellisuuden” tai ”simuloidun todellisuuden” maailmaan, josta pinnan (tai merkin) takainen todellisuus (”olemus”) on kadonnut: asioiden pinnasta on tullut todellisuutta.<sup>6</sup> Ihmiset rakentavat identiteettiään yhä enemmän median tarjoamien ihanteiden ja elämäntyyliesitysten kautta. Estetisoinimista teoretisoivassa keskustelussa tähän kulttuurin estetisoinimisen ulottuvuuteen viitataan puhumalla arkielämän estetisoinimisesta, mikä on kiinnostavaa tämän kirjoituksen kannalta.

Tuon esiin, miten television urheilu-uutiset representoivat edelleen suomalaista miehuutta<sup>7</sup> keskustelemalla erityisesti mies- ja urheilututkimuksen edustaja Arto Tiihosen esittämien näkemysten pohjalta. Tiihosen mukaan urheilujulkisuuden hierarkian ylimpään kastiin sijoittuu kaksi miesurheilijatyyppiä: perinteinen juro yksilöläjin edustaja eli *suoritusurheilija* sekä toisaalta *mediaurheilija*, jonka hyvyttä mitataan suoritusten lisäksi esiintymiskelpoisuudella. Esitän, että näiden mieheyksien representaatioiden rinnalle on murtautumassa kolmas miestyppi: *esteettinen urheilija*. Tämä uusi tyyppi rikkoo huippu-urheilun ja urheilujournalismin sukupuolittuneisuutta sekä kyseenalaistaa ruumiin ja sukupuolen välisiä järjestyksiä. Uusi urheilijatyyppi representoi myös kansakunnan rajat ylittävää elämäntyyllistä heimolaisuutta, tässä tapauksessa ruumiillisen olemisen tavan mallia, johon penkkiurheilija kytkeytyy television välityksellä.

## **Yhteisyyden huuma television välityksellä**

Koko teollistuneessa maailmassa urheilu-uutiset ovat oleellinen osa uutisbisneksen tarjontaa. Urheilun voitot ja tappiot raportoidaan päivittäin sotien ja pörssikurssien voittojen ja tappioiden lomassa. Urheilutuloksia, pohjimiltaan aikuisten tarkoituksettomien ”leikkien”<sup>8</sup> lopputuloksia, pidetään itseltään selvästi tärkeänä informaationa maailman tapahtumista. Urheilu-uutiset ovat oikeastaan sekoitus ”uutisasiaa” ja ”viihdettä”. Niiden vyöryttäminen kaikilta kanavilta kuvaa urheiluviihteen syventynyttä medioitumista. Urheiluhullua yleisöä riittää edelleen myös urheilukenttien ja -hallien katsomoihin, mutta televisio, tuo kolmas osapuoli, on kuitenkin yleisön ja urheilun suhteen tärkein määrittäjä. Kaikki laajasti kiinnostavat urheilukisat järjestetään nykyisin suurten televisioyhtiöiden ja -kanavien ehdoilla. Kisojen ajoituksen on palveltava laajoja katsojajoukkoja. Jopa urheilulajien sääntöjä pyritään muokkaamaan televisiokatsojien maksimaaliseksi viihdyttämiseksi. Suurinta

<sup>2</sup> Maffesoli, *Maailman mieli*, 65-66, 168-172.

<sup>3</sup> Johan Fornäs, *Kulttuuriteoria* (suom. toim. Mikko Lehtonen). Tampere: Vasta-paino 1995, 11-12, 251-252.

<sup>4</sup> Taina Kinnunen, *Pyhät bodarit – yhteisöllisyys ja onni täydellisessä ruumiissa*. Helsinki: Gaudeamus 2001, 314.

<sup>5</sup> Esim. Wolfgang Welsch, ”Aestheticization Processes: Phenomena, Distinctions and Prospects”. *Theory, Culture & Society* (13):1 (1996), 5-6.

<sup>6</sup> Esim. Jean Baudrillard, *Selected Writings* (ed. Mark Poster). Stanford: Stanford University Press 1988.

<sup>7</sup> Ks. Arto Tiihonen & Jorma Sipilä, ”Aluksi”. Teoksessa Arto Tiihonen & Jorma Sipilä (toim.), *Miestä rakennetaan, maskuliinisuuksia puretaan*. Tampere: Vastapaino 1994, 11. ”Miehuus” (”miehekkyyks”) viittaa ”maskuliinisuuden” ideologiaan, jonka mukaan on olemassa yksi yleisesti hyväksytty ihanne-miehen malli. Siitä poikkeavasti maskuliinisuus voidaan nähdä historiallisesti ja paikallisesti määrittyvänä maskuliniteetin (”mieheyden”, ”miehisyyden”) muotona, jolloin myös samassa yhteiskunnassa tai yhteisössä voi esiintyä useita erityyppisiä maskuliinisuksia.

<sup>8</sup> Muistan kuulleeni epäakateemisista yhteyksistä mielenkiintoisen määritelmän urheilijasta: ”Urheilija on aikuinen, joka osaa leikkiä hyvin”. Määritelmän ironisuuteen sisältyy jokin hyvin olennaista urheilun ymmärtämisen tavoista. Periaatteessa urheilua voisi pitää harmittona leikkinä: eihän kyse ole leikkiä ”vakavammasta” asiasta. Sellaisena sitä ei



kuitenkaan pidetä, vaan urheiluun suhtaudutaan vakavasti. Määritelmän huumori on sen hyväntahtoisesti riehnaavassa näkökulmassa.

<sup>9</sup> Ks. Andrew Blake, *Body Language: The Meaning of Modern Sport*. London: Lawrence & Wishart 1996, 114-115, 167-172; Varda Burstyn, *The Rites of Men: Manhood, Politics, and the Culture of Sport*. Toronto & Buffalo, Ontario: University of Toronto Press 1999, 112-120; Robert E. Washington & David Karen, "Sport and Society". *Annual Review of Sociology* 27 (2001), 187-188.

<sup>10</sup> Maffesoli, *Maailman mieli*, 31-34, 172.

<sup>11</sup> Vrt. Veikko Anttonen, *Taivaan ja maan rajat*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura 1996, 38.

<sup>12</sup> John Bale & Joe Sang, *Kenyan running: Movement Culture, Geography and Global Change*. London: Frank Cass 1996, 17, 39; ks. myös Mervi Tervo, "Sports, 'race' and the Finnish national identity in Helsingin Sanomat in the early twentieth century". *Nations and Nationalism* (8):3 (2002), 338.

<sup>13</sup> Blake, *Body Language*, 54.

<sup>14</sup> Emt., 54-55, 101-105; Kalle Reinikainen, *Isänmaan sankarit huippu-urheilijan vapaudet ja velvollisuudet*, Oulun yliopiston sosiologian laitoksen tutkimuksia No. 17 1991, 19.

<sup>15</sup> Vrt. Mike Featherstone, *Undoing Culture*, London: Sage 1995, 112.

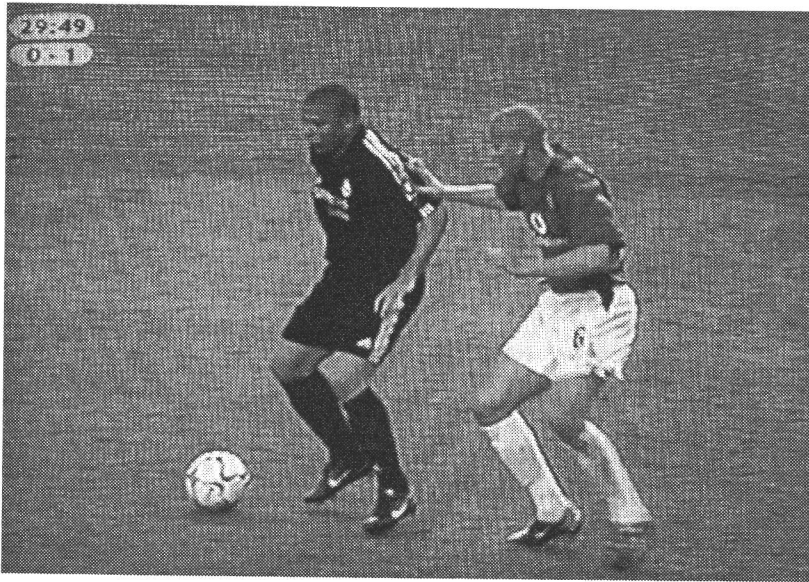
päättävältä käyttävät luonnollisesti kisojen ja urheilijoiden mahtavimmat sponsorit sekä televisioyhtiöiden tärkeimmät mainostajat.<sup>9</sup>

Urheilun hallitsevuutta niin televisiossa kuin muussa mediassa voidaan selittää klassisella durkheimilaisella argumentilla yhteisöllisyyden pyhittämisestä. Michel Maffesoli puhuu urheiluunilusta yhtenä esimerkkinä massojen paluusta arkaaiseen uskonnollisuuteen. Maffesolin mukaan institutionalisoituneet (modernit) "uskonnot" ovat korvautuneet spontaanilla (postmodernilla) "uskonnollisuudella". Uskonnollisuus on tarkoituksetonta, dionyysistä yhdessäolon huumaa. Kyse on "alkuperäisen imaginaarisen" yhteisöllisyyden henkiin heräämisestä, joka perustuu kuvien voimaan ihmisten toteemisina yhteen liittäjinä. Kuvia ei sinänsä palvota, vaan ne toimivat ikään kuin uskonnollisuuden esiin manaajina. Esteettiset arvot ovat siten postmodernissa maailmassa suorastaan sosiaalisuuden ennakoedellytyksiä.<sup>10</sup>

Urheilijoita voidaan pitää jonkin ihmisryhmän, kuten kansakunnan, kaupungin, elämäntyölin tai sukupuoliryhmän toteemina, jotka symbolisesti yhdistävät sosiaalisen "sisäpiirin" ja samalla erottavat sen sosiaalisesta "ulkopiiristä".<sup>11</sup> John Bale ja Joe Sangin mukaan urheilu on sodan ohella tehokkain ihmisten yhteen liittämisen muoto,<sup>12</sup> ja näitä kahta rinnastetaan toisiinsa varsin ahkerasti muun muassa television urheilu-uutisissa "kamppailemista" ja "vastustajaa" vilisevässä puheessa. Yleensäkin urheilujournalismin kieli on sota-aiheista ja jopa urheiluohjelmien tunnussävelet ovat usein sotamarsseja.<sup>13</sup> Sodan ja urheilun yhteys ei ole pelkästään metaforinen, vaan yleisen käsityksen mukaan erilaiset urheilulajit ovat eri kulttuureissa olleet konkreettisesti sodankäynnin harjoittelua.<sup>14</sup> Urheilun vaikuttavuus ja veto-voima perustuu pitkälti yksinkertaiseen toiminnallisuuden logiikkaan. Urheillevaa ruumista on helppo arvioida selkeällä onnistumisen-epäonnistumisen asteikolla. Ruumis voittaa tai häviää muut ruumiit, eikä siltä välttämättä odoteta muuta ilmaisullisuutta. Esimerkiksi urheilu-uutiset ovat puhdasta tuloluetteloa. Urheilukilpailujen selostajan puheessa jutun kärki liikkuu taukoamatta ajan, metrien, senttien ja sijoitusten kommentoinnissa. Katsoja voittaa ja häviää mukana, vaipuu kuvitteellisen yhteisöllisyyden tunteelliseen hurmioon niin voiton kuin tappion hetkellä.

Medioituneessa ja estetisöityneessä kulttuurissa erityisesti televisio tuottaa ihmisiä yhdistäviä kuvia, kuten urheilijoita. Nykyisiä "kansakuntia" ei ole olemassa ilman televisiota; televisio konstruoi kansakunnat. Esimerkiksi Suomessa Itsenäisyyspäivän vastaanotto presidentinlinnassa on näkyvimpiä tapoja tuottaa käsitystä Suomesta "itsenäisenä" valtiona. Kyseinen representaatio tarjoaa televisiokatsojalle mahdollisuuden osallistua Itsenäisyyspäivän juhlimisen rituaaliin.<sup>15</sup> Kansakunnan rakentumisessa urheilijoiden kuvat ja muut urheilun representaatiot ovat vaikuttavimpia ihmisten yhteen liittäjiä. Urheilufanius elää television ja nykyisin yhä enemmän myös internetin välityksellä. Esimerkiksi internetin fanisivut tarjoavat eräänlaisen "jatko-yhteyden" television välityksellä syntyneelle yhteisöllisyyden huumalle. Fyysisesti erillään olevat fanit jakavat television ja internetin välityksellä heimonsa voitot ja tappiot, "värähtelevät" yhdessä vaipuen me-hengen hurmukseen.<sup>16</sup>

Kyse on miesten hallitsemasta huumen muodosta. Urheilu on aina ollut, ja on edelleen, miesten hallitsema maailma, kuten uskonnotkin. Urheilu kuuluu uskonnon, politiikan ja armeijan tavoin julkiseen elämänpäiiriin erotuksena kodin yksityisestä elämänpäiiristä ja siten naisilta suljettuun alueeseen edelleen joissain kulttuureissa. Naiset suljettiin pitkään myös länsimaisessa kulttuurissa ulos kaikenlaisista urheiluaktiiviteeteista, kuten muiltakin julkisilta elämän-



"Urheilijamiehen on näytettävä voimakkaalta, suorituskykyiseltä ja seksuaaliselta".

alueilta. Nykyään naiset ovat oikeutettuja sekä urheilemaan että toiminaan muilla tavoin urheilussa. Käytännössä arvostetuimmat urheilusankarit ovat kuitenkin edelleen miehiä ja miehet hallitsevat erilaisia urheiluun sisältyviä institutionaalisia järjestelmiä, kuten urheilujohtoa ja valmennusta, sekä myös urheilujournalismia. Naiset kilpailevat ja toimivat muissa urheiluun liittyvissä tehtävissä ikään kuin kakkossarjassa, ja seuraavat miesten urheilemista. Naisten vähäisen vallan vuoksi huippu-urheilu palvelee edelleen miesten keskinäisen homososiaalisen järjestyksen luomista: "meidän" erottamista "heistä" ja voittajien erottamista häviäjistä, mikä on ollut aina urheilun keskeinen tehtävä.<sup>17</sup>

### Kansakunnan soturi

Urheilijan ruumis on sosiokulttuurisen eetoksen yhdenlainen tiivistymä, joka representoi monia aikakautensa inhimillisiä hyveitä. Nykyään tuollaisia hyveitä ovat muun muassa voittaminen, armoton työnteko, virheetön suorittaminen, omistautuneisuus, päättäväisyys, itsekuri ja tunteiden hallinta. Nämä kaikki ovat määreitä, jotka on länsimaisessa modernissa kulttuurissa liitetty erityisesti ihanteelliseen mieheyteen. Ihanteellinen miesruumis on ensisijaisesti *toiminnallinen* ruumis, joka uhmaa sisäisiä psykofyysisiä rajojaan ja samalla puolustaa yhteisönsä territorion rajoja. Se on ylivoimaisuutta tavoitteleva kone, joka käynnistyy ja sammuu napin painalluksesta ja sietää suorituksesta aiheutuvan kivun itkemättä.<sup>18</sup> Urheileva mies on hallitsemisen ja kuoleamisen mytologiaa edustavan ikaikaisen "soturikultin" moderni ruumiillistuma. Sota ja urheilu ovat kulttuurissamme miehuuden perimmäisiä "testejä": elämän ja kuoleman reaalisia ja symbolisia taistelukenttiä, jotka rakentuvat "miehisestä" vaarasta ja väkivallasta.<sup>19</sup>

Kansakunnat ovat sosiokulttuurisia konstruktioita. Ne rakentuvat paitsi paikkoihin asetetuista fyysisistä rajoista, myös sosiaalisista ja mentaalista rakenteista.<sup>20</sup> Kansakunnat ovat "kuviteltuja" yhteisöjä.<sup>21</sup> Kansallisten kult-

<sup>16</sup> Maffesoli, *Maailman mieli*, 89; ks. myös Sami Kolamo, "Futisfanius ja tunteen kulttuuri. Yhteisöllistä draamaa median konstruoimalla näyttämöllä". *Kulttuurintutkimus* 2 (2002).

<sup>17</sup> Ks. Kendall Blanchard & Alyce Cheska, *The Anthropology of Sport: An Introduction*. Massachusetts: Bergin & Garvey Publishers, Inc. 1985, 234, 238-240; Andrew Blake, *Body Language*, 20, 55; Reinikainen, *Isänmaan sankarit*, 27-28.

<sup>18</sup> Arto Tiiponen, *Ruumiista miestä, tarinasta tulkintaa: oikeita miehiä – ja urheilijoita?* Jyväskylä: LIKES 2002, 267-268; vrt. Kinnunen, *Pyhät bodarit*, 131-139.

<sup>19</sup> Burstyn, *The Rites of Men*, 42-43, 96-97, 164-166, 175-177.

<sup>20</sup> Katri Komulainen, "Johdanto: Kansallisuus, kansalaisuus ja sukupuoli". Teoksessa *Sukupuolitetut rajat: Gendered Borders and Boundaries*. Joensuu: Joensuun yliopisto (Psykologian tutkimuksia 22) 2002, 8-9.

<sup>21</sup> Benedict Anderson, *Imagined Communities – Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London & New York: Verso 1991, 6.

<sup>22</sup> Ks. Stuart Hall, *Identiteetti*, Tampere: Vastapaino 1999, 45-56.

<sup>23</sup> Tuula Gordon, "Kansallisuuden fyysiset, sosiaaliset ja mentaaliset rajat". Teoksessa *Sukupuolitetut rajat: Gendered Borders and Boundaries*. Joensuu: Joensuun yliopisto (Psykologian tutkimuksia 22) 2002, 15-37.

<sup>24</sup> Ks. Reinikainen, *Isänmaan sankarit*, 5-8.

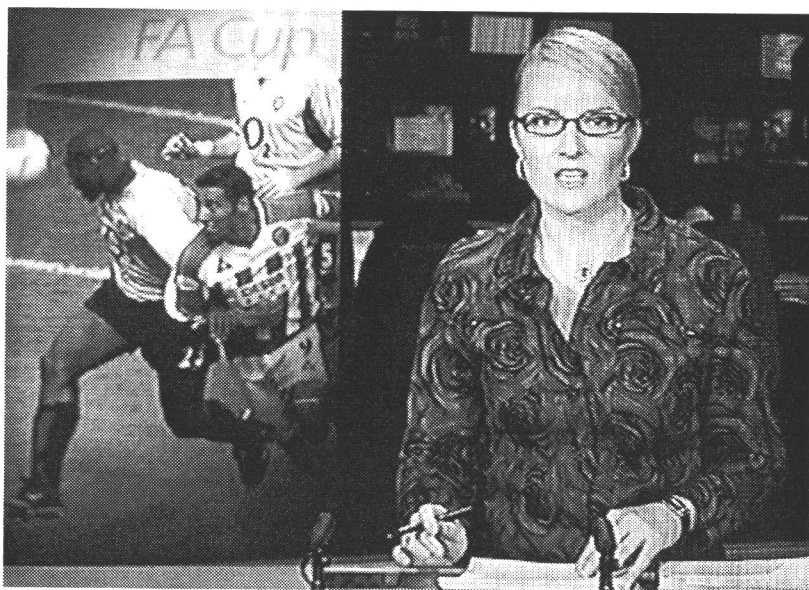
<sup>25</sup> Vrt. emt.

tuurien keskeistä rakennusainesta ovat kulttuuristen instituutioiden ohessa erilaiset symbolit ja representaatiot. Kansallisuus on siis diskurssi, merkitysjärjestelmä, joka jäsentää ihmisten toimintoja ja ajattelutapoja. Se muodostuu erilaisissa julkisissa kertomuksissa, joiden avulla ihmiset rakentavat identiteettiään yhteisön, kuvitteellisen kansakunnan jäseninä. Kansallista identiteettiä ei olisi ilman jatkuvasti uusinnettavia tarinoita yhteisön menneisyydestä, nykyhetkestä ja tulevaisuudesta. Uusintaminen on myös kamppailua toimijuudesta: kansakunnat ovat valtaan sidottuja diskursiivisia pyrkimyksiä tuottaa yhtenäisiä tarinoita epäyhtenäisistä aineksista. Kansakunnat ovat aina joidenkin kertomia tarinoita kuvitteellisesta yhteisöllisyydestä.<sup>22</sup> Kansalliset tarinat eivät ole sukupuolineutraaleja, vaan sukupuolitettuja. Kansallisuuden sukupuolittumisessa naiseus on symbolista, abstraktia ja yleistä (geneeristä), joka ilmenee erilaisina ikonisina representaatioina, kuten Suomi-neito tai Vapauden patsas. Naisellinen kansallisuus on passiivista kansakunnan rajojen representoimista, kun taas miehet ovat kansallisia toimijoita.<sup>23</sup>

Huippu-urheilu on yksi keskeisistä moderneista tavoista kertoa tarinoita kansakunnasta, ja Suomessa miesurheilijat ovat kansakunnan rajojen itse-oikeutettuja puolustajia. Miesurheilijoita on koko modernin kilpaurheilun ajan käytetty kansakunnan identiteettitarinan avainhenkilöinä. Suomi kuuluu niihin maihin, joissa urheilu on vakava asia. Suomalaiset seuraavat kilpaurheilua hartaasti ja valtiovalta tukee huippu-urheilua huomattavilla taloudellisilla panostuksilla.<sup>24</sup> Suomessa poliittinen valta ja urheilu ovat perinteisesti kietoutuneet yhteen, mitä Urho Kekkosen esimerkki kuvaa hyvin. Urheilujohtajat ja huippu-urheilijat voivat tänäkin päivänä edetä politiikan ylämpään johtoon, ja toisin päin: Antti Kalliomäki, Marjo Matikainen-Kallström, Lasse Viren, Kalervo Kummola, Leena Harkimo, Ilkka Kanerva ja Esko Aho ovat nykypäivän sinivalkoisia menestystarinoita valtakunnan huipulta. Kunnallispolitiikan tasolla urheilun ja politiikan kytköksiä pidetään itsestään selvinä. Aktiivisuuden ja eritoten menestyksen urheilutoiminnassa ajatellaan Suomessa automaattisesti pätevöittävän politiikkaan, ja päinvastoin. Suomessa jopa dopingista kärkehtäneet urheilijat voivat julkisesti, pyydyttyinä, harkita kansanedustajaehdokkuutta, kuten tapaukset Mika Myllylä ja Martti Vainio osoittavat. Vastaavasti puolueiden nokkamiesten oletetaan kykenevän korkean tason päätöksentekoon myös urheilussa, kuten Kanervan ja Ahon esimerkit osoittavat.

Suomessa kilpaurheilu on aina rinnastettu metaforisesti kansakunnan taisteluun olemassaolostaan. Urheilun sankarit ovat olleet isänmaan satureita, talvisodan hengen luoja ja ylläpitäjiä. Hannes Kolehmainen, Paavo Nurmi, Tapio Rautavaara, Lasse Viren, Matti Nykänen, Mika Häkkinen ja Saku Koivu, moderneja suomalaisia "jumalia" koko joukko. Suomalaiset miesurheilijat eivät ehkä suoranaisesti ole juosseet, heittäneet, hypänneet ja ajaneet Suomea maailman kartalle, mutta urheilutoimittajat ovat totisesti kirjoittaneet heidän tehneen niin! Tarinaa ylivaltaa vastaan kamppailevasta sisukkaasta pienestä kansakunnasta on uusinnettu tehokkaasti miesurheilijoiden kohtaloista kertovalla sankaritarustolla.<sup>25</sup>

Mervi Tervo osoittaa 1900-luvun alkupuolen *Helsingin Sanomien* urheiluosaston kirjoituksia koskevassa analyysissään, että ennen toista maailmansotaa edeltävä urheilujournalismi oli merkittävä suomalaisen kansallismytologian rakennusaines. Urheilujournalismia leimasi suomalaista "rotua" edustavan miesurheilijan ylevöittäminen ja erottaminen (asteittain) muita kansakuntia, ihonvärejä ja kulttuureja edustavista urheilijoista. Suomalaisuuden konstruk-



<sup>26</sup> Tervo, "Sports, 'race'".

"Koko teollistuneessa maailmassa urheilu-uutiset ovat oleellinen osa uutisbisneksen tarjontaa."

tioon sisältyi miesurheilijoiden luokittaminen "pohjoisen" ihmisrodun edustajiksi, joille oli tyypillistä tiukka itsekontrolli, tyyneys, sisäänpääntäytynyt ja ylivertainen työmoraali erotuksena "eteläisen" pallonpuoliskon urheilijoista. Kuumaveristen "ruskean" rodun edustajien, kuten eteläamerikkalaisten, saatettiin kuvata puhkeavan epäurheilijamaisiin eli lapsekkaisiin ja jopa naismaisiiin tunteenpurkauksiin. Heidän rodullista erilaisuuttaan suomalaisiin verrattuna selitettiin kulttuurilla. Näiden "vähemmän valkoisten" alapuolella olivat mustat, joiden urheilusaavutukset redusoitiin fyysisiin ominaisuuksiin: mustaan ihonväriin.<sup>26</sup>

### **Valkoinen, reipas ja rahvaanomainen**

Suomessa (mies)urheilijaa pidetään edelleen ikonina, jonka suorituksista kansakunnan onni on riippuvainen. Kuvaavaa on, että urheilu-uutiset näytetään kaikilla televisiokanavilla pääuutisten lomassa. Urheilun huimasta painoarvosta kertovat monet yksittäiset esimerkit. Tämän kirjoittamisen aikoihin syyskesällä 2002 Mika Salon urakäännteistä tiedotettiin samalla kiihkeydellä kuin Soneran menetetyistä miljardeista. Saku Koivun terveydentilan ja uran kehitystä seurattiin henkeä pidätellen: iltapäivälehtien lööpit rummuttivat dramaattisista käännteistä. Kukaan muu sairautensa tai muun vastoinkäymisensä kanssa kamppaileva suomalainen tuskin on saanut yhtä mittavaa julkista tukea. Eräs television (nais)urheilutoimittaja tunnusti itkeneensä vuolaasti seurattessaan Koivun ensimmäistä ottelua sairasloman jälkeen. Jari Litmasen paluu Ajaxiin puolestaan tuntui herättävän kansakunnassa suurempaa toiveikkuutta kuin poliitikkojen veroalepuheet.

Perinteinen suomalainen urheilusankari voi pääsääntöisesti hyvin (vaikka tulen tuonnempana esittämään epäilyni miesurheilijan ruumiin orastavasta "kriisiytymisestä" tai vähintäänkin kiinnostavasta muutostilasta ruumiin yleisen estetisöitumisen myötä). Olen yhtä mieltä Arto Tiihosen ja monen muun

<sup>27</sup> Burstyn, *The Rites of Men*, 28; vrt. Michael A. Messner, "Sports and Male Domination: The Female Athlete as Contested Ideological Terrain". *Sociology of Sport Journal* 5 (1988).

<sup>28</sup> Tiihonen, *Ruumiista miestä*, 255.

<sup>29</sup> *Ibid.*, 301-303.

<sup>30</sup> *Ibid.*, 262-273.

<sup>31</sup> Pierre Bourdieu, *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, 190-193, 208-213; "Sport and Social Class". Teoksessa Chandra Mujeri & Michael Schudson (eds.), *Rethinking Popular Culture*. Berkeley & Los Angeles & London: University of California Press 1991, 370-372.

urheilututkijan esittämästä näkemyksestä, jonka mukaan urheilu määrittää paitsi urheilun sisäistä ihannemaskuliinisuutta myös laajempaa ihannemieheyttä, *miehuutta* sinänsä. Urheilu on "hypermaskuliinisuuden" konstruoinen aluetta, jolle on ominaista miehisyyden liittäminen aggressioon, ylivoimaan, suoritukseen ja ei-naiseuteen. Urheilun sukupuolittumisen ja länsimäisessä yhteiskunnassa laajemmin vallitsevan sukupuoli-ideologian suhdetta tutkineen Varda Burstynin mukaan urheilu on maskuliinisuuden ja myös "maskulinismin" (sukupuoleen perustuvan miehisen ylivalan) tärkein representaatio, joka määrittää paitsi ihannemiehuutta myös kansallisuutta ja etnisyyttä. Maskulinismi on urheilun "ensisijainen ideologinen ydin... ei mikään kapitalismin, sosiaalisen luokan tai rodun joukkoon liimattu kategoria, vaan asia, joka järjestetään ja saavutetaan nimenomaan urheilun kautta".<sup>27</sup> Arto Tiihosen sanoin "oikea miehisuus on yhtä kuin oikea urheilullisuus".<sup>28</sup> Urheilijanuorukainen kuulee edelleen helposti kehotuksen: "ole mies!", eikä kukaan muu voisi tuota kehotusta paremmin täyttää kuin veren makuisessa suussa itkunsa nielevä urheilija. Urheilumaailma on Tiihosen mielestä "muodostanut yhteiskuntaan taskun, jossa miehenä oleminen ei vielä ole ainakaan laajemmassa mitassa problematisoitunut".<sup>29</sup>

Urheilujulkisuuden hierarkisen maskuliinisuuden ylimpään kastiin kuuluu Tiihosen mukaan edelleen itseoikeutetusti perinteinen suoritusurheilija: puhumaton, ilmeeton ja pitkäjänteinen kestävyyslajin tai yleisurheilun edustaja. Hänen rinnalleen on kuitenkin ilmestynyt mediaurheilija, joka on leimallisesti kaupunkilainen, yksilö- tai taitolajin edustaja sekä ammattilaisuusurheilija. Mediaurheilija kertoo urheilusuoritusten lisäksi julkisesti yksityiselämästään ja eri asioita koskevista ajatuksistaan, ehkä esittelee jopa vaatekaappinsa. Urheilullisen kyvykkyyden lisäksi mediaurheilijamiehen suosio perustuu hänen persoonallisuuspiirteisiinsä, joiden on sovittava median vaatimuksiin. Miesurheilijoista rakentuvan julkisuuden marginaaliin kuuluvat puolestaan androgynit miestyypit, uskovaiset urheilijat, ulkomaalaista alkuperää edustavat urheilijat sekä vammaisurheilijat. Heidän alapuolellaan hierarkiassa ovat menestymättömät urheilijat sekä toisaalta homoseksuaalit miesurheilijat.<sup>30</sup>

Yhdyn Tiihosen näkemykseen urheilun representoimasta perinteisestä suomalaisesta ihannemieheydestä television urheilu-uutisten seuraamisen pohjalta. Puhumaton ja jäyhä urheilun maskuliinisuus on edelleen voimissaan. Suomalaiset urheilijamiehet eivät tunne. Television urheilu-uutiset vilisevät ilmeettömiä ja vähän puhuvia miehiä: urheilijoita, valmentajia, urheilujohtajia ja asiantuntijoita. Heidän puhetyylinsä on yleensä kuoleman vakava, monotoninen ja ilme huolestunut. Urheilun miehinen maailma näyttää kovin ilottomalta, totiselta ja yksioikoiselta, yksittäisistä maalien ja voittojen kirvoittamista riemunpurkauksista huolimatta. Tiihosen mainitsemia mediaurheilijoita saa hakemalla hakea. Ehkä naisen asettamat kriteerit "puhe- ja esiintymistaitoiselle" miesurheilijalle ovat erilaiset kuin mieskatsojalla ja -tutkijalla.

Perinteinen suomalainen suoritusurheilija kumpuaa työväenluokkaisesta ruumiillisen olemisen tavasta. Ruumis itsessään on yhteiskuntaluokan materialisoituma, kuten Pierre Bourdieu on todennut. Karkeasti jaotellen, alemmissa yhteiskuntaluokissa suhde ruumiillisuuteen on tyypillisesti välineellinen, kun taas ylemmissä sosioekonomisissa luokissa suhde ruumiiseen on pehmeämpi ja huoltavampi. Siinä missä työväenluokka ihailee raakaa voimaa ja toimintaa sekä ruumiin alistamista kivulle, kolhuille ja kuritukselle, ylemmät luokat kunnioittavat ruumiin hyvinvointia ja ruumiillisia taitoja voiman sijaan.<sup>31</sup> Suomalaisten urheilumaku on perinteisesti ollut työväenluokkainen.



Suomalaiset rakastavat vanhastaan kestävyysurheilua. ”Oikea” urheilu on jotain, jota tehdään yksin ja kovaa. Kansallisista juoksijalegendoista luotiin kuvaa yksinäisinä puurtajina, jotka ylivoimaisen sisunsa ansiosta voittivat mahdolltomilta tuntuvat kilpailujansa.<sup>32</sup> Lasse Virenin olympivoitto kaatumisesta huolimatta onnistui suomalaisen urheilumytologian mukaan juuri suomalaiselta. Televisiokamerat uusinsivat miesurheilijamyyttiä mieshiittäjien kuvauksilla ennen ja jälkeen dopingskandaalin. Mika Myllylän raivoisa tarpominen suolla ja Jari Isometsän kaatumiset maaliin lopen uupuneena Lahden MM-kisoissa ovat syöpyneet lähtemättömästi suomalaisten mieliin. Ehkä myös autourheilun suosio seurailee työväenluokkaista urheilumakua. Auto ja mies kuuluvat hegemonisessa suomalaisessa miehuudessa erottamattomasti yhteen.<sup>33</sup>

Yksittäisten lajien sijaan koko urheilun valtavirran luokkasidonnaisuutta voidaan tarkastella suuntaamalla huomio television urheilu-utisten toimittajiin, joiden osuus urheilujulkisuuden tuottamisessa on yhtä tärkeä kuin urheilijoiden. Heidän ruumiillinen tyylinsä oletettavasti kertoo monia asioita urheilun hegemonisesta maskuliinisuudesta. He myöskin vaikuttavat suuresti siihen, minkä lajin tapahtumista ja keiden urheilijoiden saavutuksista raportoidaan ja miten. Suomalaiset urheilu-utisten miestoimittajat ovat samantyyllisyydessään kuin veljessarja. Heillä on samanmallisesti leikatut lyhyet ”miehekkäät” hiukset ja ”reipas” olemus. Jokaisella on nopea ja kovaääninen: ”energinen” ja ”kansanomainen” puhetyyli.<sup>34</sup> He kaikki näyttävät mielestäni lapsimiehiltä, pojilta aikuisen miehen vaatteissa. Värikkäät puvuntakit sekä hämmästyttävät paita- ja solmioyhdistelmät muodostavat mielenkiintoisen särön urheilun muuten vakavaan tunnelmaan. Edellä mainitsemani vakavan tunnelman puolesta urheilussa toimivien miesten ylle sopisivat oikeastaan mustat puvut, mutta sellainen viestisi ehkä sopimattoman korkeasta statuksesta ja söisi esityksen energisyyttä. Urheilun oikea miehisyys on vakava ja kontrolloitu ruumis pakattuna ”nuorekkaaseen” käärepaperiin; laskelmoitu sekoitus aikuisuutta, poikamaisuutta ja kansanomaisuutta.

Tiihosen esittämä luokitus urheilujulkisuuden marginaalista tuntuu uskottavalta ulkomaalaista alkuperää olevien urheilijoiden osalta. Tässäkin yhteydessä on tärkeää huomata urheilijoiden ohella muut urheilun toimijaryhmät, kuten toimittajat, valmentajat ja johtajat. Koko suomalaista urheilujulkisuutta leimaa Richard Dyerin ilmaisua lainatakseni ”kätkeyty valkoisuus”. Vallan naamioituminen ”normaaliudeksi” karkean ylivallan sijaan toteutuu Dyerin mukaan erityisesti valkoisen ihonvärin esityksissä. Valkoisen on vaikea tiedostaa valkoisuuttaan jos valkoinen ihonväri on luonnollistunut normiksi, jolloin sitä ei erikseen nimetä ja sen asemaa ei kyseenalaisteta.<sup>35</sup> Samoin kuin mieheyttä ei tunnusteta mieheydeksi ja heteroseksuaalisuutta heteroseksuaalisuudeksi silloin kun ne ovat asettuneet yleisen näkymättömäksi määreeksi.

Perinteinen valkoinen suomalainen soturi syrjäyttää julkisuuden valokeilassa ulkomaalaiset (tai ulkomaalaista alkuperää olevat) urheilijat, vaikka suomalaiset urheilujoukkueet vilisevät nykyään korkeatasoisia maahan muuttaneita urheilijoita. Urheilumedian puheessa he typistyvät aitojen suomalaisurheilijoiden ”vahvistuksiksi”.<sup>36</sup> Muutamia kohtuulliseen mediajulkisuuteen ponnahtaneita urheilijoita tosin tunnetaan, kuten Wilson Kirwa ja Eduard Hämäläinen. Maratonin Euroopan mestaruuden voittanut Janne Holmén jäi suomalaisille rakkaassa lajissa saavuttamaansa menestykseen nähden yllättävän vähälle huomiolle urheilujulkisuudessa. Syynä oli todennäköisesti

<sup>32</sup> Ks. Reinikainen, *Isänmaan sankarit*, 65.

<sup>33</sup> Vrt. Anu Siren, ””Painoin tällä lautaan ja näytin pojille missä mennään” – autoilu iäkkäiden naisten kertomuksissa”. *Naistutkimus* 4 (2002), 30.

<sup>34</sup> Vrt. Bourdieu, *Distinction*, 176-177.

<sup>35</sup> Richard Dyer, ”Valkoinen” (suom. Pirjo Ahokas ja Pauliina Nurminen). Teoksessa Richard Dyer, *Älä katso! seksuaalisuus ja rotu viihteen kuvastossa* (toim. Martti Lahti). Tampere: Vastapaino 2002, 178, 180.

<sup>36</sup> Vrt. Tiihonen, *Ruumiista miestä*, 265.

Holménin eräänlainen poikkeavuus suomalaisessa urheilutarustossa: ruotsinkielinen, ahvenanmaalainen, opiskellut Ruotsissa ja naimisissa marokkolaisen, islaminuskoisen naisen kanssa.

Ulkomaalaista syntyperää olevien urheilijoiden näkymättömyys urheilujulkisuudessa selittyy osin sillä, että ulkomailta muuttaneiden osuus Suomen väestöstä on näihin päiviin asti ylipäätään ollut hyvin vähäinen verrattuna esimerkiksi muihin EU-maihin. On mielenkiintoista nähdä, miten Suomen urheilukulttuuri tulee muuttamaan kiihtyvän kotikansainvälistymisen seurauksena. Voiko kansakunnan juhlistu tulevaisuudessa olla ihonvärittään musta? Jotkut maailman tunnetuimmista urheiluviihteen ilmiöistä, kuten jalkapallon Englannin valioliiga, antavat viitteitä siitä, että väestön ja urheilijoiden monietnistymistä ei välttämättä seuraa suurempi suvaitsevaisuus urheiluyleisön keskuudessa. Englannin valioliigan otteluissa on yleistynyt ilmiö, jossa koko katsomo järjestysmiehiä myöten puhkeaa äänekkääseen, avoimesti rasistiseen performanssiin. Mustille huippupelaajille huudetaan raivokkaasti solvaavia sanoja näiden astuessa kentälle, eivätkä johtajat tee mitään ongelman poistamiseksi. Onko vastaava käytös osa suomalaisen urheilun tulevaisuutta? Entä voiko suomalainen television urheilutoimittaja tulevaisuudessa olla vaikkapa musta mies tai ”aasialainen” nainen?

Homoseksuaalien urheilijoiden marginaalisesta asemasta puhuminen urheilumaskuliinisuuden julkisuushierarkiassa tuntuu Suomen kohdalla omituiselta. Henkilökohtaisesti en ole kuullut yhdestäkään suomalaisesta huippu-urheilijasta, joka olisi julkisesti kertonut olevansa homoseksuaali. Kuten Tiuhonen sanoo, Suomessa homoseksuaalit urheilijat eivät ole oikeastaan nousseet edes marginaaliin, sillä heidät on varustettu näkymättömyyden leimalla.<sup>37</sup> En ihmettele, että näin on maassa, jossa esimerkiksi television ”talk show” juontajalle (Joonas Hytönen) on sallittua hihittää jokaisessa lähetyksessä pilkallisesti homoseksuaalisuudelle. Monessa maassa tällainen poliittinen epäkorektius olisi skandaali.

Huumori kertoo kulttuurisista tabuista ja Suomessa homoseksuaalisuus on edelleen käsittämättömän suuri tabu. Suomalaisten miesten suosiossa homoseksuaalisuutta koskevalle huumorille pärjää vain viinahuumor, kulttuurisista tabuista kumpuava hauskuuden laji sekkin. Viina on sentään murtautunut osaksi urheilumaailman julkisuutta, kuten myös talk show -viihdettä, jopa ihailussa merkityksessä. Homoseksuaalisuuden suhteen urheilu on arvioni mukaan yksi urheilun ja ehkä koko yhteiskunnan viimeisistä sulkeutuneisuuden linnakkeista. Nykytilanteessa miesurheilijan rohkeutta kertoa esimerkiksi sairaudestaan tai urheilun salatuista käytännöistä arvostetaan suuresti. Isyyden ja jopa aviomiehen auvoisen onnen julkinen paistattelu on sallittua urheilutähdille; uudet urheilun maskuliinisuudet kaivautuvat esiin. Se päivä ei luulakseni ole kuitenkaan aivan lähitulevaisuudessa, jolloin joku miesurheilija kansakunnan kaapin päältä ilmoittaa olevansa homoseksuaali, ja urheilutoimittajat säntäävät haastattelemaan poikaystävää ja ottamaan kuvia yhteisestä kodista. Ajatus julkisesti homoseksuaalisesta (tai edes epäilystä sellaisesta) miesurheilutoimittajasta tuntuu vieläkin mahdottomammalta.

#### **Sivilisoitunut miesurheilija?**

Tiuhosen mielestä urheilun ”sivilisoituminen” on lisääntyvän mediajulkisuuden myötä ollut silmiinpistävä viime vuosina. Kovenevan kilpailun ja sponso-reiden tiukentuneiden vaatimusten myötä suomalainen urheilijamies on siis

tiytynyt vuorovaikutuskoulutuksen ja edustusvelvollisuuksien myllyssä. Viimeisin bruttaalin maskuliinisuuden linnake on Tiuhosen mielestä vihdoin saatu sivistettyä: ”Urheiluvista ongelmalapsista on muutamassa vuodessa kasvanut aikuisia vastuunsa tuntevia miehiä – kaljoittelusta saati tappeluista alkaa nykyään olla vaikea löytää uutisia”. Urheilun väkivaltaisuuskin ”on kanavoitunut lähinnä vastustajan epäurheilijamaiseksi häirinnäksi”.<sup>38</sup>

Mielestäni muutos ei ole ollut aivan tällainen. Ongelmalapset oireilevat edelleen, joskin toisella tavalla. Ehkä sponsorit eivät kaipaa skandaaleja, mutta kansa kaipaa. Yksittäisten kannisekoilujen sijaan media uutisoi nyt urheilijoiden vakavista doping- ja päihdeongelmista, perheväkivallasta ja jopa joukkoraiskausepäilyistä. Matti Nykäsen ja Esa Tikkasen parisuhdeongelmat ovat jo kauan eläneet omaa elämäänsä julkisuudessa. Osa kansasta tuntuu suorastaan rakastavan skandaalinkäryisiä urheilijoita. Dopingista kärähtäneille hiihtäjille löytyy sankoin joukoin tukijoita, ja he mielellään esiintyvät taas julkisuudessa käryn jälkeisistä dramaattisista jäähyväispuheista huolimatta. Valmentaja Kari-Pekka Kyrö nousi jopa virallistetun seksisymbolin asemaan.

Jere Karalahden päihdeongelmista on tullut mediaspektaakkeli sinänsä. Karalahden julkisuuskuvassa yhdistyvät mediaseksikkäästi ”miehekäs” ulkonäkö, ”miehekäs” pelityyli ja ”miehekäs” heikkous viinasten perään: karskia suomalaista miehuutta puhtaimmillaan, joka epäilemättä miellyttää sekä miehiä että naisia. Mielestäni Karalahti edustaa mielenkiintoista hybridiä urheilun maskuliinisuuskuvastossa. Hänessä on ripaus perinteistä jukuripäistä suoritusurheilijaa, mediaurheilijaa sekä myöhemmin käsittelemääni esteettistä urheilijaa. Joulukuun 2002 *Image*-lehden kansi oli puhutteleva: kuvassa Karalahti poseeraa yläruumis paljaana ja seksikkäästi kosteana ja mainostekstissä ”paha poika” lupaa kertoa tarinansa.<sup>39</sup>

Lisäksi väkivalta on luonnollistettu yhä selkeämmin osaksi urheilua. Käsitteet ”urheiluun kuuluvasta” väkivallasta eli ”maskuliinisesta, kovasta pelistä” ovat muuttuneet raemmiksi.<sup>40</sup> Kehitys näkyy esimerkiksi yhdessä suomalaisten rakkaimmista lajeista: jääkiekossa. Suomen jääkiekkoliigan otteluista koostetut uutispätkät sekä ”Hockey Night” -ottelutaltioinnit kertovat sivistyksen ulottumattomissa olevasta maailmasta. Heti syksyn 2002 avausottelussa oli joukkotappelu, joka oli ”epäurheilijamaisuudessaan” suorastaan koominen näky. Urheilu-uutisten katsojan oli mahdotonta saada selvyyttä, kuka tappelin aloitti ja miksi. Lopputuloksena oli kuitenkin keko toisiaan mukiloivia pelaajia jäällä, jonka ympärillä pyöri avuttomia erotuomareita. Tämän kirjoituksen korjausvaiheessa joulukuussa 2002 urheilu-uutisissa jo tiedotettiin esimerkiksi Oulun Kärppien kahden pelaajan joutumisesta sairaalomalta käsiin murjomisen seurauksena sekä erään pelaajan aggressiivisesta käytöksestä jopa erotuomaria kohtaan. Nykyisestä kehityksestä tuntuvat olevan aidosti huolissaan vain jääkiekkoa harrastavien junioreiden vanhemmat. Jääkiekkoviuhteen vallanpitäjät sen sijaan mitä ilmeisimmin hyväksyvät tilanteen: väkivalta saataisiin helposti kitkettyä otteluista koventamalla rangaistuksia. Niin ei ole kuitenkaan toimittu, vaan tappelemisesta on tullut amerikkalaiseen tapaan oleellinen osa jääkiekkoviuhdettä. Tätä kuvaa myös se, että Hockey Night -lähetyksen tunnusfilmiin, joka on koostettu jääkiekon jännittävimmistä tyyppitilanteista, on sisällytetty otos joukkotappelusta. Lähetyksen yhteydessä näytetään myös mainosta, jossa väkivaltaisella käytöksellä vitsaillaan: ”No kun tuo aloitti”, selittää väkivaltaisesti käyttäytynyt pelaaja matkapuhelimen kautta toruvalle äidilleen.

<sup>38</sup> Ibid., 179, 268-269.

<sup>39</sup> Vrt. Varda Burstynin (*The Rites of Men*, 37-38) puhe amerikkalaista urheilukoneista (esim. Mike Tyson), joissa ruumiillistuvat 'hyvän sankarin' ja 'pahan pojan' arkkityypit. Tällaiset karkeat, aggressiiviset ja seksuaalisuudella ladatut hahmot ovat aina olleet hyvin vetovoimaisia median ja fanien keskuudessa ja he ovat jopa määrittäneet urheiluammattilaisuuden standardeja.

<sup>40</sup> Vrt. Ibid., 175-176; Arto Tiihonen, *Ruumiista miestä*, 268.

<sup>41</sup> Henning Eichberg, "A Revolution of Body Culture?: Traditional games on the way from modernisation to 'postmodernity'". Teoksessa Henning Eichberg, *Body Cultures: Essays on sport space and identity* (eds. John Bale & Chris Philo). London & New York: Routledge 1998, 145-147.

<sup>42</sup> Ks. Mike Featherstone, "The Body in Consumer Culture". Teoksessa Mike Featherstone & Mike Hepworth & Bryan S. Turner (eds.), *The Body - Social Process and Cultural Theory*. London: Sage 1991; Chris Shilling, *Body and Social Theory*. London & Newbury Park, California & New Delhi: Sage 1993.

<sup>43</sup> Maffesoli, *Maailman mieli*, 65.

## Esteettinen mies

Modernin suoritusurheilun ihanteiden rinnalle on noussut postmoderni urheilukulttuuri. Tiihosen tapaan Henning Eichberg puhuu lisääntyneestä "media-sirkuksesta" yhtenä jälkimodernin urheilukulttuurin piirteenä. Muita piirteitä ovat esimerkiksi urheilun karnevaalimaisuus, hauskuus, sitoutumattomuus jättyä aika- ja paikkarakenteisiin sekä identiteettien moninaisuus entisten kansallisten ja sukupuolisten kategorioiden sijaan. Suoritusten mittaamiseen keskittyvän kilpaurheilun ja muun liikunnan ohessa on voimistunut ruumiinkulttuurin suuntaus, jossa arvostetaan terveydellisiä päämääriä ja liikunnan tuottamia subjektiivisesti palkitsevia elämyksiä.<sup>41</sup>

Yksi postmodernin ruumiinkulttuurin ja urheilun oleellinen piirre on ruumiin estetiikan korostuminen. Tätä Eichberg ja Tiihonen eivät analysoi, vaikka se liittyy kiinteästi postmodernin urheiluviihteen ja samalla koko kulttuurin medioitumiseen ja estetisoitumiseen. Estetisoituneessa kulttuurissa ruumiista on tullut korostetusti itsetoteutuksen väline ja päämäärä sinänsä. Se mielletään minäprojektiksi, joka on ikään kuin näytteillä koko ajan. Ruumiista on tullut yksilölle eräänlainen ongelma, joka on ratkaistava itsenäisesti. Nykyajan ihmisen identiteettityöhön sisältyykin olennaisesti vastaaminen kysymykseen: "Mitä teen ruumiilleni?"<sup>42</sup>

Identiteettityö ei ole nyky-yhteiskunnassa mahdollinen, eikä ylipäätään ymmärrettävissä, ilman median ruumisrepresentaatioiden huomioimista. Viimeisten vuosikymmenien aikana visuaalinen media on ollut merkittävin ruumiillisen olemisen mallien esittäjä, erityisesti ulkoisen ruumiin normittaja. Kuvallisten esitysten ylivallalla on ollut syvä vaikutus ihmisten jokapäiväiseen ruumistyöhön, mikä on huomioitu laajasti myös yhteiskunta- ja kulttuurintutkimuksessa. Viimeisen kahdenkymmenen vuoden ajan on tutkijat ovat melunneet elämäntyyllisestä ruumisbuumista, joka ilmenee muun muassa ylettömänä terveys- ja kauneusintoiluna sekä erilaisten ruokavalioiden, kuntoilulajien ja ruumiin muokkaamisen teknikoiden kukoistuksena. Puhutaan urheiluhulluuden, täydellisen ruumiin palvonnan, kauneuden tyrannian, terveysuskonnon ja ruumisnostalgian kulta-ajasta.

Urheilun merkittävän yhteiskunnallisen aseman huomioiden ei ole ihme, että television urheiluviihde loputtomine uutisineen voi hyvin. Se sekä tuottaa ruumisbuumia että elää siitä. Virtaviivaiset ja hyvin huolletut urheilutähdet soimaavat omatuntoamme päivittäin muistuttamalla, minkä *näköiseen* lopputulokseen meidän tulisi pyrkiä. Myös tässä suhteessa urheiluviihde toimii ihmisten yhteen liittäjänä. Se tarjoaa oman ruumiin kultivoimisen ympärille keskittyvän elämäntyyllisen mallin. Maffesolin mukaan erilaiset ruumiin huoltamisen tavat ovatkin urheilufaniuden tavoin imaginaarisen yhteisöllisyyden ilmauksia: "[K]ehoa rakennetaan, hoidetaan ja kaunistetaan yhtäältä toisen silmien edessä ja toisaalta jotta toinen näkisi sen. Näin se, mikä saattaisi vaikuttaa individualismilta, osoittautuikin vain yhdeksi heimohedonismien ilmenemismuodoksi."<sup>43</sup> Tällöin heiksi erotuksena meistä määrittävät ne, jotka eivät hoida ja kaunistaa ruumistaan, ruumiinsa laiminlyöjät.

Jean Baudrillard puolestaan puhuu ruumisbuumista "kaikkialla havaittavana harhakuvana ruumiista ja ruumiillisuudesta". Ruumista hellitään, huolletaan, esitellään ja kidutetaan hysteerisesti, koska ihmisellä on pakottava tarve *kyllä* itsensä ruumiiseensa. Kyse ei siis ole oivaltamisesta, että ihminen on ruumis tai edes siitä, että *hänellä on* ruumis, kuten kulttuurintutkijat muodikkaasti molemmilla tavoilla kuvaavat ruumisbuumia. Baudrillard kirjoittaa:

Kytetty seksuaalisuuteensa, kytetty omaan haluunsa. Meidät kaikki on kytetty omiin funktioihimme kuten tasauspöyrästöön tai videorutuun. Kytettyä hedonismia: ruumis on käsikirjoitus, sen outo hygienian kyllästävä ja monotoninen melodia risteilee lukemattomissa kuntosalissa, kehonrakennuspaikoissa, stimulaation ja simulaation studioissa.<sup>44</sup>

Television urheilevat ruumiit voidaan Baudrillardin näkemystä kehitellen tulkita yhdeksi *esitykseksi* itsensä ruumiiseen kytkemisen tarpeesta. Omaan ruumiiseen kytketymisen sijaan katsoja kytkeytyy televisiossa näkyvään urheilevaan ruumiiseen. Urheilun katsominen on kytkeytymiseen kytketymistä, pakoa omasta ruumiista, oman urheilemisen korvaamista penkkiurheilulla ja oman ruumiin estetiikan korvaamista esteettisten ruumiiden kuvilla. Joka tapauksessa myös urheilun katsomisessa on kyse Maffesolin viittaamasta yhteisölliseen ruumiiseen sulautumisesta.

Sekä omaan ruumistyöhön uppoutuminen että siitä pakeneminen ovat läsnä nykyisessä ruumiskulttuurissa. Molemmista tapauksista on kyse esteettisten ruumiiden palvonnasta ja ylipäättään ulkoisen ruumiin keskeisyydestä arkielämän elämyksissä. Olen toisaalla analysoinut yksityiskohtaisesti, miten kulttuurin pintaistuminen sekä toisaalta modernin suoritusurheilun ihanteet ilmenevät yhdessä lajissa: kehonrakennuksessa.<sup>45</sup> Kehonrakennuslogiikka läpäisee kuitenkin koko mediaurheilun, kuten kaikki visuaalisen median lajit: elokuvat, televisiosarjat, internet-kuvaston, tietokonepelit, musiikkivideot ja mainoskuvat. Urheilulliset näköiset ruumiit tulvivat kaikkialta. Ei ole ihme, että varsinaisten urheilijoiden ruumiilta ei tänä päivänä edellytä pelkkää lajierikoistumista, vaan kaikkien lajien edustajat harjoittelevat painoilla.<sup>46</sup> Katsojat eivät enää tyydy urheilijoihin, jotka yltyvät ainoastaan lähes yli-inhimillisiin, mitattaviin suorituksiin, vaan heidän tulee myös näyttää ”jumalaisilta” suorittajilta. Olisi omituista, jos urheilija näyttäisi vähemmän urheilijalta kuin toimintaelokuvien tusinasankarit ja musiikkivideoiden keskivertotanssijat.

Urheiluviihteen yhä hienostuneemman medioitumisen myötä perinteisen suomalaisen urheilijamiehen ruumis on väitteeni mukaan kriisiytyvässä. Urheilujulkisuuden ylimpään hierarkiaan eivät tulevaisuudessa yllä pelkästään puhekyvyiltään esiintymistaitoiset ja elämäntavoiltaan mallikelpoiset miehet. Suosituimmiksi urheilutähdiksi tulevat loppusuoralla valikoitumaan yhä selvemmin ne, joilla on urheilullisen suorituskyvyn ja sujuvan puheilmaisukyvyn lisäksi ulkonäöllistä pääomaa. Urheileva miesruumis on myös läpikotaisin seksuaalistettu, mikä on syventänyt sen markkina-arvoa.<sup>47</sup> Maailmalla urheilijoiden ruumiinsa kaupallistaminen on jo tällä hetkellä arkipäivää pin up -kalentereiden ja muotikuvausten muodossa. Göran Porvalin ja Harri Haataisen tapaiset urheilijamiehet tihkuvat mediaseksikkyyttä jo suomalaisessakin urheilubisneksessä.

Esimerkiksi viimeksi mainittu puhuu tuoretta, lähitulevaisuudessa epäilemättä vahvistuvaa urheilukieltä. Hän on useissa haastatteluissa todennut, että hän on aina halunnut ”näyttää urheilijalta” sekä pukeutua ja laittautua muutenkin esteettiseksi. Keihässankareidemme Seppo Rädyn ja Harri Haataisen esiintyminen niin urheilukentällä kuin mediassa on ollut vaikuttava esitys kahden vallitsevan, keskenään hyvin erilaisen miesurheilijatyypin kamppailusta mediajulkisuuden hierarkiassa. Uudet lajit ovat niinkään monipuolistaneet urheilun maskuliinisuuksia ja tuoneet esiin miestyypin, joka panostaa ruumiin ulkonäköön rikkoen konventionaalisia maskuliinisuuden määritelmiä. Lumilautailun, freestyle-laskun tai aerobicin huipuedustajat

<sup>44</sup> Jean Baudrillard, *Amerikka*. Helsinki: Loki-kirjat 1996 (alkup. 1982), 33-34.

<sup>45</sup> Ks. Kinnunen, *Pyhät bodarit*.

<sup>46</sup> Blake, *Body Language*, 77.

<sup>47</sup> Ks. Burstyn, *The Rites of Men*, 149-151, 177, 218.



<sup>48</sup> Esim. Richard Dyer, "Valkoisen miehen muskelit" (suom. Juhä Herkman). Teoksessa Richard Dyer, *Älä katso! seksuaalisuus ja rotu viihteen kuvastossa* (toim. Martti Lahti). Tampere: Vastapaino 2002; Peter Jackson, "Black Male: advertising and the cultural politics of masculinity". *Gender, Place and Culture* (1):1.

<sup>49</sup> Ks. Kinnunen, *Pyhät bodarit*, 205-214; Harrison G. Jr. Pope & Katharine A. Phillips & Roberto Olivardia, *The Adonis Complex: The Secret Crisis of Male Body Obsession*. New York etc.: The Free Press 2000.

<sup>50</sup> Jorma Hänninen, "Mr. Finland ja miesruumiin estetiikka". Teoksessa Eeva Jokinen (toim.), *Ruumiin siteet – tekstejä eroista, järjestyksistä ja sukupuolesta*. Tampere: Vastapaino 1997, 122; Taina Kinnunen, *Pyhät bodarit*, 183, 197, 205-214.

näyttävät jo aivan toisenlaisilta kuin perinteiset suoritusurheilijat tai edes mediaurheilijat.

Televisiokameroiden tuottamat lähikuvat hidastuksineen ovat armottomia. Mustan miehen ruumis asetettiin alistavan, ylistävän, esteettisen ja seksuaalisoiivan katseen kohteeksi kulttuurissamme jo aiemmin.<sup>48</sup> Mustia urheilijoita ei ole niinkään ihailtu heidän kovan harjoittelunsa, urheilullisen älykkyytensä ja johtajan taitojensa perusteella, kuten valkoisia urheilijoita, vaan "synynnäisen" lahjakkuuden perusteella. Urheiluviihteen kuvastossa musta mies on musta pantteri, joka vetäisee piikkarit jalkaansa ja "vain tekee sen", kuten Niken valtaisassa mainoskampanjassa muistutettiin. Nyt kuitenkin myös valkoisen miehen ruumis on asetettu näytteille. Urheiluviihteen on tyydytettävä katsojien kasvanutta nälkää ruumiin estetiikan ja seksuaalisuuden alueella. Ilmiö kulkee käsi kädessä edellä mainitsemani omakohtaiseen ruumistyöhön keskittyvän elämäntyylin kanssa, josta myös Eichberg ja Tiuhonen puhuvat yhtenä postmodernin urheilukulttuurin piirteenä (*fitness*-kulttuuri) korostaen kuitenkin toimintaan sisältyviä terveydellisiä päämääriä.

*Fitness*-kulttuurissa ei kuitenkaan ole kyse pelkästään terveydellisistä arvoista, vaan esteettiset arvot ovat yhtä oleellisia, tai jopa oleellisempia arvoja. Tieteelliseen valmennukseen alistetun ruumiin pitää parantaa alinomia tuloksia, mutta myös vakuuttaa ulkomuodollaan. Tutkimuksissa on todettu, että kulttuurissamme yhä useampi mies tuntee paineita ulkomuodostaan ja muokkaa ruumistaan jopa rajummin kuin ikuisesti laihduttavat naiset. Ihanneruumiin saavuttaakseen miehen pitää paitsi laihduttaa, myös harjoitella kovaa ja käyttää steroideja. Nelisenkymmentä prosenttia amerikkalaisista ja eurooppalaisista miehistä haluaisi vartalon, jota ei voi saavuttaa ilman steroideja, erittäin raskasta kuntosaliharjoittelua ja tarkasti kontrolloitua ruokavaliota. Tyypillistä miesten kokemille ulkonäköpaineille on kuitenkin niiden salaaminen ulkopuolisilta. Naiset puhuvat jo avoimesti "ulkonäkörasismista" ja protestoivat kohtuuttomia kauneusstandardeja vastaan, kun taas miehet yleensä peittelevät ongelmaansa.<sup>49</sup>

On selvää, että nykyisen kehityksen valossa virallistetulta miehen ihanne-ruumiillisuuden representaatiolta, huippu-urheilijalta, vaaditaan yhä enemmän ulkonäköä. Siitä vain ei vielä puhuta ääneen yhtä paljon kuin naisiin ja naisurheilijoihin kohdistettavista ulkonäkövaatimuksista. Miesruumis on perinteisesti ollut toiminnan ja katseen subjekti, eikä se ole representoitunut missään niin selkeästi kuin urheilun mieskuvastossa. Nyt miehen ruumiin asettuminen katseen objektiksi merkitsee murtumaa urheilun ja koko ruumis-kulttuurin perinteisessä sukupuolittuneisuudessa ja luultavasti sen takia siitä puhutaan varoen. Postmodernissa järjestyksessä maskuliinisen ruumiin kuri, voima ja suorituskyky ilmenevät kuitenkin yhä enemmän refleksiivisessä, estetisoituneessa muodossa. Urheilijamiehen on *näytettävä* voimakkaalta, suorituskykyiseltä ja seksuaaliselta. Esteettinen urheilijamies edustaa siis perinteisiä maskuliinisia periaatteita ja hierarkkisia järjestyksiä uudella, esteettisellä tavalla entisten tapojen lisäksi.<sup>50</sup>

### Vähäpuheisesta vähäpukeiseen miesurheilijaan

Olen artikkelissani tarkastellut urheilu-uutisten representoimaa ihanneruumiillisuutta kahden diskurssin: kansallisuuden ja maskuliinisuuden pohjalta. Tulkintani johtolankana on ollut ajatus, että urheilu-uutisten representoima

ihanneruumis toimii yhteisöllisyyden symbolina ja ”esiinmanaajana” yhtäältä nationalistisella, toisaalta sukupuolisen identiteetin tasolla.

<sup>51</sup> Ks. Reinikainen, *Isänmaan sankarit*.

Suomalaisuuden mytologisessa rakentumisessa urheilulla on aina ollut keskeinen tehtävä. Urheilun miehisuus on miehistänyt myös suomalaisuutta: myytti pienestä, ylivoimaa vastaan taistelevasta syrjäisestä kansasta on koko modernin kilpaurheilun ajan representoitunut mieshuippu-urheilijassa.<sup>51</sup> Urheilusankarit ovat edelleen kansakunnan ikoneja, jotka tarjoavat kanavan kansallisen yhteisöllisyyden kokemiselle erityisesti television välityksellä: urheilu on televisioitunut.

<sup>52</sup> Ks. Tiihonen, *Ruumiista miestä*.

Urheilusankarit uusintavat hegemonista suomalaista maskuliinisuutta. Olen tuonut esiin, miten television urheilu-uutiset artikuloivat perinteistä suomalaista miehuutta sekä urheilijoiden että urheilutoimittajien esityksillä. Olen kuvannut tuota miehuutta reippaaksi, vakavaksi, valkoiseksi, heteroseksuaaliseksi ja työväenluokkaiseksi. Urheilun syventynyt medioituminen on kuitenkin aiheuttanut sen, että urheilusaavutusten lisäksi urheilijan on sopeuduttava yhä enemmän itse välineen, television vaatimuksiin.<sup>52</sup>

Perinteisen vähäpuheisen suoritusurheilijan ohessa miehuutta mallintavat nyt myös mediakelpoiset urheilijat. Mediakelpoisuus muodostuu paitsi miellyttävästä esiintymisestä (haastatteluista) myös virheettömästä ulkomuodosta. Uudentyyppinen urheilusankari ei ainoastaan tee huippusuorituksia, vaan myös näyttää huippusuorittajalta. Olen esittänyt, että tulevaisuudessa urheilujulkisuuden hierarkian ylimpään kastiin edetään todennäköisesti juuri ulkourheilullisilla ansioilla: ulkonäöllä.

Urheilijat eivät toimi enää pelkästään kansallisen tai muun faniyhteisön yhteisöllisyyden symboleina, vaan mallintavat myös tiettyä ruumistyöhön keskittyvää elämäntapaa. Huippu-urheilija on esteettisen ja sukupuolisen, erityisesti maskuliinisen ihanneruumiillisuuden kuva, jonka vaikutus ihmisten arkielämässä ilmenee ennennäkemättömässä kuntoilun, painontarkkailun ja muun ruumiin muokkaamisen suosiossa. Samalla tämä ilmiö ruokkii itse ihannerepresentaation, urheilevaan miesruumiiseen kohdistuvia paineita.

*Kiitän Lähikuvan toimittaja Juha Herkmania, tutkija Arto Tiihosta sekä Lähikuvan Lähikuvan nimissä toimimutta nimetöntä kommentaattoria artikkeliani koskevista huomautuksista.*

*TV-kuvat Lauri Mamermaa.*

Sanna Valtonen ja Sanna Ojajärvi

# KAUNIIT JA KUNNOLLISET – Naiset ja miehet liikuntakulttuurin kuvastoissa

<sup>1</sup> Ks. esim. Riitta Pirinen, "Sukupuoli sanomalehtien urheilusivuilla". *Tiedotustutkimus* 2/1999, 30-43. Martti Silvennoinen, "My Body as a Metaphor". Teoksessa Andrew Sparkes & Martti Silvennoinen (toim.), *Talking Bodies. Men's Narratives of the Body and Sport* 1999. Jyväskylä: SoPhi, 163-175; Kalle Virtapohja, *Sankareiden salaisuudet. Journalistinen draama suomalaista urheilusankaria synnyttämässä*. Jyväskylä: Atena 1998; Sanna Ojajärvi ja Sanna Valtonen "Naisten lentopallo, asiaa!" *Tiedotustutkimus* 1/2001, Journalismikritiikin vuosikirja 2001, 19-26.

<sup>2</sup> ks. esim. Lawrence Grossberg, *Mielihyvän kytkennät. Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Tampere: Vastapaino 1995, 25.

Elämäntavan ja identiteetin näkökulmasta urheilua ja liikuntaa voinee pitää yhtenä 2000-luvun läntisen kulttuurin kulmakivistä. Vallitsevat kulttuurin muodot kutsuvat tietynlaiseen, liikunnan, urheilun ja ylipäätään erilaisen kilvoittelun leimaamaan elämäntapaan. Nämä moninaiset kutsut syntyvät ja saavat muotonsa julkisuuden kentällä ja siitä tehdyissä tulkinnoissa.

Kun puhutaan urheilun julkisuudesta, tarkoitetaan yleensä huippu-urheilun julkisuutta, lehtien urheilusivuja, urheiluohjelmia tai kokonaisia kansakuntia televisioruutujen ääreen kerääviä tapahtumia kuten olympialaisia, MM-kilpailuja tai tennisturnauksia.<sup>1</sup> Elämänpolitiikan ja elämäntapojen muotoutumisen kannalta kiinnostavaa on kuitenkin koko se julkisuus, jonka puitteissa ihmiset rakentavat identiteettiään suhteessa liikuntakulttuureihin, ei ainoastaan huippu-urheilu. Tässä artikkelissa puhumme liikuntakulttuurista viitatessamme siihen kokonaisuuteen, jonka liikuntaan ja urheiluun liittyvät kulttuuriset tuotteet ja jäsenyykset muodostavat. Tämä julkisuus hajoaa moniin lajityyppihin ja medioihin sekä sekoittuu erilaisiin liikuntakulttuurin ulkopuolisiin teemoihin, vaatimuksiin ja käytäntöihin. Mikäli tätä julkisuutta haluaa jollakin kokoavalla tavalla määritellä, voisi sen määritellä populaarikulttuuriseksi.

Populaarikulttuurissa mahdollistetaan representaatioiden kautta muutoksen, identiteetin ja toimijuuden erilaisia muotoja.<sup>2</sup> Ajattelemme populaarikulttuuria bourdieulaisittain kenttänä, jonka puitteissa ihmiset kamppailevat paikastaan todellisuudessa. Identiteetistä ja representaatiosta tulee näin poliittisia kategorioita, joiden avulla voidaan esittää vaatimuksia ja tehdä asioita. Tässä artikkelissa keskitymme populaarikulttuurin levittämän liikuntakulttuurin kuvien kirjoon. Keskeinen analyttinen käsite tekstissä on visuaalinen representaatio, jonka ymmärrämme sekä käsitteeksi että käytännöksi, "kulttuurisen kiertokulun ensimmäiseksi avaintekijäksi".<sup>3</sup> Visuaaliset representaatiot itsessään eivät kannu merkityksiä tai "merkitse", vaan ne ratkaisevat merkityksensä erilaisten tekstien ristiinkytkennöissä ja leikkauspisteissä. Yksi kuva

viittaa toiseen, ja syntyy representaatiojärjestelmiä, kuvallisten ja visuaalisten ilmiöiden valikoimia, joiden avulla ilmiöitä tietynä historiallisena hetkenä on mahdollista esittää.<sup>4</sup>

Etsimme median kuvastoista merkkejä ja merkityskarttoja, joilla liikuntakulttuuria julkisuudessa rakennetaan ja tulkittetaan, tehdään median kulttajille tutuksi ja arkiseksi. Näemme erilaiset, toisiinsa limittyvät ja toisiaan lainaavat esitykset osana laajaa liikuntakulttuurin julkisuutta, joka tarjoaa ihmisille kokonaista elämäntapaa, elämänasennetta. Suomessa (myös) näihin seikkoihin on viitattu Anthony Giddensiltä periytyvän elämänpolitiikkakäsitteen avulla. Elämänpolitiikalla Giddens viittaa siihen, että nykyään yksilön elämässä on lukematon määrä vaihtoehtoja. Näiden vaihtoehtojen viidakossa syntyy erityinen harkinnan tila ja eetos, jolle jälkmoderni subjekti rakentuu. Elämänpolitiikka merkitsee politiikkaa, joka koskee minuutta (self), identiteettiä, itseharkintaa, elämänkaarta, hyvinvointia ja elämäntapaa. Kehollisuuden, ruumiillisuuden, terveyden ja estetiikan merkitykset korostuvat elämänpolitiikassa.<sup>5</sup>

Mediatuotteissa korostuvat ruumiin estetiikka ja elämäntapa, johon ruumiinkunnosta huolehtiminen implisiittisesti kuuluu. Nykypäivän kokemustapa on näköaisteihin vetoava, ja sen myötä ihmisistä tulee itseään ja ympäristöönsä esteettisesti ajattelevia ja muuttavia subjekteja. Joukkoviestinnän kierrättämät, uusintamat ja varioimat kuvat yhdistävät ihmisjoukkoja saman visuaalisen kulttuurin jakaviksi suuriksi verkostoiksi tai rihmastoiksi. Yksi tämän jaetun visuaalisen kulttuurin funktioista on estetisoida ruumista. Michel Maffesoli esittää, että arkipäiväisten asioiden estetisoituminen on luonut uudenlaisia yhteisöllisiä tyytlejä, jotka yhdistävät elämäntapapyrkimyksiä.<sup>6</sup> Merkityksiä kierrättävästä mediakulttuurista nousee halua omistaa ja ostaa, kuulua johonkin ja erottautua jostain, halua viettää tietynlaista elämää. Näitä haluja voidaan hallita ja kanavoida ruumiin kautta.

### Missä liikuntakulttuuri sijaitsee?

Kävimme läpi viikon mediatodellisuutta (ks. Liite 1) etsien liikuntakulttuurin kuvastoja viikon televisio-ohjelmista, aikakauslehdistä, suomenkielisistä internetsivustoista ja näiden kaikkien oheen liitetyistä mainoksista.

Televisio tarjoaa katsojilleen paitsi perinteisiä urheilukilpailuja ja urheiluuutisia (ns. tulosurheilu) myös liikunnan makasiiniohjelmiä, joiden sisällöt vaihtelevat lajiesittelyistä urheilijoiden henkilökuviin. Liikuntakulttuuri on kuitenkin myös muiden populaarikulttuurin lajityyppien ydinaluetta – nuorisosarjoissa, tilannekomedioissa ja sinkkuohjelmissa viitataan liikuntakulttuuriin niin eksplisiittisesti kuin implisiittisesti, esimerkiksi urheilun mainonnan estetiikasta tuttujen ruskettuneiden ja trimmattujen ruumiiden avulla. Liikuntakulttuurin kuvat läpäisevät myös varsinaisten ohjelmien välissä esitettävien mainosten kentän: niin ruoan, muodin, kosmetiikan kuin erilaisten palvelujen mainonnassa hyödynnetään liikuntakulttuuria tavalla tai toisella.

Liikuntakulttuuria paljaimmillaan esitellään television erinäisissä jump-paohjelmissa, jossa kaksi reipasta ja iloista nuorta naista trikoissa houkuttelee katsojaa vartin jumppahetkeen. Painoiksi käyvät kodikkaasti vaikkapa kilon jauhopussit. Liikunnallista viihdettä puolestaan edustavat vaikkapa suomalainen *Gladiaattorit* ja amerikkalainen *SmackDown!*, joissa ammatikseen

<sup>3</sup> Stuart Hall, *Identiteetti*. Tampere: Vastapaino 1999, 140.

<sup>4</sup> ks. Hall, *Identiteetti*, 149-150; Leena-Maija Rossi, *Kuva ja vastakuvat. Sukupuolen esittämisen ja katseen politiikkaa*. Helsinki: Gaudeamus 1995, 9; Sanna Valtonen, "Mikä suomalaisissa on vikana? Tapaustutkimus työttömyysaiheisten kirjoitusten kansallisesta ulottuvuudesta." Teoksessa Helena Tapper (toim.) *Me median maisemissa. Reflektioita identiteettiin ja mediaan*. Helsinki: Palmenia-kustannus 2000, 51-79.

<sup>5</sup> ks. esim Anthony Giddens, *Modernity and Self-identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity Press 1991, 215; myös J.P. Roos ja Tommi Hoikkala, "Onko 2000-luvun elämä elämänpolitiikan vuosituhat?". Teoksessa J.P. Roos & Tommi Hoikkala (toim.), *2000-luvun elämä. Sosiologisia teorioita vuosituhatvuoden vaihteesta*. Tampere: Gaudeamus 2000.

<sup>6</sup> ks. Michel Maffesoli, *Maailman mieli. Yhteisöllisen tyylin muodoista*. Tampere: Gaudeamus 1995, 26.

liikkuvat mutta eivät kilpaurheilevat ihmiset mittelevät voimiaan lavastetuissa kamppailuissa. Liikuntakulttuuriin viittaavat epäsuorasti myös *Viettelysten saaren* tai *Selviytyjien* kaltaisten sinkku- ja kisailuohjelmien lähes paljaat, lihaksikkaat, ruskeat ja sopivasti muodokkaat vartalot, joita kamera hivelee lähikuvin sekä lukemattomien tv-sarjojen fiktiivisten hahmojen dieetit ja kuntokuurit, jotka juoniensa konteksteissa usein kytketään hahmojen viehätävyyteen vastakkaisen sukupuolen silmissä.

Tv-mainokset käyttävät hyväkseen erilaisia liikuntakulttuuriin liittyviä koodeja: Lumenen Kiyundai-shampoon mainoksessa mallitytöt harrastavat tai-jita hiekkarannalla, ja hiukset pääsevät nauttimaan samankaltaisesta kokonaisvaltaisesta tasapainosta kuin vanhaa kiinalaista harjoitusohjelmaa seuraava keho. Rexona-mainoksessa naiset nyrkkeilevät ilman epämiellyttäviä tuoksuja ja Kellogsin All Bran -murot auttavat jaksamaan läpi rankkojenkin liikunnallisten harrastusten. Liikunnalta metaforisten siirtymien kautta lainataan joko ominaisuuksia tuotteille tai sitten tuotteiden vinkataan auttavan/edesauttavan liikunnallista ja tavoiteltua elämäntapaa/ulkomuotoa.

Television makasiini- ja sarjaohjelmilla on omat nettisivustonsa ja keskustelufooruminsa, jotka linkittyvät kokonaisten liikuntakulttuuriaiheisten nettisivujen verkostoon. Kahden päivän aktiivisen sivustojen läpikäymisen jälkeen tietokoneen suosikkeihin jäi erilaisia interaktiivisia palvelusivustoja, chattejä, mainoksia, artikkelikokoelmia ja erilaisten urheilu- ja liikunta-alan lehtien sivustoja. Artikkelikokoelmiin näytti valikoituneen paljon populaareissa aikakauslehdissä julkaistuja tekstejä – liikuntakulttuurisen intertekstuaalisuuden muoto tämäkin.

Television, internetin ja populaarilehdistön tavat käsitellä liikuntakulttuuria valuvat myös elokuvan ja musiikkivideoiden kentille, joiden estetiikat, tyylit ja aihevalikoima ovat dialogisessa suhteessa liikuntakulttuurin muun julkisuuden kanssa. Naistenlehdissä kirjoitetaan elokuvatahtien ja muusikoiden kuntoiluohjelmista (”näin hankit Madonnan käsivarret”) tai siitä, minkälaisia urheilullisia suorituksia ja harjoitteita jonkin elokuvaroolin läpivieminen on vaatinut. Musiikkivideoiden tarinoita rakennetaan urheilun kilpakentille (viimeaikaisena esimerkkinä esimerkiksi Christina Aguiléiran video *Dirrrty*) ja elokuvien roolihahmot ovat samanlaisten elämäntapaan liittyvien paineiden kohteina kuin ns. tavalliset ihmisetkin (vrt. esimerkiksi *Hal ja iso rakkaus* [*Shallow Hal*, USA 2001] tai *Bridget Jonesin päiväkirja* [*Bridget Jones's Diary*, Englanti/Ranska 2001]). Lisäksi liikuntakulttuuri on näkyvästi esillä ns. urheiluelokuvissa (esim. *Rocky I-V* [USA 1976-1990], *Le Grand Bleu* [Ranska/USA/Italia 1988], *Driven* [USA/Kanada/Australia 2001], *Parempi kuin Beckham* [*Bend It Like Beckham*, USA/Englanti/Saksa 2002] tai *A League of the Their Own* [USA 1992]), erilaisissa actionelokuvissa (kung fu - ja karate-elokuvat) ja naisille suunnatuissa tanssielokuvissa *Famesta* (USA 1980) ja *Flashdancestä* (USA 1983) viimeaikaisiin *Billy Elliot* (Englanti/Ranska 2000) ja *Save the last Dance* (USA 2001) -elokuvaan.

Liikuntakulttuuriin liittyvät teemat ja kuvastot ovat jatkuvasti esillä myös muilla julkisuuden foorumeilla. Uutisissa ja päivälehdissä kerrotaan kansanterveyteen liittyvistä kysymyksistä, kansan liikuntaharrastusten määrän kehityksestä sekä erilaisista terveyskampanjoista. Viimeksi mainitut muistuttavat itsestään myös kadunvarsien mainoksissa, linja-autojen kyljissä, erilaisissa kampanjamateriaaleissa sekä elintarvikkeiden pakkauksissa.

Mediakulttuuri ilmentää monia keskenään vastakkaisia voimia. Yhteiskunnan konkreettiset kamppailut käydään mediakulttuurin teksteissä. Näiden



tekstien on syytä heijastella ihmisten huolenaiheita mikäli ne mielivät suosituiksi ja näin voittoa tuottaviksi – niinpä niiden täytyy kyetä moninaisten, keskenään vastakkaistenkin symbolisten merkitysten tuottamiseen. Populaari mediakulttuuri seuraa tarkkaan millaisia pelkoja, toiveita, makuja ja tavoitteita ajassa liikkuu ja se on keskeisessä asemassa aikakaudelle tyypillisten elämäntapojen ja tyylien muodostumisessa.<sup>7</sup> Syntyy ns. puhuttelevia kuvia, jotka nivoutuvat yhteisöllisiin kokemuksiin ja yksilöllisiin(kin) identiteetteihin. Väitämme, että liikuntakulttuurin kuvasto on mitä suurimmassa määrin puhutteleva – sen tulkintaan liittyy identifikaatiota ja itsensä paikantamista, erottautumista, itsereflektiota, arvottamista, syällisyyttäkin. Niinpä sen kierrättämiin merkityksiin on syytä luoda analyttinen silmäys.

Teorian tasolla nimenomaan liikuntakulttuuria voisi ajatella kulttuurisena kenttänä, jolla sukupuolittavat käytännöt menettävät merkityksensä: molemmilla sukupuolilla on ruumis, jonka terveys resonoi elämäntapojen kanssa. Molemmat sukupuolet voivat laiminlyödä ruumistaan tai kehittää, vahvistaa ja huoltaa sitä esimerkiksi liikunnan avulla. Liikunnan iloa lienee vaikea liittää kromosomirakenteeseen ja kuitenkin liikuntakulttuurin julkisuus on vahvasti sukupuolittunut. Näin siis teoriassa. Ruumista on kuitenkin totuttu ajattelemaan nimenomaan paikkana, jossa sukupuoliero on ja pysyy ja samalla vaikuttaa peruuttamattomasti siihen, miten tietyllä sukupuolella merkitty ruumis suhtautuu itseensä ja maailmaan. Näin liikunnan ilokin näyttää jäsenytyvän, ja samalla typistyvän, kahteen erilaiseen tapaan liikkua ja suhtautua liikkumiseen. Samoin lähestulkoon kaikki seuraamamme populaarikulttuurin tuotteet näyttivät asemoivan kuluttajansa, ja samalla koko liikuntakulttuurin, kahden eri tavoin liikkuvan sukupuolen mukaisesti.

Kiinnostuimme niistä representaatiojärjestelmien logiikoista ja strategioista joiden toimesta tämä sukupuolittaminen tapahtuu. Tarkastelemme sukupuolittamisen käytäntöjä liikuntakulttuurin julkisuuden eri kentillä. Etsimme niitä tekoja – visuaalisia, verbaalisia ja diskursiivisia – joiden avulla liikunnan julkisuutta sukupuolitetaan. Millä tavoin liikuntakulttuurin julkisuuden kuvastot asemoivat itseään miehiseksi tai naisille suunnatuiksi? Miksi liikuntakulttuurin(kin) puhettavat ja kuvastot ovat korostetun miehisä ja miten ne muuttuvat, kun ne suunnataan naisille?

### Sukupuolittamisen resepteistä

Feministisessä teoriassa sukupuolen rakentumiseen ja ruumiin käsitteellistämiseen on kiinnitetty erityistä huomiota, kun muutoin ruumiin sukupuoli on usein jäänyt helposti reunahuomautuksen tai nimeämättömän oletuksen asemaan. Ruumista on analysoitu niin metaforisella, representaatioiden tasolla kuin materiaalisella, kokemusten ja elämysten tasolla. Feministisen tutkimuksen fokus on ollut naisen ruumiissa, naisen kokemuksissa ja merkityksissä sekä naisen yhteiskunnallisessa asemassa, jolloin sukupuoli on käsitteellistetty nimenomaan erona. Viime vuosikymmeninä virinnyt miestutkimus on samankaltaista käsitteellistystä noudattaen keskittynyt miehen ruumiiseen ja sen kulttuurisiin merkityksiin. Nykyään sukupuoliorientoituneen tutkimuksen huomio on kiinnittynyt entistä enemmän sukupuolten sisäisiin eroihin ja sukupuolidikotomioiden itsestäänselvyyden purkamiseen niin kulttuurisella kuin materiaalisellakin (ruumiillisella) tasolla.<sup>8</sup>

Sukupuolistereotypiat jäsentävät maailmaa läpikotaisin, sillä melkein mikä

<sup>7</sup> Douglas Kellner, *Mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino 1998, 29 ja 113, 124.

<sup>8</sup> Anu Koivunen & Marianne Liljeström (toim.), *Avainsanat 10 askelta feministiseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino 1996; Judith Butler, *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge 1990; Judith Butler, *Bodies that matter. On the Discursive Limits of "Sex"*. New York: Routledge 1993; Petri Sipilä, *Sukupuolittettu ihminen, kokonainen etiikka*. Tampere: Gaudeamus 1998.

<sup>9</sup> ks. Deborah Cameron, *Sukupuoli ja kieli. Feminismi ja kielitutkimus*. Tampere: Vastapaino 1996; ks. myös John Fiske, *Television Culture*. London: Methuen & co 1987.

<sup>10</sup> Cameron, *Sukupuoli ja kieli*, 106.

<sup>11</sup> ks. Ojajarvi & Valtonen, "Naisten lentopallo, asiaa!" 2001, 19-26; Pirinen, "Sukupuoli sanomalehtien urheilusivuilla" 1999, 32.

<sup>12</sup> ks. Pirinen, "Sukupuoli sanomalehtien urheilusivuilla" 1999, 30 sekä 33, urheilun julkisuudesta myös Virtapohja, *Sankareiden salaisuudet*, 1998 ja Martti Silvennoinen & Arto Tiihonen, "Ole mies! Maskuliinisuus tutkimuskohteena". *Liikunta & tiede* 3/1995.

<sup>13</sup> Teresa de Lauretis, *Technologies of Gender. Essays on Theory, Film, and Fiction*. Bloomington: Indiana University Press 1987, 5; Sanna Ojajarvi, "Suuri kertomus sukupuolesta". Teoksessa Helena Tapper (toim.), *Me median maisemissa. Reflektioita identiteettiin ja mediaan*. Helsinki: Palmenia-kustannus 2000, 119-122; Beverley Skeggs, *Formations of Class and Gender*. London: Sage 1997.

<sup>14</sup> Liisa Tainio, *Puhuvan naisen paikka. Sukupuoli kulttuurisena kategoriana kielenkäytössä*. Helsinki: SKS 2001, 19; myös Candace West & Don Zimmermann, *Doing Gender. Gender & Society* 1987 1(2), 125-151; Emmanuel Schegloff, "Whose Text? Whose Context?" *Discourse & Society* 1997, 8, 165-187.

tahansa ilmiö tai jopa yksittäinen sana suhteessa toiseen yksittäiseen sanaan on mahdollista määritellä vastaparin feminiininen-maskuliininen ehdoilla.<sup>9</sup> Abstrakteina käsitteinä feminiinistä ja maskuliinista on vaikea määritellä, mutta vastaparit heikko-vahva, pehmeä-kova, aktiivinen-passiivinen asettunevat silti jotakuinkin ongelmattomasti "metaforisiksi sukupuoliksi". Sama tapahtuu erään ajatuskokeen mukaan esimerkiksi sanapareille veitsi-haarukka, suola-pippuri, vanilja-suklaa.<sup>10</sup> Ajatusleikkiä voisi jatkaa vaikkapa sukupuolittamalla vastapareja punainen-sininen, liikunta-urheilu ja pyöreä-kulmikas. Keskeistä on, että sanat tai kuvat eivät itsessään sisällä sukupuolta, mutta sukupuolella selitetään eroja sanojen, asioiden, ilmiöiden, taipumusten ym. välillä. Feminiiniseen yhdistettynä pehmeä ja passiivinen vaikuttavat kulttuurisesti järkeenkäyville ja toivottavilta ominaisuuksilta, mutta maskuliinisuuteen yhdistettynä niiden kulttuurinen ymmärrettävyys katoaa tai ainakin muuttaa radikaalisti merkitystään.

Huippu-urheilun julkisuuden kentällä miesten urheilu asetetaan etusijalle monin mittarein mitattuna (juttujen järjestys, pituus, otsikot).<sup>11</sup> Keskeisiä sukupuolittamisen keinoja ovat tilankäytön sääteily, kuvilla ja kuvateksteillä pelaaminen sekä sanavalinnat. Käytännössä nämä voivat tarkoittaa vaikkapa sitä, että olympialaisten julkisuudessa miesten jääkiekosta puhutaan jo ennen karsintakilpailuja enemmän kuin naisten jääkiekosta koko kisojen aikana, tai sitä, että siinä missä mieskeihäänheitäjiä kuvaillaan karhuiksi, puhutaan naisheitäjistä "keihästyttöinä". Myös urheilijaan assosioitavilla ominaisuuksilla voidaan tuottaa sukupuolierityisyyttä ja sukupuolihierarkiaa. Naisten paikka urheilun julkisuudessa näyttäisikin löytyvän kuntoliikunnasta, harrastajien ja ohjaajien ja opettajien positiosta.<sup>12</sup>

Populaarikulttuurin tuotteet vetoavat usein juuri välittömästi tunnistettaviin, oletettuihin sukupuoliominaisuuksiin ja tekevät samalla eroa sukupuolten välille. Esitykset liittyvät aina aiempiin esityksiin, ja on suorastaan välttämätöntä, että niissä on riittävä määrä tuttua ja tunnistettavaa.<sup>13</sup> Samalla tunnistamisen vaatimus vahvistaa totuttuja käytäntöjä ja niiden pysyvyyttä. Huippu-urheilijoiden sukupuolitesteissä on synnynäisen/biologisen/ruumiillisen sukupuolen tunnistamisen merkitys viety äärimmilleen. Liikuntakulttuurin kohdalla, silloin kun sukupuolet eivät kilpaile omissa erillisissä sarjoissaan, voisi kuvitella "todellisella sukupuolella" olevan vähemmän merkitystä. Kulttuuriset kuvastot näyttävät kuitenkin osoittavan, että sukupuolitetut ruumiit on syytä pitää erillään myös muualla kuin varsinaisilla kilpakentillä.

Sukupuolistereotypiat eivät ole viattomia kuvauksia sukupuolten erilaisista ominaisuuksista, vaan ne pikemminkin tuottavat ajatuksen maailmasta, joka on jakautunut kahtia nimenomaan sukupuolen mukaisesti. Muita vastaavalla tavalla puolittavia kategorioita ovat esimerkiksi rotu/etnisyys, uskonto ja ikä, joskin niihinkin sukupuoli tuo usein vielä oman lisävärinsä. Liisa Tainion mukaan "sukupuoli – esimerkiksi iän ja etnisyyden lisäksi – on kategoria, joka voidaan periaatteessa aina nostaa interaktiutilanteessa relevantiksi yksinkertaisesti siitä syystä, että sukupuoli kulkee mukana eikä sukupuolta kulttuuristen normien mukaisesti yleensä voi eikä edes "saa" peittää.<sup>14</sup>

## Virtuaalitodelliset sukupuolet

Internetsivustojen voi katsoa muodostavan kuvallisuuden kentän, jolle on ominaista suorakulmion muotoisten graafisten elementtien, esimerkiksi palkkien, taulukoiden, valikoiden ja kenttien käyttö. Lisäksi sivustoissa toistuvat erilaiset animaatiot (gif-animaatiot, mainosbannerit, Java-appletit) ja huomiota herättävät värit niin teksteissä ja niiden hyperlinkeissä kuin väripinnoissakin, sivujen erilaiset tapettimaiset pohjakuvat, valokuvat, piirroselementit ja niiden yhdistelmät.<sup>15</sup>

Lähestymme nettisivustojen kuvallista ilmaisua yhteydessä muuhun mediakenttään ja kuvien käyttökulttuureihin. Internetsivustot ovat aikalaiskuvastojen keskeinen osa, joiden kuvallisen ja tekstuaalisen informaation jäsentämistavat kierrättävät ja muokkaavat muiden medioiden esitystapoja luoden myös uusia ratkaisuja ja yhdistelmiä.<sup>16</sup> Internet ei siis ole rakentunut tyhjiössä, vaan sen ilmaisumuoto sisältää tyylejä ja elementtejä perinteisistä medioista, erityisesti aikakaus- tai sanomalehdistä. Internet rakentuu selailtavista sivuista, jotka puolestaan koostuvat muun muassa artikkeleista, mainoksista ja erilaisista kysely- ym. palstoista. Mitään näistä elementeistä ei ole tietenkään sellaisenaan peritty ”traditionaalisilta medioilta”, vaan viestinnän muodot ja käytännöt rakentuvat kussakin välineessä omanlaisikseen vaikkakin keskenään intertekstuaalisiksi ja toistensa tyylejä ja teemoja kommentoiviksi.

Internetsivujen remediaatio kulkee toiseenkin suuntaan: verkkosivugrafiikka kiertää kirjojen ja lehtien taitossa, mainoksissa ja muussa aikalaisgraafiikassa ja myös verkkosivullöt ovat viime aikoina löytäneet tiensä myös televisio-ohjelmiin. Esimerkiksi kotimaiset televisiokanavat MTV3 ja Nelonen ovat esittäneet internet-sivujaan aamu- ja iltapäiväohjelmien välisenä luppoaikana ja sekä MTV3 että SubTV esittävät yöohjelmanaan gsm-tekstiviestichattia.<sup>17</sup>

Kuntoliikuntaan ja -urheiluun keskittyviä nettisivustoja löytyy esimerkiksi televisiokanavien, yritysten ja yhteisöjen verkkosivuilta. Osa sivustoista (esimerkiksi Soneraplazan Ellit, Yleisradion Naisten huoneen terveys sivusto, MTV3:n Helmi sekä Tuuli.net) on selkeästi naisille suunnattuja ja osassa (mm. Kuntoverkko, Keho.net, Suomen latu, Kuntolaboratorio, Terveysinfo, SLU sekä Kuntourheiluliitto) puhutellaan molempia sukupuolia tai ei puhutella sukupuolia suoraan. Tämän lisäksi internetistä löytyy lukematon määrä yksittäisiin lajeihin ja niiden vaatimuksiin keskittyneitä sivustoja, jotka on suhteellisen helppo ymmärtää miesten sivustoiksi jo siitä syystä, että niistä usein löytyy linkki lajiin ja naiseen (esimerkiksi nainen ja juokseminen, nainen ja pyöräily).

Metaforisia viittauksia sukupuoleen löytyy niin sivustojen väri- ja kuvamaailmasta kuin teema- ja sanavalinnoistakin. Tunnistimme (tai olimme tunnistavinamme) naisille suunnatut nettisivustot välittömästi niiden haaleahkosta, pastellisävyysestä värimaailmasta. Sivuja hallitsevat vaaleanpunainen, -sininen ja -vihreä, jotka toistuivat niin tekstien taustaväreissä ja pohjakuvissa kuin otsikoiden kirjaimissakin. Kulttuurisen feminiinisyyden ilmentymänä voinee pitää myös naisille suunnattujen sivustojen kompositiota ja tekstityyppejä, joissa toistuvat pallojen, kukkien ja kuplien pehmeät ja häilyvät muodot.

Erityisen feminiinisiltä naisille suunnatut sivustot näyttivät, kun asetimme ne vastakkain sukupuolisoitteettomien eli koko kansalle suunnattujen sivustojen (SKUL, Suomen latu) tai miehille suunnattujen lajisivustojen kanssa.

<sup>15</sup> ks. Susanna Paasonen, ”Jotain uutta, jotain vanhaa ja jotain lainattua: www-sivut kuvallisena esitysmuotona”. Teoksessa Hannu Nieminen & Jukka Sihvonen (toim.), *Mediatutkimus – näkökulmia ja kartoituksia*. Turku: Turun yliopiston taiteiden tutkimuksen laitos 2001.

<sup>16</sup> ks. Susanna Paasonen, *Figures of Fantasy: Women, Cyberdiscourse and the Popular Internet*. Turku: Turun yliopisto 2002,8.

<sup>17</sup> myös Paasonen, ”Jotain uutta”.

<sup>18</sup> Simone de Beauvoir: *Toinen sukupuoli*. Tammi 1999; ks. myös Lea Rojola, "Ero". Teoksessa Koivunen & Liljeström, *Avainsanat*, 162.

<sup>19</sup> ks. esim. Laura Mulvey, "Visuaalinen mielihyvä ja kerronnallinen elokuva". *Synteesi* 12/1985; Annette Kuhn, *Women's Pictures: Feminism and Cinema*. London: Verso 1994.

<sup>20</sup> ks. esim. Siegfried Zielinski, *Audiovisions. Cinema and Television as Entrances in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press 1999; myös Paasonen, "Jotain uutta", 2001.

Nämä sivut ovat väritykseltään voimakkaan sini-vihreä-valkoisia, ja selkeää vaikutelmaa korostavat kulmikkaat muodot. Kuvat ja tekstit on erotettu toisistaan selkeärajaisiksi laatikoiksi, kun ne naisten sivustoilla helpommin limittyvät toisiinsa. Naisten sivustojen kanssa rinnakkain tarkasteltuina kävi niin, että sivustot vailla selkeää sukupuoliosoitetta jäsenyivät visuaaliselta ilmeeltään helposti maskuliiniseksi. Tämä pieni yksityiskohta visualisoi feministiteoreetikoiden ajatuksen siitä, miten mies on kulttuurinen normi, jota vasten nainen erilaisissa yhteiskunnallisissa käytännöissä rakentuu toiseksi, erilaiseksi.<sup>18</sup>

Ensivaikutelmat sivustoista saavat joitain uusia vivahteita, kun huomion kohteeksi nostetaan yksittäiset kuvat. Naisille suunnatuilla sivuilla valokuvat esittävät pääsääntöisesti hymyileviä, liikkuvia, kameralle poseeraavia, yleensä nuorehkoja naisia. Vaikka valokuvat esittävät toimintaa kuntosaleilla, välittyä naisten sivustojen kuvista tietynlainen passiivisuus, kuvattuna oleminen ja esiintyminen kameralle. "Kaikille" suunnattujen sivustojen kuvissa eri-ikäiset lapset ja aikuiset liikkuvat ulkona luonnossa. Näissä perhekuvia imitoivissa kuvissa huomio näyttää olevan itse tekemisessä, ei esiintymisessä. Representaation tasolla sivujen voi ajatella ilmentävän metaforisia sukupuolia aktiivisuus-passiivisuus -akselilla; naisille suunnatuiksi tulkitsemillamme sivuilla kameralle esiinnyttäen kun taas miehille tai kaikille suunnatuilla sivuilla kuvaajana näyttäisi olleen toimijoiden tekemisiä havainnoinut ulkopuolinen.<sup>19</sup>

Toisaalta perhealbumista pihistetyiltä näyttävät valokuvat kaikille suunnatuilla sivustoilla voi tulkita liittyviksi perheeseen ja perhekeskeiseen elämäntapaan, ja siten traditionaalisesti feminiiniseksi miellettyyn sfääriin. Yhtä hyvin niitä voi kuitenkin pitää uuteen maskuliinisuuteen viittaavina: nykymiehen on mahdollista priorisoida perhe-elämää ja perheen yhteistä laatuaikaa.

Sukupuoliosoitteettomat sivustot toimivat kuvastoltaan (vrt. edellä) feminiinisesti, mutta toisaalta ne sisältävät naisten sivustoja enemmän ns. lajisivuja, jotka olemme tulkinneet esitystavoiltaan ja fokukseltaan maskuliiniseksi. Naisille suunnatuista lajierityisistä artikkeleista nämä eroavat siten, että palstat ovat luonteeltaan pysyviä ja niiden tietoja päivitetään ja laajennetaan. Naisille lajeja esitellään muodin uusien tuulien mukaan ja trendien ja muotilajien otaksutaan kuolevan yhtä nopeasti kuin syntyvänkin. Lisäksi tekstit eroavat toisistaan sävyiltään: kaikille suunnattujen sivustojen tekstien motivaationa on kansan terveys, kun taas miesten sivustojen motivaatio näyttäisi liittyvän lajitekniikoiden hallintaan ja suoritusten parantamiseen ja naisten sivustojen ulkonäköön.

Sivustojen visuaalisen ilmeen sukupuoliosoitte sai vahvistusta niillä käsitellyistä teemoista. Naisten liikuntasivustot keskittyvät aiheisiin, joiden oletetaan naista kiinnostavan: ulkonäköön, painonhallintaan, ruokavalioihin, uusien lajien esittelyihin, jumppaohjeisiin ja liikuntaan, muotiin, tunteisiin, parisuhteeseen, itsetuntoon ja ihmisenä kasvamiseen.

Vaikka nettisivustot rakentuvat visuaalisista elementeistä (kuvakkeista nuolista, väreistä), on niiden sisältö teksti- ja vuorovaikutuspainotteinen. Välineen on todettu alistavan muut elementit (kuvat, äänen ja liikkeen) tekstille.<sup>20</sup> Kaikkia löytämiämme sivustoja kuvannee se, että aikakauslehdistä tutut artikkelit ovat lyhentyneet entisestään. Tekstin hahmottaminen yhdellä silmäyksellä lienee tarkoituksenmukaista, kun sivuja ei pääse manuaalisesti selaillemaan. Toisaalta lyhyiden artikkeleiden "alta" aukeaa usein pitkiä ja yksityiskohtaisia tekstimassoja tai linkkikokoelmia, joiden avulla aiheeseen voi syventyä ammattimaisellakin tasolla. Lukijalle pyritään rakentamaan maa-

ilma, joka houkuttelee jäämään, sillä seuraava sivusto on vaarallisen lähellä...

Internetin vuorovaikutteisuus ja lukijakeskeisyys avautuu liikunta-aiheisten sivustojen lukemattomien keskustelupalstojen ja -forumien kautta. Näillä lukijat voivat kommunikoida keskenään reaaliajassa. Netistä löytyy myös aikakauslehdistä tuttuja asiantuntijapalstoja, joiden arkistoista lukija voi löytää hyvinkin kauan aikaa sitten esitettyjä kysymyksiä ja vastauksia. Välineelle tyyppilliseen, ja sen muista medioista erottavaan, interaktiivisuuteen perustuvat myös sivustojen lukuisat testit, joissa omaan terveyteen, kuntoon ja hyvinvointiin liittyviin kysymyksiin vastaamalla saa välittömästi tietokoneen laskeman tuloksen. Vastaavanlaisia testejä löytyy myös aikakauslehdistä, mutta niiden tekeminen ja tulosten laskeminen on huomattavasti työläämpää kuin nettitestien, joista vaikkapa syötyjen ruokien sisältämä ja liikunnalla kulutettu energia selviävät muutamalla napin painalluksella.

### Sukupuolet paperilla

Jos internetsivustot osoittautuivat liikuntakulttuurin suhteen varsinaiseksi runsaudensarveksi, löytyy myös perinteisempien medioiden kentältä lukematon määrä liikuntakulttuuriksi luettavia tekstejä ja julkaisuja. Nettisivustojen sisällöllinen sukulainen lienee erilaisten liikuntakulttuuristen aikakauslehtien kirjo.<sup>21</sup> Näiden osalta oli kiinnostavaa havaita sukupuolittamisen käytäntöjen muuttuneen rakenteellisiksi ja lehtikentänkin sisäistämiksi. Naisille suunnatut liikuntalehdet löytyivät eri lehtitalojen sekä lehtiä välittävän tukun (<www.lehtipiste.com>) omista kategorioista eri paikasta kuin ns. lajilehdet, niin sukupuolineutraaleiksi tulkitsemamme kuin eksplisiittisesti miehille suunnatutkin. ”Naisten liikuntakulttuuri” sijoitettiin poikkeuksetta kategoriaan julkaisut: kauneus ja terveys, lajilehdet ja ”miesten liikuntakulttuuri” puolestaan kategoriaan julkaisut: urheilu. Eräänlaisena viimeisenä silauksena periaatteelle pidimme *LadyFit* -lehden sijoittamista kauneus ja terveys-kategoriaan: muutaman numeron selailun perusteella sisältö on temaattisesti melkein pä identtinen miesten *Kuntosali*- ja *Bodaus*-lehtien kanssa. Nämä löytyivät tietenkin urheilu-kategoriasta.

Internetin ja aikakauslehtien sukulaisuus liikuntakulttuurin foorumeina syntyy sisällöllisellä ja käyttöön liittyvällä ulottuvuudella. Molempia selailaan, molemmissa edetään sivu/teksti kerrallaan, molempien käyttöön liittyy samankaltaista yksityisyyttä, valintaa ja terminologiaa. Internetin sivustoja voisi tässä mielessä ajatella naistenlehtien ja liikuntalehtien modernina jatkeena (vrt. McLuhanin<sup>22</sup> ajatus televisiosta silmän jatkeena ja niin edelleen). Toisaalta molemmilla välineillä on omat erityisyytensä niin käytön, sisällön kuin estetiikankin tasoilla.

Siiinä missä internetin erityisyys rakentuu nähdäksemme interaktiivisuuden, käyttäjälähtöisyyden ja monipuolisuuden varaan, on liikuntakulttuurin aikakauslehtien erityispiirre vahva visuaalisuus. Naistenlehtigenrestä imien nimenomaan naisille suunnatut liikuntalehdet painetaan laadukkaalle paperille, ne täyttyvät sivun tai aukeaman kokoisista mainoksista ja muotikuivist. Visuaalisesti naisten liikuntalehdet muistuttavat monella tapaa perinteisiä naisten yleisaikakauslehtiä.

Lehtien kuvitus on kiintoisaa, sillä oletamme urheilun kuvastojen miehi-

<sup>21</sup> Naisille suunnattuja liikuntalehtiä ovat mm. *Sport ja Lady Fitness*, sukupuolisoitteettom(amp)ia mm. *KuntoPlus*, *Kunto ja terveys* ja *Fitness*-lehti. Selkeästi miehille suunnattuja lehtiä ovat *Kuntosali* ja *Bodaus*, lisäksi suomeksi julkaistaan noin kolmeakymmentä ns. lajilehteä, joista useimpien sukupuolisoite näyttää miehiseältä. Ne eivät (välttämättä) ole vain miehille suunnattuja, vaan niin sanotusti sukupuolineutraaleja, mikä käytännössä tarkoittaa puheen kohdistumista miehille. Niistä saattaa esimerkiksi löytyä oma osastonsa naisille tai artikkelien otsikot saattavat puolihuolimattomasti olla sukupuolittavia – esim. ”syke miehen mukaan” tai ”kovakuntoisen kaverin tunnistaa jo askeleesta” (*Juoksija-lehti*). Vain miehille suunnattuja liikunnan yleislehtiä ei suomalaisilla markkinoilla tällä hetkellä ole, vaan esimerkiksi *Men’s Health* hiipui lehtimarkkinoilta. Jostain syystä tämän tyyppiset aikakauslehdet eivät ole tavoittaneet luki-joita suomalaisista miehistä (eivätkä naisista – miehethän lukevat myös naistenlehtiä, miksei siis myös päinvastoin?).

<sup>22</sup> Marshall McLuhan, *Ihmisen uudet ulottuvuudet*. Porvoo: WSOY 1968.



<sup>23</sup> ks. esim. Marianna Laiho, "Äidit muotiku-  
vissa ja kuvien katso-  
jina". Teoksessa  
Marianna Laiho & Iiris  
Ruoho (toim.), *Naisen  
naamio, miehen maski.  
Katse ja sukupuoli  
mediakuvassa*.  
Tampere: KSL 1996,  
61-66; Annamari  
Vänskä (toim.),  
*Näkyvä(i)seksi.  
Tutkimuksia kuvien  
sukupuolikulttuurista*.  
Helsinki: Taide-  
historian seuran  
julkaisusarja 2002.;  
myös Taava Koskinen,  
*Kurtisaaneja ja kunnian  
naisia*. Helsinki:  
Yliopistopaino 1998.



yhdistelmälle nainen ja urheilu. Vallitsevat tavat kuvittaa urheilua ohjaavat myös liikuntakulttuurin kuvastoja, vai ohjaavatko?

Naisten liikuntalehdistä löytyy kohtalaisen vähän kuvia, joiden tulkinta ohjaisi urheilun kentille. Kuvat ovat ennemminkin naistenlehtigenren mukaisia – värikkäitä, iloisia ja ehdottoman muotiorientoituneita. Kuvissa ulkoillaan, reippaillaan ja nautitaan, ei urheilla. Vaatteet, kampaukset, kosmetiikka ja välineet korostuvat – jopa eksplisiittisesti kuviin liitettyjen luetteloiden (käytetyt tuotteet, ostopaikka, meikin ja kampauksen tekijät) luetteloiden kautta. Mallien huulet ovat raollaan tai innostuksesta avoimia, punaisia ja kiiltäviä. Naisten liikuntalehdillä näyttäisi olevan kaksi strategiaa ns. sporttisten kuvien luomiseen: yhtäältä voidaan pitäytyä perinteisissä ilmeissä ja asennoissa, mutta valita urheilullinen kuvauspaikka (esimerkiksi urheilukenttä, keilahalli, metsä tai ulkoilureitti); toisaalta voidaan kuvata muotikuvissa perinteistä tyhjää taustaa vasten, mutta tällöin mallin täytyy olla liikkeessä, esimerkiksi villissä (trampoliinilta?) ponnistetussa lennossa. Vallitsevat kuvastot eivät näytä juuri tarjoavan mahdollisuuksia kuvittaa naisten liikuntaa muuten kuin tutuin muotikuvin.<sup>23</sup>

Teemoiltaan naisille suunnatut liikuntasivustot ja vastaavat liikuntalehdet siis muistuttavat toisiaan. Naisten liikuntalehtiä selailleen lukijan huomio kiinnittyi vaatemuodin esittelyn vähäisyyteen nettisivustoilla. Teema, joka aikakauslehdissä hyvin näkyvästi liittyy naiset ja liikunnan toisiinsa, saa yllättävän pienen painoarvon nettisivustoilla. Sen sijaan netistä löytyy melkoinen määrä tuotekuvastoja ja katalogeja sekä eri tuotemerkkien virtuaali-kauppoja, joiden voi toisaalta nähdä toteuttavan proosallisemmalla ja käytännöllisemmällä tasolla tätä tehtävää.

Naisten ja miesten liikuntalehtien kansikuvat ovat häkellyttävän erilaisia niin väreiltään kuin typografisilta symboleiltaan. Värimaailmat muistuttavat vastaavia nettisivustoja: pastellivärit kontrastoituvat vahvojen perusvärien kanssa. Erityinen huomio kiinnittyi lehtien kansiin: naisille suunnattujen lehtien fontit olivat muodoltaan leveitä ja pyöreitä ja ehdottomasti pystysuorassa, kun taas miehille suunnattujen urheilulehtien kursivoidut nimetkin viittaavat liikkeeseen ja dynamiikkaan. Kaikkein tyypillisin kansikuva on

nuoren naisen rajaus lähikuvaksi. Naistenlehtien kansia tutkinut taidehistorioitsija Taava Koskinen esittää tämän valuneen aikakauslehtiin nimenomaan television estetiikasta. Kiinnostavaa naisten (liikunta)lehdissä on myös sanojen ja kuvien välinen ristiriita: emansipatorinenkin journalistinen sisältö saa kuvituksen, joka korostaa naista muotikuvamaisesti katseen kohteena.<sup>24</sup> Näyttää siltä, että lajityypin ja esittämisen konventioista ei ole sopivaa poiketa liian huomiota herättävästi eikä ainakaan kaikilla esittämisen tasoilla yhtä aikaa. Näin kulttuuriset konventiot valvovat itse itseään.

### Television sukupuolivirtoja

Nettisivustoja ja aikakauslehtiä ilmaisumuodoiltaan ja teemoiltaan muistuttavat myös kaukaisesti television terveyttä ja liikuntakulttuuria käsittelevät makasiiniohjelmat (esimerkiksi FST:n *Idrottsbiten*, TV kakkosen *Akuutti* ja *Hot Sport* ja MTV3:n *Elixir-sport* ja sekä aamutelevision *Ihana Aamu -naisten makasiini*). Näiden lisäksi liikuntakulttuuri näkyy perinteisissä (tulos)urheiluohjelmissa ja jopa ajankohtaisohjelmissa (tällöin tematiikka kytketään esimerkiksi johonkin kansalliseen terveysvalistuskampanjaan tms.) ja erityisissä jumppaohjelmissa (esim. Kakkosen jo edesmennyt *Aamujumppa* tai, *Huomenta Suomen* kesäiset aamuaerobicit tai SubTV:n *Joogamatto* ja *Joogi*). Lisäksi liikuntakulttuuri eri ulottuvuuksineen on erilaisten keskusteluohjelmien vakioaihe.

Osa ohjelmista osoittaa itsensä selkeästi jommallekummalle sukupuolelle ja viestii sen sekä nimellään, teemoillaan, esiintyjillään että esitysajankohdallaan. Joissain ohjelmissa pakkaa on pyritty viime aikoina sekoittamaan: perinteisiä urheilutuloksia lukevat televisioruudussa nykyään pääasiassa naiset. Tulosohjelmien (mm. *Urheiluruutu*, *Tulosruutu*, *Urheilu-uutiset* sekä temaattiset tulosohjelmat kuten *Ruutulippu*) konsepti ei ole kasvoleikkauksesta juurikaan muuttunut, sillä urheilun hierarkiassa on edelleen harvinaista, että naiset päätyisivät muuhun kuin loppukevennyksen tai viimeisen uutisen asemaan.<sup>25</sup> Huippu-urheilun ulkopuolinen liikuntakulttuuri pääsee tulosohjelmiin lähinnä kansallisen kampanjan alettua/loputtua jos silloinkaan. Liikuntakulttuurin (sukupuolittuneita) hierarkioita tuottaa ja vahvistaa myös television ohjelmajoittelu, se, että tietynlainen urheilu kuuluu hierarkiassa kategoriaan uutiset, tietynlainen liikunta esitetään parhaaseen katselu aikaan ja tietynlainen täysin sen ulkopuolella.<sup>26</sup>

Televisio-ohjelmissa on kysymys samankaltaisista stereotyyppien toistamisista ja vähäisistä toisin toistamisista kuin muussakin mediassa.<sup>27</sup> Kun ajatellaan aiempia representaatioita, saattaa olla jopa raikasta, että ruudussa esiintyy nuoren tai keski-ikäisen, urheilua seuraavan miestoimittajan sijaan nuori, urheilua seuraava naistoimittaja. Esitykset ammentavat aiempien esitysten ketjusta kuitenkin myös niin, ettei niitä voi toistaa radikaalisti uudella tavalla eikä urheilutuloksia näin ollen lue tai urheilun asiantuntijana esiinny esimerkiksi keski-ikäinen nainen.<sup>28</sup> Jonkinlaisessa liikkeessä ovat sukupuolen kuvastotkin. Median viihteellistymisestä ja kulttuurin lisääntyneestä visuaalisuudestako kielii se, että myös miesurheilijoiden ulkonäkö on entistä useammin huomion kohteena (esim. Harri Haatainen, Markus Pöyhönen, Göran Porvali)?

Varsinaisten liikuntakulttuuria käsittelevien ohjelmien lisäksi niin televisio kuin muutkin välineet pursuavat liikuntakulttuurisia merkityksiä. Nämä

<sup>24</sup> ks. Koskinen, *Kurtisaaneja*; myös Mulvey, "Visuaalinen mielihyvä"; Ojajärvi, "Suuri kertomus sukupuolesta".

<sup>25</sup> Irma Kaarina Halonen, *Matka journalismin sukupuolittumisen strategisille alueille*. Tampere: Tampereen yliopisto 1999; myös Pirinen, "Sukupuoli sanomalehtien urheilusivuilla".

<sup>26</sup> Ojajärvi, "Suuri kertomus sukupuolesta", 122-125.

<sup>27</sup> Butler, *Gender Trouble*, x; Butler, *Bodies that Matter*, 9-10; Tuja Pulkkinen, "Judith Butler – Sukupuolen suorittamisen teoreettikko". Teoksessa Anneli Anttonen & Kirsti Lempäinen & Marianne Liljeström (toim.), *Feministejä – aikamme ajattelijoita*. Tampere: Vastapaino 2000, 56; Sanna Ojajärvi "Toistoja eli miten toimijuus televisiossa tehdään". *Naistutkimus-Kvinnoforskning* 2/2001, 38-51.

<sup>28</sup> ks. esim. Elina Sana (toim.), *Naiset, miehet ja tv-uutiset*. Helsinki: Yleisradion tasa-arvotoimikunta 1995; Halonen, *Matka journalismin sukupuolittumisen strategisille alueille*.

<sup>29</sup> Jorma Hänninen, "Mr Finland ja miesruumiin estetiikka". Teoksessa Eeva Jokinen (toim.), *Ruumiin siteet. Tekstejä eroista, järjestyksistä ja sukupuolesta*. Tampere: Vastapaino 1997, 127-131; ks. myös Butler, *Bodies that Matter*.

<sup>30</sup> esim. Soile Veijola, *Liikkuvat subjektit, paikallinen tieto: tutkimuksia urheilusta, turismista ja sosiologiasta*. Helsinki: Helsingin yliopisto, Sosiologian laitos 1998.

<sup>31</sup> Ulla Kosonen, "Nähdyksi tuleminen kaippuu ja häpeä". Teoksessa Jokinen (toim.), *Ruumiin siteet*.

<sup>32</sup> esim. Pirkko Markula, "Firm but Shapely, Fit but Sexy, Strong but Thin: The Postmodern aerobicing Female Bodies". *Sociology of Sport Journal* 12, 4 (1995).

<sup>33</sup> esim. Arto Tiihonen, *Masculine Body Experiences and Changing Culture of Sport. Narrative and Narrated Interpretations*. Jyväskylä: Likes 2002.

<sup>34</sup> esim. Leena Laine, *Työväen urheiluliikkeen naiset*. Keuruu: Otava 2000.

<sup>35</sup> Lisäksi urheilujournalismista ja jopa sen sukupuoleen liittyvistä ulottuvuuksista on tehty useampiakin pro gradu -tasoisia opinnäytteitä Helsingissä, Tampereella ja Jyväskylässä.

<sup>36</sup> Virtapohja, *Sankareiden salaisuudet*.

merkitykset toimivat liikuntakulttuurin muotoja ylläpitävinä, haastavina ja uusintavina siinä missä varsinaiset urheiluohjelmat tai liikuntalehdet tai muu eksplisiittisesti liikuntakulttuuria käsittelevä aineisto. Kun mietitään sellaisia hienovaraisia ja vaikeasti käsitteellistettäviä projekteja kuin elämänpolitiikka, elämäntapa, elämäntähtäminen ja identiteetin rakentaminen, voi tämä implisiittisesti tietyntylaisiä kulttuurisia merkityksiä artikuloiva materiaali olla puhuttelevampaa kuin mikään liikuntaohjelma tai terveysaiheinen makasiini konsanaan. Televisio-ohjelmien harjoitetut ruumiit, ohjelmiin upotetut ruumiin muokkauksen projektit, docusaippuat painonpudottamisesta (esimerkiksi Neulosen *Painopartio*), jopa paino-ongelmien ympärille rakennetut draamat (TV1:n *Lihavat ystävät*) sekä liikunnan, estetiikan, nautinnon, terveyden ja ravinnon monilla tasoilla yhdistävä elämäntapamainonta ovat kaikki osaltaan mukana liikuntakulttuurisessa merkitysten tuotannossa.

Samat kuvastot, aihepiirit ja elämäntavat näyttävät kiertävän mediasta toiseen. Ruumis ja sen hallinta on keskeinen osa (länsimaista) kulttuuria, ja siihen on lähes välttämätöntä ottaa kantaa liikkumalla ja/tai laihduttamalla, huolehtimalla ulkonäöstään ja ennen kaikkea tekemällä sen sukupuolen mukaisten konventioiden keinoin – tai sitten kieltäytymällä näistä projekteista.<sup>29</sup>

### Mikä meitä liikuttaa?

Olemme laatineet suppean kartoituksen liikuntakulttuurin visuaalisten representaatioiden fyysisistä olinpaikoista median kentällä. Epätäydellisyydestään huolimatta kartoitus osoittaa, kuinka monimuotoisesta ja vaikeasti määriteltävästi ilmiöstä liikuntakulttuurin julkisuudessa on kysymys. Tavoittamaamme viikkoon 35 sidottua julkisuuden kaistaletta olemme analysoineet sukupuolitamisen näkökulmasta – olemme siis eritelleet ja yhdistelleet sen yksittäisiä visuaalisia representaatioita kategorioiksi, jotka nähdäksemme toimivat julkisuutta sukupuolittavina.

Liikuntakulttuurin tutkijoiden keskuudessa liikuntakulttuurin sukupuolitumista on tutkittu Suomessa jo 1980-luvun puolivälistä lähtien. Tuloksena on ollut tutkimuksia mm. urheiluun liittyvistä sukupuolidiskursseista<sup>30</sup>, naisten ruumiillisista kokemuksista<sup>31</sup>, naisruumiin kuvista ja diskursseista<sup>32</sup>, miesten ruumiillisista kokemuksista ja maskuliinisista alakulttuureista<sup>33</sup> sekä naisurheilun historiasta<sup>34</sup>. Näissä töissä median merkitys liikuntakulttuurin muokkaajana on jäänyt jos ei aivan huomiota vaille, niin ainakin kohtalaisen vähälle huomiolle.

Mediatutkimuksen piiriin voi liikuntakulttuurin tutkimuksesta laskea mm. Riitta Pirisen naisurheilijoiden mediakuvia käsittelevät työt sekä Kalle Virtapohjan väitöskirjan urheilusankaruuden tuottamisesta mediassa.<sup>35</sup> Myös nämä työt käsittelevät liikuntakulttuurin julkisuutta "vain" representaatioina tai niiden syntymisen dynamiikkana. Näistä Virtapohjan työtä ei voi pitää sukupuolittumisen käytäntöjä problematisoivana, vaikka hän huomauttaakin urheilusankaruuden sijaitsevan miehisessä kentällä. Naisen nousu miehen kaltaiseksi urheilusankariksi on Virtapohjan mukaan lähes mahdotonta: ensimmäisen naispuolisen urheilusankarin hän näkee vasta Marja-Liisa Kirvesniemessä, ja silloinkin julkisuuden suhtautuminen Kirvesniemeen sankarina oli ristiriitaista.<sup>36</sup> Riitta Pirisen naisurheilijoiden mediarepresentaatiota käsittelevissä tutkimuksissa taas huomio kiinnitetään mediasisältöjen yksityiskohtaiseen analyysiin ja nimenomaan *sisältöjen* epäkohtiin.

Nyt yritämme astua askeleen pitemmälle ja kysyä, mitä nämä representaatiot tekevät liikuntakulttuurille? Minkälaisia ideologisia seurauksia niillä on, millaisia mahdollisuuksia ne tarjoavat niin naisten kuin miestenkin identiteettityölle ja toimijasubjektien muodostumiselle?

Liikuntakulttuurin kuvastojen ideologinen kutsu on yllättävän stereotyyppinen ja perinteinen: naista kutsutaan olemaan viehättävä, ja liikuntakulttuuri näyttäytyy keinona tietynlaisen ulkomuodon saamiseksi. Teemat naisten julkisuuksissa kutsuvat samaan: naisten sivustojen visuaaliset sisällöt ja artikkelien, laskureiden ja keskustelupalstojen teemat toistavat itsensä vahtimisen, seuraamisen ja kontrolloimisen vaatimusta. Keskeistä on kiinnittää huomio normien täyttämiseen.

Elämänpolitiikan näkökulmasta katsottuna liikuntakulttuurin kuvien/sisältöjen tutkiminen antaa vaikutelman, ettei nainen kaipaa tai tarvitse elämäntapaansa liikuntaa, vaan keskiössä ovat pikemminkin liikunnan seuraukset. Myös liikunnan ja nautinnon välinen yhteys sukupuollittuu: siinä missä naisia kehoitetaan palkitsemaan itseään liikuntasuorituksesta ja nauttimaan tästä palkinnosta (parfyymista, kosteusvoiteesta, hedelmistä, tai hyvästä olost), miehille ehdotettuun nautiskelun kulttuuriin kuuluvat oleellisesti kohenevaan suorituskykyyn liittyvä nautinto ja urheiluun liittyvä ”nautinnollinen tuska”.

Liikuntakulttuurin moninaisen julkisuuden kuvissa naiset näyttävät pääsääntöisesti *esittävän* liikuntaa miesten liikkua ja *toimissa*. Esittämisen ja toiminnan ero rakentuu lukuisista pienistä yksityiskohdista. Kuviin päätyneet naiset ovat nuoria mallityttöjä tai julkisesti kauniiksi julistettuja urheilijoita (vaikkapa Heli Koivula tai Anu Koivisto). Miesten kuvien skaala on laajempi ja samalla persoonaton: kuvissa korostuu suoritus ja niin suorittaja kuin hänen ulkonäkönsäkin jäävät usein taka-alalle. Kontrastia huolitellun mallin ja liikkuvan jokamiehen välillä korostavat kuvissa esiintyvien habitukset: naiset on selvästi ”puettu” kuvaustilannetta varten – meikit, hiukset ja vaatteet kielivät huolellisesta valmistautumisesta kuvaustilanteeseen. Kuvien miehet puolestaan esiintyvät omissa treenivaatteissaan ja asetelma näyttää siltä, että valokuvaaja kameroineen on vain sattunut tulemaan paikalle kesken treenin tai kilpailun.

Liikuntakulttuurin kuvastojen värimaailma, tyyli ja estetiikka vahvistavat sukupuolieron ajatusta. Viimeistään väripinnat, graafiset elementit ja muodot ankkuroivat kuvien perusteella syntyneet tulkinnat oletetun lukijan sukupuolesta ja sen mukaisista intresseistä. Lavastettuja tai ei, kuvat kertovat sukupuolen tekemisen konventioista, joihin kuuluu muun muassa se, että naiset laittautuvat kameran katsottaviksi ja miehet toimivat kameran seurattavana heidän toimiaan.

Liikuntakulttuurin julkisuudessa naissukupuoli toimii eräänlaisena superkategoriana: naiseus määrittää julkisuuden sisältöä ja muotoa enemmän kuin liikunta. Sukupuolesta ajatellaan automaattisesti seuraavan jotakin: esimerkiksi se, että naiseudesta näyttää seuraavan halu huolehtia ulkonäöstä tai nautiskella; miehyydestä taas halu kilvoitella ja mitata suorituskykyä.<sup>37</sup> Kun naisille tarjotaan omia *naisten* liikuntalehtiä, nettisivustoja ja makasiiniohjelmia, jäsenyyttä miehille suunnattu media-aineisto urheilulajeittain. Miehitys ei näytä samalla tapaa koko sukupuolen toimintaa ja identiteettiä jäsentävältä kategorialta – miehistä puhuttaessa henkilökohtaiset intressit määrittelevät sekä suhtautumista että kiinnostuksen kohteita.

Oletukseksi rakentuu, että mies valitsee itse kiinnostuksensa kohteet, kun

<sup>37</sup> Sukupuolieroa ja yhtenäistä sukupuolen kategorioita voidaan kuitenkin korostaa myös poliittisista syistä, voidaan esimerkiksi haluta naisille parempia palkkoja tai enemmän valtion varoin raken- nettuja liikuntapaikkoja (erosta ja identiteetti- politiikasta ks. esim. Tuija Pulkkinen, *Postmoderni politiikan filosofia*. Tampere: Gaudeamus 1998; Rojola, ”Ero”, 175-176).

<sup>38</sup> Mikko Lehtonen, *Merkitysten maailma*. Tampere: Vastapaino 1998, 220

<sup>39</sup> ks. esim. de Lauretis, *Technologies*, 5.

<sup>40</sup> ks. esim. Pirinen, "Sukupuoli sanomalehtien urheilusivuilla", 31.

taas nainen toteuttaa kaikilla alueilla sukupuoltaan. Tällaisen oletuksen valitessa naisten liikuntalehti on täysin ymmärrettävä konsepti, kun taas miesten liikuntalehti taitaisi jäädä käsittämättömäksi. Hegemonisen feminiinisyyden virta on volyymitaan niin valtava, että vaihtoehtoja ei juuri näy. Yhtä lailla on varmasti niin, että hegemoninen maskuliinisuus sulkee ulkopuolelleen osan miehistä, mutta juuri liikunnan suhteen näyttäisivät naisilla median tarjoamat vaihtoehdot/samastumiskohteet olevan erityisen vähissä. Näin liikuntakulttuurin julkisuus näyttää osaltaan toistavan kliseitä siitä, että vain naisella on sukupuoli.

On syytä muistaa, etteivät tutkijankaan tulkinnat ole muuta kuin tulkintoja – ne eivät rekonstruoi mitään viimekätisiä merkityksiä, vaan tuottavat tutkijoiden omien tiedonintressien sitomia tulkintoja.<sup>38</sup> Merkitykset syntyvät vasta tulkinnoissa ja eikä tutkija aina saa silmiään auki ilmiön edessä – näin tutkija saattaa ajautua huomaamattaan uusintamaan kritisoimiaan käytäntöjä.<sup>39</sup>

Niin liikuntakulttuurin julkisuutta kuin sitä koskevaa sangen vähäistä tutkimuskirjallisuutta läpikäydessämme heräsimme pohtimaan nimenomaan tätä. Missä määrin tekemämme tulkinnat kumpuavat vallitsevista merkityksellistämiskäytännöistä? Mikä saa tutkijan tulkitsemaan esimerkiksi tennismailan naiselliseksi ja kevyeksi urheiluvälineeksi?<sup>40</sup> Onko tennis kevyt ja naisellinen urheilulaji, vai johtuisiko tulkinta siitä, että kyseisessä kuvassa maila sattuu olemaan naisen kädessä? Samalla tavalla voisi kysyä, tulkitsemmeko naisten liikuntakulttuurin ulkonäkökeskeiseksi siksi, että sen julkisuudessa esiintyvät henkilöt ovat useimmiten nuoria, huoliteltuja ja kauniita?

Yksittäisten representaatioiden osalta moiset reflektiot olisivatkin oikeutettuja, mutta kun tarkastelun kohteeksi otetaan koko liikuntakulttuurin julkisuus ja sen monet päällekkäiset symboliset käytännöt, ei tulkintojen oikeasta suunnasta liene epäilystä. Kun yhdistetään liikuntakulttuurin julkisuuden teemat, toimijat, tyylit ja visuaaliset representaatiot syntyvät sukupuolille niin eksplisiittisesti, implisiittisesti kuin esteettisestikin omat positionsa. Näistä vain toisen varaan on mahdollista rakentaa ulkopuolisista kriteereistä riippumattomia, vahvoja identiteettejä. Tarvitaan todellista vastakarvaanlukemisen taitoa, jotta pystyisi tuottamaan tulkintoja, jotka eivät rajaa vaan avartavat toiminnan mahdollisuuksia ja identiteetin ulottuvuuksia.

Sukupuolitetuilla toistoilla on seurauksensa, sillä ne eivät ainoastaan esitä ja kuvaa sitä, millainen maailma tai liikuntakulttuuri on, vaan ne samalla tuottavat ja vahvistavat kahta erilaista sukupuolikulttuuria, jotka näkyvät ja kuuluvat kaikilla elämänalueilla. Mediakuvastoissa sukupuoli rakennetaan samankaltaisiin, toisiinsa viittaaviin toistoin varsin yksinkertaiseksi samastumiskohteeksi, joka samalla sulkee ulkopuolelleen sen toisen. Representaatioihin tarttumista ja niiden analyysia voikin pitää vaatimattomana yrityksenä osoittaa, purkaa ja artikuloida uudelleen julkisuudessa vallitsevia merkityskäytäntöjä.



## **Liite I: Analysoidut tv-ohjelmat, lehdet ja internetsivustot**

### **Perjantai 30.8**

- 20.55 – 21.00 Urheiluruutu/ TV1  
20.20 – 20.55 Melonnan MM-kilpailut/ TV2  
23.05 – 0.40 Jalkapallon Super Cupin finaali/ TV2  
16.00 – 17.00 Urheilukanavan ikkuna/ MTV3  
18.00 – 19.00 Speden Spelit/ MTV3  
20.00 – 21.00 Gladiaattorit/ MTV3  
7.00 – 7.25 Jackien Chan seikkailee /Nelonen  
21.00 – 23.00 Golden League:Bryssel/Nelonen

### **Lauantai 31.8**

- 18.00 – 18.15 Idrottsbiten. Nuorison urheilumaksiini/ TV1  
11.20 – 11.45 Hot Sport/ TV2  
14.45 – 15.15 Sporttitähdet: Janne Niinimaa /Nelonen  
23.35 – 23.40 Urheilu-uutiset /Nelonen  
21.30 – 22.20 SmackDown! /Nelonen

### **Sunnuntai 1.9**

- 18.55 – 19.45 Lihavat ystävät /TV1  
18.10 – 18.35 Ruutulippu /TV2  
20.15 – 21.00 Yllytyshullut/ Nelonen

### **Maanantai 2.9**

- 21.00 – 21.25 Sportmagasinet/ TV2  
23.05 – 0.00 Viettelysten saari/ MTV3

### **Tiistai 3.9**

- 18.35 – 19.05 Akuutti/ TV2  
22.55 – 23.24 Euroopan Vuoksi: Asfalttiurheilijat/ TV2  
20.30 – 21.00 Painopartio/ Nelonen

### **Keskiviikko 4.9**

- 16.30 – 16.55 Hot Sport/ TV2

### **Torstai 5.9**

- 20.05 – 21.00 Suuri seikkailu/ TV2  
21.00 – 21.50 Jääkiekon Tshekin turnaus/ TV2

### **Perjantai 6.9**

- 15.20 – 16.10 Selviytyjät /MTV3

### **Liikuntalehdet:**

Fitness, LadyFit, Kunto+, Sport – naisten liikuntalehti, Kunto ja Terveys, Kuntosali, Bodaus, Juoksija

### **Nettisivustot:**

[www.keho.net](http://www.keho.net), [www.tuuli.net](http://www.tuuli.net), [www.verkkoklinikka.fi/kuntoverkko](http://www.verkkoklinikka.fi/kuntoverkko), [www.uku.fi/clinic](http://www.uku.fi/clinic),  
[www.yle.fi/naistenhuone](http://www.yle.fi/naistenhuone), [www.mtv3.fi/helmi](http://www.mtv3.fi/helmi), [www.skul.fi](http://www.skul.fi), [www.suomenlatu.fi](http://www.suomenlatu.fi),  
[www.terveysinfo.net](http://www.terveysinfo.net), [www.slu.fi](http://www.slu.fi), [www.juoksijalehti.fi](http://www.juoksijalehti.fi), [www.fitness.fi](http://www.fitness.fi), [www.kpfitness.fi](http://www.kpfitness.fi),  
[www.menaiset.fi/terveys](http://www.menaiset.fi/terveys), <http://homepage.mac.com/kutri/>

Aki Järvinen

## Urheilun ja tähteyden simulaatiot

<sup>1</sup> "Essential Facts About the Video and Computer Game Industry". <http://www.idsa.com/IDSABooklet.pdf>. Joulusesonkia 2002 ennakoivat raportti kertoo urheilupelien pysyvistä suosioista ennen kaikkea miesten keskuudessa: <http://www.idsa.com/holidaybuying.htm>. Myös nuorten poikien keskuudessa etenkin NHL-jääkiekkopeli on verrattoman suosittu, ks. Annikka Suoninen, "Lasten pelikulttuuri". Teoksessa Sonja Kangas & Erkki Huhtamo (toim.), *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus: Helsinki 2002, 95–130.

<sup>2</sup> Ks. esim. Mikko Lehtonen, "Ei kenenkään maalla. Teesejä intermediaalisuudesta." *Tiedotustutkimus* 2/1999.

### Alkuvihellys

Urheilupelit ovat yksi suosituimpia digitaalisten pelien lajityyppejä. Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan tässä tietokoneilla ja pelikonsoleilla pelattavia pelejä. Vaikka digitaalisten pelien tutkimus on ylipäättäänkin nuorta ja pelitutkimus on vasta orastava akateeminen tutkimusalue, urheilupelit ovat jääneet erityisen vähälle huomiolle. Tätä selittää ennen kaikkea se, että ihmistieteissä peleihin on yritetty soveltaa kerronnan ja audiovisuaalisuuden teorioita, jotka juontuvat oppialoista (kuten elokuvatutkimus, mediatieteet ja kirjallisuustiede), joiden piiriin urheilu ei juurikaan ole kuulunut. Tästä syystä "henkisempiä" tilanteita simuloivat seikkailu-, rooli- ja strategiapelit ovat hallinneet kehittyvää tutkimuskenttää, ja ruumiin kulttuuria simuloivat pelit ovat jääneet tutkijankammioissa paitsioon. Artikkelini pyrkii luokittelemaan urheilupelien eri muotoja, analysoimaan niiden viehätystä ja sitomaan urheilupelejä pelitutkimuksellisiin käsitteisiin ja analyysimalleihin.

Vaikka urheilupelejä ei olekaan tutkittu, niitä todistetusti pelataan. Interactive Digital Software Associationin (IDSA) vuoden 2001 myyntitilastoissa urheilu on suosituin konsolipelilajityyppi 22,2 prosentilla.<sup>1</sup> Pelien vilkkaimpana myyntisesonkina, jouluisin, urheilutähdillä tai ammattilaisliigoilla brändätyt urheilupelit ovat myydyimpien joukossa: syystalvella 2002 rallipeli *Colin McRae Rally 3*, lumilautailupeli *Transworld Snowboarding*, jääkiekkopeli *NHL 2003* ja jalkapallopeli *Pro Evolution Soccer 2* sekä kamppailulajipeleistä mm. *Tekken 4* hallitsivat myyntitilastoja.

Urheiluharrastus on tyyppillisesti ns. intermediaalinen<sup>2</sup> ilmiö, johon on useita kosketuspintoja sekä mediavälitteisesti että ilman: jalkapalloharrastaja potkii palloa, seuraa sitä televisiosta, lukee siitä lehdistä ja netistä sekä pelaa jalkapallopelejä. Siksi simulaation käsite eli se, miten pelit mallintavat aidon lajin piirteitä, auttaa ymmärtämään urheilupelien tarjoaman mielihyvän muo-

toja ja edelleen niiden suurta suosiota. Tässä tekstissä tutkitaan ennen kaikkea urheilupelien muodollisia (ns. formaaleja) ominaisuuksia, toisin sanoen niille ominaista audiovisuaalisuutta sekä ns. pelinomaisuutta<sup>3</sup>. Artikkelin loppupuolella pohditaan myös urheilupelien parissa kehkeytyvää epämuodollista ulottuvuutta: pelikokemusta. Mitkä virikkeet saavat pelaajat hakeutumaan urheilupelien pariin ja minkälaisia elämyksiä ne tarjoavat? Miten urheilupelielämys rakentuu? Aluksi luodaan katsaus siihen, millaisia urheilupelejä pelimarkkinoilta löytyy ja miten ne ovat kehittyneet.

<sup>3</sup> Aki Järvinen, "Pelattavuus". *mediumi* 1.2.(1999) <http://www.m-cult.net/mediumi/article.html?articleId=51&print=1>

## Urheilupelien alalajityypit

Urheilupelejä pidetään lähes kiistatta omana digitaalisena peligenrenään. Urheilun erottaa muista pelilajityypeistä nimenomaan se, että lajityypin pelit simuloivat urheilulajeja. Kilpailu yksityiskohtaisesti määriteltyjen sääntöjen puitteissa on kilpaurheilun lähtökohta. Siitä syystä huippu-urheilua on oivallista simuloida digitaalisiksi peleiksi: on vaivatonta turvautua lajin haasteisiin ja sääntöihin (pelaajien määrä ja roolit, pelikentän koko ja muoto, suoritusareenat ja -järjestykset, pistelaskutavat ym.). Säännöt, joukkueet ja pelikentät ovat valmiiksi olemassa, eikä niitä tarvitse keksiä erikseen, kuten suuressa osassa muuta pelituotantoa.

Pelillisiä simulaatioita on tehty kutakuinkin urheilulajista kuin lajista (esim. kriketistä esteratsastukseen ja rantalentopalloon) digitaalisten pelien noin 40-vuotisen historian aikana. Digitaalisten pelien suosio on kuitenkin noudattanut aitojen urheilulajien suosion hierarkioita: ns. isoja lajeja, kuten jalkapalloa, koripalloa, tennistä, baseballia, amerikkalaista jalkapalloa sekä moottoriurheilun eri muotoja simuloivat pelit nauttivat suurinta suosiota. Sekin todistaa, että penkkiurheilija ja videopelaaja yhdistyvät useasti samassa persoonassa. Omana perinteikkäänä ja suosittuna haaranaan urheilupelien lajityypissä kulkevat itämaisia kamppailulajeja mallintavat pelit, joiden tunnetuimmat pelisarjat (*Virtua Fighter*, *Tekken*, *Street Fighter* ym.) ovat peräisin japanilaisesta peliteollisuudesta ja -kulttuurista.

Urheilupelit voidaan jakaa karkeasti kahteen suureen luokkaan sen perusteella, simuloivatko ne yksilö- vai joukkuelajeja. Yksilölajisimulaatioista yleisimmät ovat erilaisia moottoriurheilu-, kamppailu- tai ns. ääriurheilusimulaatioita. Formula 1 -pelit käyvät esimerkkinä ensimmäisestä, kung fu -pelit toisesta ja rullalautailupelit viimeisestä. Näiden lisäksi oma lukunsa digitaalisten pelien mielikuvituksellisessa maailmassa ovat kuvitteelliset kamppailulajit, kuten *Quake*- ja *Unreal Tournament*-pelisarjojen suosituiksi tekemät ns. deathmatch-kuolinkamppailut, joissa pelaajat käyvät kiivasta gladiaattoritaistelua futuristisilla areenoilla. Näihin kuvitteellisiin kamppailulajeihin kuuluu usein myös joukkuelajiversioita, kuten lipunryöstöä ym. Yksilölajien historiasta kannattaa nostaa esille 1980-luvulla suosittu yleisurheilupelit (tunnetuimpana japanilaisyhtiö Konamin *Track & Field* vuodelta 1983), joissa pikajuoksumatkoja ja kenttälajeja oli pelkistetty peleiksi siten, että pelaaminen oli sarja nopeampoisia napinpainalluksia sekä heitto- ja hyppykulmien arvioimista.

Joukkuelajisimulaatioissa pelaaja ohjaa useimmiten yhtä pelaajaa kerrallaan, mutta kontrollia voi vaihtaa esimerkiksi jäällä olevan lätkäviisikon pelaajien kesken niin, että ohjataan sitä pelaajaa, jolla on kiekko, tai pelivälineen ollessa vastustajalla sitä, joka on kiekkoa lähimpänä. Aloituskokoon-

<sup>4</sup> Gonzalo Frasca, "Simulation 101. Simulation versus Representation" (2001). <http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html>

<sup>5</sup> Ks. esim. Juha Herkman, *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino 2001, 219.

<sup>6</sup> Frasca, "Simulation 101".

panoja ja kenttäkoostumuksia pääsee valitsemaan yksityiskohtaisesti, ja urheilupelien markkinajohtajat erottaa muista nimenomaan se, että pelaajat ja liigat on lisensoitu aidoista kansallisista ammattilaisliigoista (jäähkiekossa NHL:stä, koripallossa NBA:sta tai jalkapallossa Euroopan suurimmista sarjoista). Käytännössä lisensoiminen palvelee simulaation ja todentunnun tarkeitusperia. Valitessasi NHL-jäähkiekkopelissä joukkueeksi Montreal Canadiensin saat kapteeniksesi ja ohjattavaksesi muiden muassa Saku Koivun. Urheilupelit kytkeytyvät näillä tavoin lajikohtaisiin fanikulttuureihin ja niissä vaalittaviin tähtikultteihin. Samalla urheilupelit ovat osa ammattiurheilun liiketoimintaa. Liigojen, tähtien ja tuotemerkkien (mm. automallien) lisensoiminen peleihin on verrattavissa televisio-oikeuksien ja fanituotteiden myymiseen. *Tiger Woods PGA Tour* (julk. EA Sports) -golfpelien sarja on yksi esimerkki siitä, kuinka supertähtiä käytetään hyväksi pelituotteiden brändäämisessä.

Joukkuelajeihin liittyen on vielä mainittava urheilupelien alalajityyppi, jota voisi yhtä hyvin kuvata strategiapelien alagenreksi, eli manageripelit. Näissä peleissä johdetaan esimerkiksi jalkapalloseuraa ostamalla uusia pelaajia, rahoittamalla stadioneiden rakentamista ja laatimalla pelitaktiikoita sekä kokoonpanoja, mutta varsinaisiin otteluihin ei useimmiten suoranaisesti vaikuteta. Simulaation osuus on jalkapalloon liittyvästä liikemaailmasta peräisin olevien eri muuttujien yhteispeli eli puhtaasti laskennallinen asia. Menestykseen vaikuttavat pelaajan kyvyt hallita resursseja (pelaajia ja taloutta) ja taktikoita, ei niinkään sorminäppäryys ja tietynlainen pelinlukutaito, kuten valtaosassa muita urheilupelejä. Erilaiset "fantasialiigat", jotka ovat varsin suosittuja Internetissä, perustuvat juuri resurssienhallinnan ja urheilutietämyksen varaan: niissä kootaan kuvitteellinen joukkue aidoista urheilijoista tietyllä alkupääomalla, minkä jälkeen pelaajien liigoissa tekemät maalit ja pisteet tuottavat fantasialiigaan laadittujen sääntöjen mukaisesti pisteitä "managerille". Pelinomaisessa fantasiassa pelaajien arvot nousevat ja laskevat kuin pörssi-kurssit.

### Urheilupelit simulaatioina

Pelitutkija Gonzalo Frasca<sup>4</sup> on halunnut korostaa simuloimisen eroa representoimiseen. Representaatio on asioiden esittämistä tietyin keinoin ja tietyssä valossa. Mediat nimenomaan esittävät asioita jonkinlaisiksi, ne välittävät representaatioita.<sup>5</sup> Esittämisen lisäksi simulaatio jäljittelee esitettävän asian piirteitä: simulaatio on systeemi, joka muuttuu. Kuvarepresentaatio kaupungista on eri asia kuin simulaatio kaupungista, vaikka jälkimmäinenkin oltaisiin rakennettu kuvista ja äänistä, kuten esimerkiksi *SimCity* -pelissä. Samaa logiikkaa noudattaen televisiolähetys jostain urheilulajista, eli sen representaatio tapahtumasta tv-konventioiden mukaisesti, on eri asia kuin urheilusimulaatio, jossa pelaaja ottaa osaa simulaation lajin dynamiikan (sääntöjen, haasteiden, tavoitteiden jne.) mukaisesti. Representaatiot tuottavat todellisuutta; simulaatiot jäljentävät ja mallintavat sitä.

Frasca on määritellyt simulaation seuraavasti: "Simulaatio on teko, jossa mallinnetaan järjestelmästä A vähemmän monimutkainen järjestelmä B, joka käyttäytyy ainakin osittain samoin kuin A"<sup>6</sup>. Se, kuinka uskollisesti B jäljittelee A:n ominaisuuksia, määrittää kuinka tarkka tai todenmukainen simulaatio on. Jos A:sta valitaan vain muutama simuloitava piirre, niin B:stä tulee kovin

pelkistetty simulaatio. Urheilusimulaatioiden historiassa *Pong*, yksi ensimmäisistä digitaalisista peleistä ylipäättään, simuloi (pöytä)tennistä mutta kovin pelkistetyksi (johtuen paljolti teknologisista rajoitteista). Samalla tavoin kuin representaatio esittää asian, ihmisen tai tapahtuman jonkinlaiseksi, simulaatio simuloi kohdettaan aina *jossakin määrin ja jollakin tavalla*.

Suunniteltaessa urheilupeliä simuloitavien piirteiden valitseminen saattaa vaikuttaa hyvin vahvasti siihen, miten lajiuskollisena peli näyttää peliajalle. Toisaalta pelkistäminen on usein käytetty ohjenuora pelisuunnittelussa.<sup>7</sup> Pelien sääntörakenteet yleensä edellyttävät jonkun asteista pelkistämistä: monivalintatehtäviä tai muita vastaavia rakenteita. Kilpailullinen suoritus (esim. yksittäinen mäkihyppy tai taitoluistelusuoritus) täytyy arvioida pistetaulukon avulla pikemminkin kuin polveilevana sanallisena kuvauksena. Digitaalisten urheilusimulaatioiden edeltäjät, mm. Stigan suositut jääkiekko- ja jalkapallopöytäpelit, pelkistivät pelaajien liikeradat suoraviivaisiksi, jotta pelaajia saattoi hallita laudan molemmissa päissä olevilla vivuilla. Digitaalisissa peleissä nimenomaan pelikentän (esim. jalkapallostadionin) ja esimerkiksi vaihtelevien säätilojen simuloiminen pystytään tekemään tarkemmin.

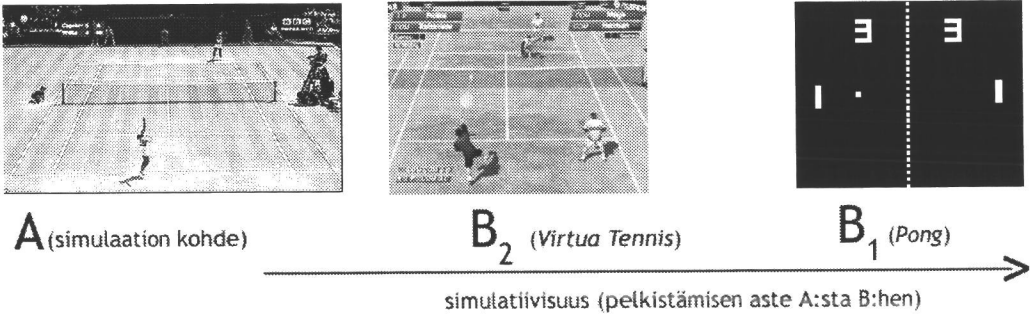
Simulaatiopelien tapauksessa voidaan tehdä tietoinen ratkaisu ja korostaa jotakin urheilulajin piirrettä: tästä esimerkkinä Midway-pelyhtiön *NHL Hitz* - ja *Red Card* -pelisarjat. Ensimmäisessä jääkiekosta on nostettu etualalle nimenomaan taklaukset ja jälkimmäisessä jalkapalloa on ”vääristelty” samalla loogiikalla, eli pelissä palkitaan varoitusten hankkimisesta, mistä syystä nimi ”punainen kortti”. Kamppailulajipeli voidaan toteuttaa joko mallintamalla uskollisesti aitoja tekniikoita, joiden hienoudet aktivoituvat monimutkaisilla peliohjaimen nappiyhdistelmillä, tai pelkistämällä taistelu muutamaan arkkityyppiseen liikkeeseen, kuten kiertopotkuun tms. Peliteknologisten edellytysten kehittyttyä tarkka simuloiminen on periaatteessa saavutettavissa, mutta useissa pelituotannoissa suunnitellaan viihteellisempiä ja tietoisesti yliampuvia pelillisiä tulkintoja urheilulajeista. Yleensä kunnianhimoisen pikkutarkasta simuloimisesta tingitään nimenomaan pelattavuuden, toisin sanoen hauskuuden, nimissä.

Ajatellaan simuloimisen kohteen (A) ja simulaation (B) eroavaisuutta niiden välillä kulkevana akselina. Se, kuinka pitkäksi tai lyhyeksi akseli piiryy, on tarkoituksenmukainen keino luokitella urheilupelejä. Pituuteen vaikuttaa pelkistämisen aste: vähemmän pelkistämistä, täydellisempää simulaatiota ja lyhyempi akseli; enemmän pelkistämistä, vaillinaista simulaatiota ja pidempi akseli. Kutsutaan tätä suhdetta pelin *simulatiivisuudeksi*. Simulatiivisuuden aste juontuu pelkistämisen määrästä. Alla olevassa kaaviossa on havainnollistettu 1) pelkistämisen ja simulaation ja 2) graafisen pelkistämisen (abstraktionistisen tyylin) ja fotorealismien suhdetta esimerkeillä tennispeleistä.

On huomattava, että korkea fotorealismi ei välttämättä ole suoraan verrannollinen korkeaan simulatiivisuuteen (ts. vähäiseen pelkistämiseen). Historiallisessa katsannossa tällainen kehityskulku on kuitenkin nähtävissä, paljolti johtuen ääni- ja kuvapiirien kehityksestä ko. ajanjaksona – audiovisuaaliselle kehityskaarelle *Virtua Tennisin* ja *Pongin* väliin voisikin ripotella kymmenmäärin erilaisia tennispelejä eri tietokone- ja pelikonsolisukupolvien varrelta. Niiden audiovisuaalinen muodonmuutos noudattaisi yleisiä trendejä pelien kehityksessä: muiden muassa grafiikan hienoja-koistumista, animaation sulavoitumista ja siirtymistä kolmiulotteisuuteen niin kuvissa kuin äänissä. Poimintana fotorealismien ja karkean pikseligrafiikan välistä mainittakoon tyyliltään ns. karikatyrinen *Mario Tennis* (Nintendo,

<sup>7</sup> Ks. esim. Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design* 1982, 8. <http://www.mindsim.com/MindSim/Corporate/artCGD.pdf>





Kaavio 1: Tennissimulaatiot *Pongista* (Atari, 1972) *Virtua Tennikseen* (Sega, 2000)

2000), jossa pelataan tennistä Nintendon suosituilla piirroselokuvamaisilla pelihahmoilla Super Mariosta Yoshi-lohikäärmeeseen ja Donkey Kong -apinaan.

Urheilusimulaatioiden ja -representaatioiden suhde tulee mielenkiintoisella tavalla esille peleissä. Tämä suhde myös monimutkaistaa Frascan määritelmää, tai ainakin tuo siihen lisäulottuvuuden, joka kannattaa tiedostaa. Useissa urheilupeleissä nimittäin simuloidaan representaatioita: simuloinnin fokus saattaa siirtyä itse lajin dynamiikasta kohti televisiolähetysten simuloimista. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että urheilupeleihin on sisällytetty selostajia, hidastuksia ja muita ei-pelattavia jaksoja, joissa esimerkiksi esitellään joukkueiden kokoonpano jalkapallokentällä tv-lähetysten konventioiden mukaisesti. Televisioitu urheilutapahtuma speaktaakkelina pyritään luomaan mahdollisimman tarkasti uudelleen. Sen funktio on kehystää itse pelin ydintä eli pelattavia osuuksia, joissa pelin pelaaja ohjaa joukkuetta tai yksilöä lajin haasteiden keskellä. Pelaajan mielentilaa kuitenkin viritetään urheilujuhlan tuntuun esittämällä tosimaailmasta tuttuja rituaaleja.

Penkkiurheilijan ja urheilupelien pelaajan erottaa suhde urheilutapahtumaan: katsojan suhde tapahtumaan on joko välitön (katsoja on paikan päällä) tai välitetty eli suhde representaatioon (tapahtuma välitetään esim. televisiossa). Pelaajan suhde tapahtumaan on simulatiivinen eli hän toimii suhteessa tilanteisiin pelin sisällä. Katsoja muuttaa muotoaan pelaajaksi; jännittäjä ja kanssaeläjä muuttuu vaikuttajaksi ja ratkaisijaksi.

Useimmissa digitaalisissa urheilupeleissä siis simuloidaan ammattilaisurheilun faktuaalista todellisuutta tähtineen ja maineikkaine liigoineen. Representaatioiden simuloiminen voi kuitenkin kohdistua myös fiktioihin, ja myös sepitteellisiin urheilutapahtumiin, jotka ovat lähtöisin muista medioista kuin digitaalisesta mediasta. Kuvaava esimerkki tästä on *Rocky*-konsolipeli (Rage, 2002), jossa ei simuloida niinkään "aitoa" nyrkkeilyä vaan nimenomaan Sylvester Stallonen *Rocky*-elokuvissa tuotettua käsitystä ja kertomusta ammattilaisnyrkkeilystä. Tämä tarkoittaa, että pelissä tyrmäykset, liioitellut iskut ja karikatyyriset hahmot korostuvat vähemmän dramaattisen ruohonjuuritason nyrkkeilyn kustannuksella. Pelissä on mm. "Movie mode", jossa pelaaja

pyrkii ohjastamaan Rocky-hahmon voittamaan elokuvista tutut ottelut ja vastustajat. Simulaatio tarttuu elokuvasarjan ja Rocky-brändin tunnistettaviin elementteihin aina tunnusmelodioista hahmoihin: Stallonen, Mr. T:n ja Dolph Lundgrenin esittämiä nyrkkisankareita simuloidaan yksityiskohtaisesti.

Tästä päästään erääseen simulaatioon liittyvään ja urheilupelien kannalta hyvin oleelliseen asiaan eli tekoölyyn. Sitä käytetään urheilupeleissä, jotta pelaajan vastustajien tai joukkueoverien käyttäytyminen vaikuttaisi aidolta. Esimerkiksi kamppailulajipeleissä tämä tarkoittaa sitä, että tietokoneen ohjaama vastustaja osaa puolustautua pelaajaa vastaan ja hyökätä itsenäisesti ja arvaamattomasti. Joukkuepeleissä pelaajan ohjatessa jotakuta joukkueen jäsentä muu joukkue on tekoölyn varassa. Jos joukkueoverit tai vastustajat käyttäytyvät ”älyttömästi”, illuusio lajisimulaatiosta särkyy helposti. Urheilupelien tarjoama vastus juontuu nimenomaan tekoölystä, varsinkin jos pelaaja mittelee konetta vastaan.

### Urheilullinen audiovisuaalisuus

Vuosituhanneen vaihteeseen tultaessa urheilupelit olivat muuttuneet miltei poikkeuksetta grafiikoiltaan kolmiulotteisiksi. Useimmiten urheilulajin simuloiminen tarkoittaa sitä, että audiovisuaalisessa toteutuksessa pyritään mallintamaan todellisuutta mahdollisimman tarkasti. Stadionit ja kentät esitetään niin fotorealistisina kuin mahdollista, ja myös kilpapaikkojen äänimaailmoja (esim. jalkapallstadion laulavine kannattajineen) simuloidaan viimeistä nuottia myöten. Jäljitellään siis paitsi lajia sääntöineen myös valokuvakameran keinoja tallentaa todellisuutta. Fotorealismien kasvaessa simulaatiivisuuden aste kasvaa ainakin audiovisuaalisen esittämisen tasolla, kuten edeltävästä tennissimulaatioita kuvaavasta kaaviosta kävi ilmi.

Fotorealismi voidaan nimetä laajemminkin digitaalisia pelejä 1990-luvun puolivälistä lähtien hallinneeksi *audiovisuaaliseksi* tyyliuunnaksi, sillä pyrkimys visuaaliseen tarkkuuteen tarkoittaa lähes poikkeuksetta, että pyritään myös auditiivisen todenmukaisuuteen. Fotorealismiin pyrkivien pelien tyyliuunnasta voidaan erottaa kaksi alaluokkaa, joista toinen on televisuaalisuus.<sup>8</sup> Etenkin joukkuepelisimulaattorit noudattavat televisuaalisuutta simuloimalla ensisijaisesti urheilulajin tv-lähetystä kommentaattoreineen, tilastoineen sekä kuvakulmineen ja lajin dynamiikkaa vasta toissijaisesti. Televisuaalisuudessa etuliite ”tele” (”etä-”, ”kauko-”) viittaa siihen, kuinka pelit tuovat urheilupelien tapahtumat etäältä olohuoneisiimme. Siinä ne käyttävät nimenomaan televisiolähetyksistä tuttuja keinoja.

Tätä kehitystä voidaan luonnehtia ns. remediaation käsitteellä. Jay David Bolter ja Richard Grusin ovat lanseeranneet käsitteen selittämään uusien ja vanhojen medioiden ilmaisumuotojen vastavuoroista kehitystä.<sup>9</sup> Remediaatio-teorian mukaan uusi media lainaa vanhalta esim. konventioita ja muotostandardeja, jotta se olisi helpommin omaksuttava. Vanha media puolestaan pyrkii vahvistamaan omia vahvoja puoliaan sekä omaksumaan joitakin uuden median uutuudesta itseensä (mistä esimerkkinä erilaisten vuorovaikutteisten, internet-tyylisten äänestysten ilmaantuminen televisio-ohjelmiin).

Valtaosa urheilupeleistä pyrkii jäljittelemään lajinomaista käyttäytymistä sekä pelaajahahmojen että esimerkiksi pelivälineen, kuten jalkapallon, suhteen. Urheilijahahmojen liikkeet ja tekniikat ovat aidon tuntuisia ja peliväline käyttäytyy fysiikan lakien mukaan. Simulaatio ylittää pelaajahahmojen

<sup>8</sup> Aki Järvinen, ”Kolmiulotteisuuden aika. Audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992-2002”. Teoksessa Sonja Kangas & Erkki Huhtamo (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus: Helsinki 2002, 70–91.

<sup>9</sup> Jay David Bolter & Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. Massachusetts: MIT Press 1999.

<sup>10</sup> Grahame Weinbren, "Sonic – c'est moi! Pelihahmoon samastuminen ja virtuaalitalan pakko-mielteinen hallinta", 229. Teoksessa Sonja Kangas & Erkki Huhtamo (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus: Helsinki 2002, 218–237.

animaation tasolle: hahmoja mallinnettaessa käytetään ns. motion capture -liikkeen tunnistustekniikkaa, jotta esim. jääkiekkoilijoiden liikeradat simuloidussa jäähallissa olisivat mahdollisimman aidon näköisiä. Saman metodin avulla kamppailulajien harrastajat pystyvät tunnistamaan peleistä eri koulukuntien taistelutekniikoita, ja jalkapallohullut arvostavat sitä, että David Beckhamin persoonallinen potkutekniikka näyttää aidolta.

Playstation 2 -pelikonsolin suosittua kilpa-autosimulaatio *Gran Turismo 3:a* (Polyphony, 2001) on pidetty fotorealismien virstanpylväänä lajityypissään, ja sen markkinoinnissa vedottiin nimenomaan fotorealismien viehätukseen. Pelin lehtimainoksissa oli valokuva autosta ja (vapaasti suomentaen) teksti: "Kunnes peli ilmestyy, joudumme tyytymään tähän epätarkkaan valokuvaan." Sama peli on kuitenkin esimerkki myös siitä, miten pelinomainen audiovisuaalisuus ei ole ainoastaan liikkuvien kuvien ja äänien – pelitalan – summa vaan yhtälöön kuuluu lisäksi se, miten pelaaja kytketään ohjausmekanismin kautta ko. tilaan ja simuloitavaan ajopeliin. *Gran Turismo* -pelisarjassa tämä tarkoittaa sitä, että myös erilaisista automalleista ja -tyypeistä tehdään simuloinnin kohde. Pelaajalle tarkka simulaatio välittyy paitsi toden tuntuksina, ohi vilistävinä maisemina, myös ajotuntumana eli (ratti)ohjaimen kautta syntyvänä käsityksenä auton käyttäytymisestä. Ajokokemus pelissä muuttuu mm. sen mukaan, onko automalli etu- vai takavetoinen – aivan kuten aidonkin auton kohdalla. *Gran Turismo 3:n* alaotsikossa tämä tavoite lausutaan julki: "The Real Driving Simulator". Eräs simulaation ulottuvuus pelistä kuitenkin puuttuu: vahinkomallinnus. Peliin lisensoidut autovalmistajat eivät nimittäin antaneet lupaa simuloida autojensa käyttäytymistä yhteentörmäyksissä. Syyksi ilmoitettiin se, että autojen tuhoutuminen tekee hallaa niiden maineelle luotettavina ja turvallisina perheautoina. Näin kolarointi jouduttiin pelkistämään simulaatiosta pois. Anekdootti osoittaa, että samoin kuin representoimisella myös simuloimisella on aina poliittinen ulottuvuutensa – se mitä jätetään pois voi olla merkittävää. Tässä tapauksessa autonvalmistajien haluttomuus liittää brändiinsä tiettyjä merkityksiä ja tulkintoja ohjasi simulaation tekoa puutteelliseksi.

### **Urheilupelien elämyksellisyys: yksilöstä joukkueeksi ja takaisin**

"Olinko minä aikaisemmin pelaaja, joka uneksi olevansa David Beckham vai olenko minä nyt David Beckham, joka uneksii olevansa pelaaja?"

Yllä oleva mukaelma Chuang Tzun mietelmästä, jossa munkki muistelee untaan perhosena, on laadittu kiteyttämään jotakin oleellista urheilupelien viehätyksestä. Urheilupeleissä pelaaja ottaa yksilö- tai joukkuelajiturheilijan roolin tai useita rooleja: pelin tapahtumista riippuen pelaaja hallitsee vuorotellen ketä tahansa jalkapallojoukkueen yhdestätoista pelaajasta ja siinä sivussa mahdollisesti pistäytyy valmentajan tai managerin kengissä vaihtamassa kokoonpanoa, taktiikkaa, jne. Mihin pelaaja tässä tilanteessa samastuu?

Grahame Weinbren on kirjoittanut pelihahmoon samaistumisesta:

Jollen liikuta peliohjaintani, Mario pysyy paikoillaan. Toimintani herättää hänet henkiin, ja minun on katseltava hänen silmiensä kautta myös *pitääkseni* hänet hengissä. Mariolla, Sonicilla tai Taurokilla on vain harvoja luonteenpiirteitä, jos niitäkään. Silti samaistuminen niihin on kiihkeää. Kukaan *Psykon* katsoja ei koskaan viittäisi rouva Batesiin ensimmäisessä persoonassa, mutta *Mario olen minä*. Olen Mario, koska olen vastuussa Marion (fyysisistä) toimista.<sup>10</sup>

Ovatko urheilupelit siis hahmopainotteisia roolipelejä? Nykyisissä urheilupeleissä samastumisen kohteet ovat tunnettuja urheilutähtiä, mutta väitän, että urheilupelien viehätystä ei voi palauttaa ainoastaan tähän. Sillä, että voidaan esimerkiksi astua Teemu Selänteen luistimiin, on väliä, mutta väliä on myös laajemmilla kehyksillä: samastumista tapahtuu paitsi tähtiin myös joukkueisiin ja edelleen koko lajin identiteettiin. Näistä laajoista kehyksistä siirrytään kuitenkin samastumaan yksittäisiin pelitilanteisiin. Weinbrenin *Super Mario* -esimerkkiä mukaillen pelaajan ajatuksenjuoksu keskellä digitaalista jalkapallopelejä voisi kulkea vaikkapa näin: ”Manchester United, me, saimme vapaapotkun. Olen *managerina* voinut valita, kuka potkaisee vapaapotkut, ja se pelaaja astuu pallon taakse. *Minä olen nyt David Beckham*, yksi tunnetuimmista jalkapallotähdistä ja taitavimmista vapaapotkun ampujista maailmassa. Minun tehtäväni on tehdä tästä paikasta maali, jotta me voitamme.” Samastumisprosessi on heiluriliikkeessä joukkueen ja yksilön välillä, ja roolipelimäisyyttä tukee pelaaminen ”Becksin” nappulakengissä, joiden malli ja tuotemerkki ovat nekin mallinnettu peliin kaupallisista intresseistä.

Toimijuus keskellä jalkapallon maailmaa saa erilaisia vivahteita: välillä olen Sami Hyypiä, keskuspuolustaja, joka loukkaantuu. Samassa minussa tulee manageri, joka harkitsee, kenellä korvata joukkueen puolustuksen johtohahmo ja miten kenties muuttaa taktiikkaa sen jälkeen. Otteluiden välissä toimin managerina ja yritän hankkia pelaajamarkkinoilta uuden pelaajan paikkaamaan leikkauspöydälle joutunutta keskuspuolustajaa. Mainituissa fantasialiigoissa pelaajan osa on hallita joukkueensa koostumusta eli henkilöresursseja ja sen jälkeen toivoa parasta sen suhteen, mitä tosimaailman otteluissa tapahtuu. Fantasialiigojen viehätys onkin lähempänä sattumaan perustuvien rahapelien kuin videopelien vetovoimaa.

Urheilupelien tarjoamat virikkeet ovat populaarikulttuuriin liittyviä mielihyvän kytkentöjä ja ”affekteja”, joista kulttuurintutkija Lawrence Grossberg on kirjoittanut.<sup>11</sup> Niissä pelaajien omat urheilumieltymykset ja -kokemukset kytkeytyvät peleissä yksityiskohtaisesti simuloituihin huippu-urheilun tapahtumiin ja instituutioihin. Tämä yhteys tuottaa pelaajille heidän etsimiänsä ”hyviä fiiliksiä” ja onnistumisen tunteita, mielihyvää, jota kehystää urheilu. Tämä selittää aiemmin esittämäni väitettä, jonka mukaan penkkiurheilija ja urheilupelien pelaaja yhdistyy usein samassa persoonassa. Kun kyseessä on pelattava, käsin kosketeltavan vuorovaikutteinen media, fiilisten ja eläytymisen tavoittelu on aktiivista ja osallistuvaa toisella tavalla kuin esimerkiksi seurattaessa ”aidon” suosikkijoukkueen edesottamuksia television kautta. Tartuttaessa digitaaliseen urheilupeliin eläytyvä rooli muuttaa muotoaan – ”katsoja muuttaa muotoaan pelaajaksi”, kuten edellä kirjoitin – ja tässä on urheilupeleille ominaisuuden affektiivisuuden ydin.

## Urheilupelikokemus

Miten edellä mainitut simulaatioon osallistumisen ja eläytymisen virikkeet varsinaisessa pelikokemuksessa rakentuvat? Jotta kysymykseen voisi vastata, tarvitaan digitaalisen pelikokemuksen rakentumista kuvaava yleinen malli, jota voi soveltaa urheilupeleihin. Urheilupelikokemuksen elementtien ja niiden vuorovaikutuksen pohtiminen auttaa hahmottamaan sitä, miten urheilupelejä on suunniteltu ja millaisia vuorovaikutuksen tasoja pelaajan ja pelin välille kehkeytyy.

<sup>11</sup> Lawrence Grossberg, *Mielihyvän kytkennät. Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Tampere: Vastapaino 1995, 61–4, 268.

<sup>12</sup> Aki Järvinen, Satu Heliö & Frans Mäyrä: *Communication and Community in Digital Entertainment Services. Prestudy Research Report*. Hypermedia Laboratory Net Series 2. Tampere: Tampereen yliopisto 2002. <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5432-4.pdf>

Pelikokemuksesta ymmärtääkseen täytyy ymmärtää pelin rakenteellisia elementtejä. Pelien kulun rakenne syntyy siitä, miten säännöt on laadittu ja miten pelaajat pelaavat sääntöjen sallimissa puitteissa. Säännöt siis sekä rajaavat pelaajien mahdollisuuksia tehdä asioita että sallivat niitä. Sääntöjen sisällä muodostuu *pelikuvioita*, kuten jalkapallossa juoksemisen, pallon hallinnan ja potkimisen vuorottelu tai tenniksessä vastavuoroinen lyöntitahti. *Afrikan tähti* -lautapeliä pelattaessa kuviot kehkeytyvät toistuviksi rakenteiksi, joissa pelaaja kerrallaan heitetään noppaa, liikutaan pelilaudalla silmäluvun mukaan ja löydetään jalokiviä, rosvoja, hevosenkenkiä tai tyhjiä merkkejä. Urheilupeleissä tärkeimpiä sääntöelementtejä ovat kilpailutapa- ja järjestys, joukkuekoko, peliväline(et), pelitila(t) ja -aika sekä pistelaskumekanismi.

Pelikokemus alkaa siitä, kun pelaaja käynnistää peliohjelman. Pelikuviot jakautuvat mikro- ja makrotason rakenteisiin, joista yhdessä syntyy pelikokemuksen ajallinen rakenne. Peleihin kuuluvat valintaruudut, ohjeistukset, tehtävänannot ja välianimaatiot, ovat makrotason rakenteita. Ne kehystävät mikrotason pelikuvioita eli ”varsinaista” peliä, jossa säännöt ovat varsinaisesti käytössä. Pelaaminen kuitenkin alkaa ennen pelaamista: istuessaan pelin ääreen kokemus on valmiiksi latautunut pelaajien odotuksilla ja kokemuksilla muista peleistä ja pelaamisesta ylipäätään. Urheilupelien tapauksessa suhde pelin simuloimaan urheilulajiin ja sen maailmaan on todennäköisesti voimakas ennako-odotusten määrittäjä. Urheilutapahtuman alkurituuaalit (kentälle marssit ym.) on laadittu vastaamaan odotuksiin ja virittämään pelaaja pelin ja lajin kontekstiin.

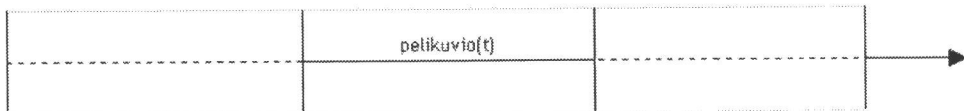
Oheinen kaavio kuvaa pelikokemuksen elementtejä ja kahta toisiinsa limittyvää rakennetta yleisellä tasolla.<sup>12</sup>

### MAKROTASON RAKENNE



peliaika = 0 s.

peliaika = n s.



### MIKROTASON RAKENNE

Kaavio 2: Yleinen rakenteellinen malli pelikokemuksesta.

On huomattava, että eri pelilajityypeissä mikro- ja makrotasot painottuvat vaihtelevasti. Esimerkiksi ongelmanratkaisupeli *Tetrix*essä makrotasoa ei oikeastaan ole, vaan pelikokemus koostuu yksin mikrotason pelikuvioista (erätaut, kerronnallisia siirtymät tms. puuttuvat). Urheilupeleissä liike mikro- ja makrotason välillä noudattaa simuloitavan urheilulajin rytmii: makrotasolta löytyy erätaukoja, puoliaikoja, välietappeja ym. Mikrotasolla ”urheillaan” eli pelataan pyrkimällä suoriutumaan lajikohtaisista haasteista niillä keinoin, jotka peliin on suunniteltu lajikokemuksen simuloimiseksi.



## Urheilupelikokemus: *Pro Evolution Soccer 2*

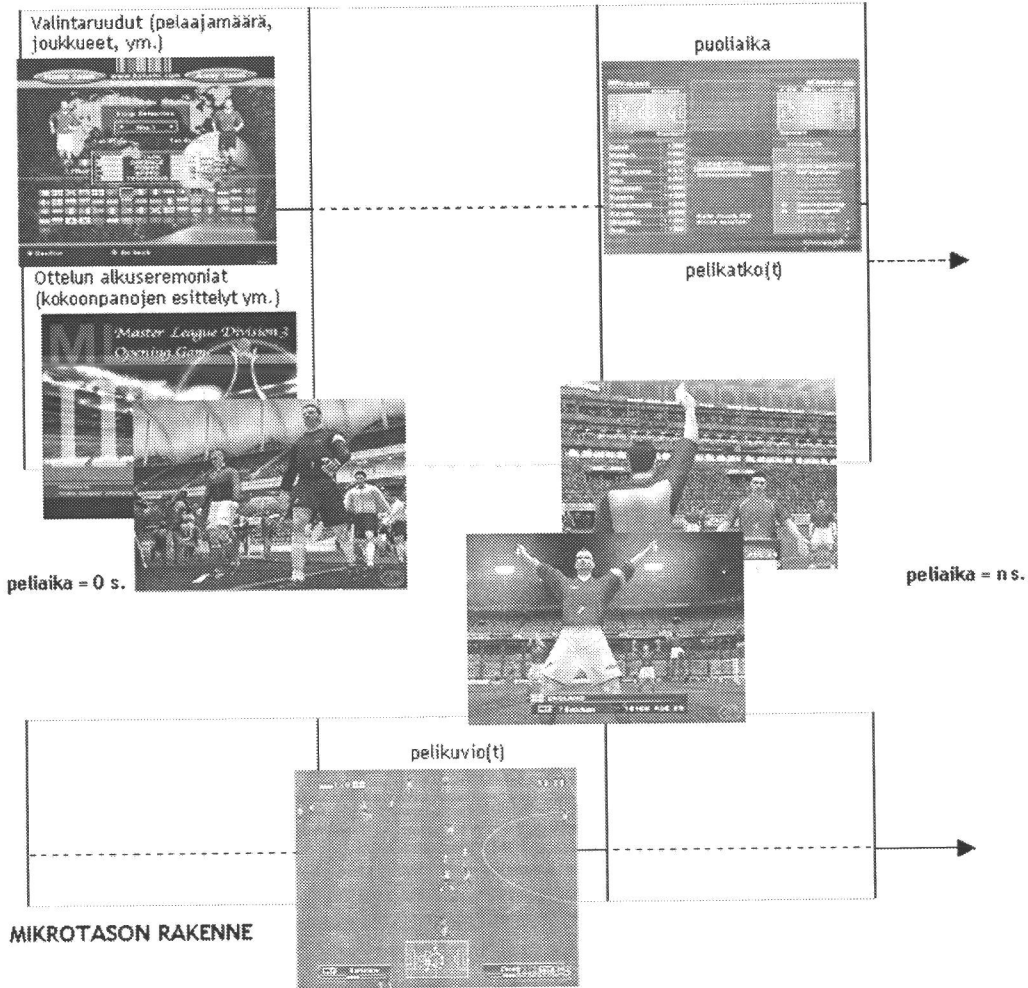
<sup>13</sup> Järvinen, Heliö & Mäyrä, *Communication and Community*, 28-29.

Seuraavaksi pelikokemuksen yleistä mallia sovelletaan kahden urheilupelin analyysissä. Ensimmäinen peli on suosittu jalkapallosimulaatio *Pro Evolution Soccer 2* (Konami, 2002). Pelin makrotason rakenteita ovat erilaiset valintaruudut, joissa valitaan pelitapa (yksittäinen ottelu, liiga, turnaus) ja joukkueet (valikoimasta maa- ja seurajoukkueita). Myös useita muita muuttujia pääsee valitsemaan mieleisikseen, kuten peliaikaa. Simulaation kannalta on huomionarvoista, että vaikka pelaaja valitsee peliajaksi kaksi viiden minuutin puoliaikaa, valittu aika suhteutetaan pelissä jalkapallon aitoon peliaikaan eli 90 minuuttiin, ja pelitapahtumat (kuten maalit) kirjataan ”aidon” ajan mukaan, jotta pysytään todentuntuisessa asetelmassa. Tämä vaatii kuitenkin yhtä erityistä ratkaisua simuloinnin suhteen: pelin tempoa on kiihdytettävä aidosta, sillä muuten maalilukemat ja -tilanteet jäisivät siinä määrin vähäisiksi, että todentuntu kärsisi.

Makrotasolla pelaajan vuorovaikutus pelin kanssa on lähinnä valikoissa liikkumista. Kun valinnat on tehty, alkaa siirtymä makrotasolta mikrotasolle. Siirtymä noudattaa jalkapallo-ottelun konventioita: otteluseremonioiden (pelaajat marssivat kentälle, kokoonpanot esitellään) kautta siirrytään alkuvihellykseen. Se käynnistää ”varsinaisen” pelin, jossa vuorovaikutuksen luonne muuttuu kokonaisvaltaisemmaksi ja nopeatempoisemmaksi, mikä käy ilmi jo pelkästään siitä, että kyseisessä pelissä Playstation 2 -konsolin ohjaimen kaikki napit ja ohjaustapit ovat käytössä. Tästä johtuen sorminäppäryydellä ja ohjausyhdistelmien oppiminen on merkittävä tekijä siinä, onko pelaaja pelissä hyvä vai huono. Jalkapalloilijoiden kyvyt kuljettaa palloa vaihtelevalla vauhdilla ja potkaista palloa eri tavoilla (syöttää, laukaista kohti maalia, keskittää laidalta maalille jne.) on mallinnettu erilaisiksi ohjaintapin ja näppäinten yhdistelmiksi. Pelaajan fyysinen vuorovaikutus pelin kanssa on summa näiden kontrollien yksittäisiä käyttökertoja. Tällaiset ns. funktionaalisen pelattavuuden<sup>13</sup> kysymykset ja suunnitteluratkaisut ovat yksi osatekijä pelikokemuksen synnyssä tietynlaiseksi. Pelin ohjausmekanismin omaksuminen on osa peleihin liittyvää haasteellisuutta ja oppimiskäyrää ja niiden hallinta on epäilemättä osa pelistä saatavaa mielihyvää.

Kaaviossa 3 yksittäisen ottelun mittaista pelikokemusta havainnollistetaan valikoiduilla ruutukaappauksilla pelin eri vaiheista:

## MAKROTASON RAKENNE



Kaavio 3: Pro Evolution Soccer 2 –pelikokemuksen rakentuminen.

Kuten aikaisemmin mainittiin, makro- ja mikrotason vaihtelu noudattaa urheilulajin rakennetta: mikrotason toiminnasta pelin tiimellyksessä siirrytään ennen pitkää puoliaikaan, jossa pelaajan roolina on muuttaa kenttämoodos- telmaa ja kokoonpanoa siitä, miksi hän sen ennen ottelun alkua määritti. Kokoonpano- ja taktiikkavalintoihin pääsee käsiksi missä tahansa vaiheessa ottelua, jos pelaaja niin haluaa. Pelikatkot (rikkeet, pallon joutuminen ulos kentältä, maalit ym.) rytmittävät pelikokemusta aidon jalkapallo-ottelun tavoin ja pelin luonne vaihtelee niiden mukaan: joskus peli on katkonaisempaa, joskus se soljuu tauotta päästä toiseen, joskus peli päättyy 4-3 ja toisinaan 0-0. Joka tapauksessa, kun kyseessä on jalkapallosimulaatio, jossa kenttäpe- laamista painotetaan manageroinnin sijasta, pelin ydin on mikrotasolle keh- keytyvissä pelikuvioissa, jotka noudattavat jalkapallopelin kulkua eli poh- jimmiltaan hyökkäämisen ja puolustamisen vastavuoroista rytmiä.

## Urheilupelikokemus: *Transworld Snowboarding*

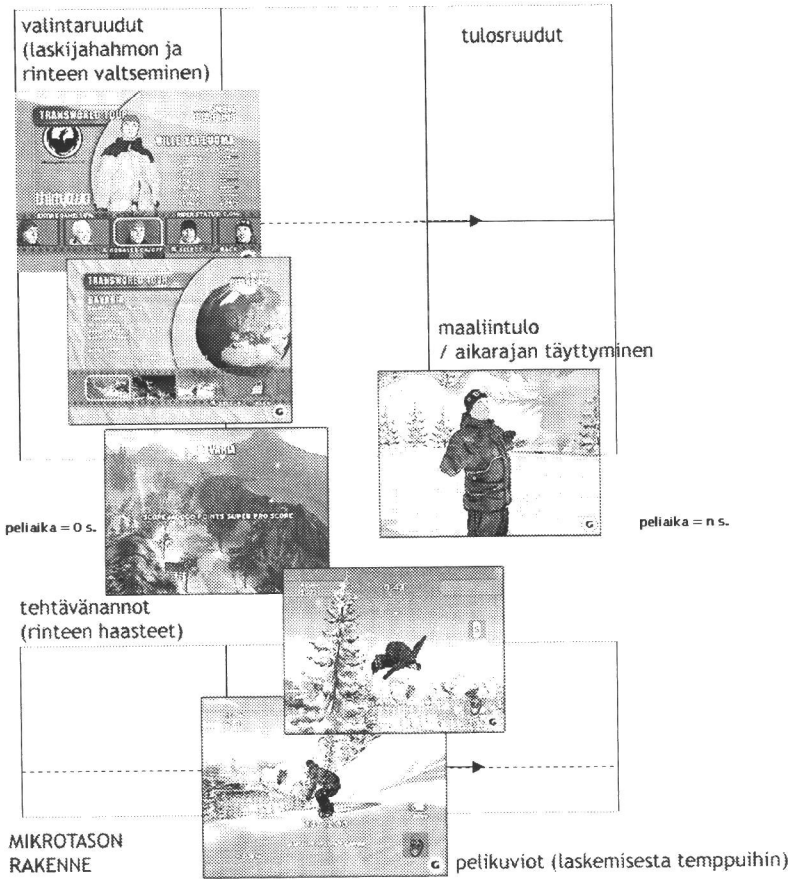
*Transworld Snowboarding* on suomalaisen Housemarque-pelituotantoyhtiön lumilautailupeli, joka julkistettiin Microsoftin Xbox -konsolille marraskuussa 2002. Se on esimerkki läpikotaisin tuotteistetusta pelistä: *Transworld* on suuri urheiluyhtiö, joka tuottaa urheiluohjelmia sekä -lehtiä. Lisäksi peliä levitetään DVD-levyllä, joka on täynnä lumilautailuvälineitä, -vaatteita ja -videoita valmistavien yhtiöiden PR-materiaalia, ennen kaikkea mainoksia. Kokonaisvaltaista kokemusta ”snoukkaamisen” maailmasta ja alakulttuurista tuetaan tyylitietoisella ääniraidalla, joka säästää pelitapahtumia ja -valikkoja. Aitoja laskijoita, lumilautailutähtiä, on mallinnettu peliin pelaajan ohjastettavaksi. *Transworld Snowboardingiin* on pyritty paketoimaan mahdollisimman monta ulottuvuutta kyseisen lajin harrastaja- ja kilpailukulttuurista.

Pelillisesti se noudattaa tuttua yksilölajin urheilupelin rakennetta. Yksittäisten rinteiden, kourujen ja hyppyrien laskemisen ohella peli tarjoaa ”*Transworld Tour*” -pelitilan. Siinä pelaaja valitsee laskijan, jolla hän lähtee suorittamaan eri rinteisiin sidottuja haasteita, kuten tiettyjä hyppyjä, pisterajoja, laskunopeuksia, tietyn paikan löytämistä rinteestä ym. Kun riittävä määrä rinteiden haasteista on suoritettu, peli avaa pelaajalle uuden rinteiden haasteineen, ja näin peli etenee: rinne toisensa jälkeen haasteiden vaikeustaso kasvaa, jotta pelaajan mielenkiinto pysyisi sopivan vastuksen myötä yllä.

*Transworld Snowboardingin* makrorakenteisiin kuuluu valikoiden jälkeen (esim. laskijan valitsemisen jälkeen) tehtävänanto, joka on toteutettu rinteiden ja haasteiden esittelynä. Sen jälkeen siirrytään mikrotasolle, pelikuvioihin jotka kehkeytyvät lumilautailijan ohjastamisesta pitkin rinnettä ja pyrkimyksestä toteuttaa haasteiden muodossa asetetut päämäärät. Merkittävin ero jalkapallopeleihin syntyy lajin erilaisuudesta: laskijan ohjastaminen alas lumista rinnettä on luonteeltaan erilaista kuin pallon potkiminen nurmikolla, vaikka kumpaakin tehdään näennäisen yksinkertaisella ja samanlaisella peliohjaimella. Kun kyseessä on kaksi peliä, joiden simulaatiivisuus on verraten tarkka, niin niiden pelillisyyttä on yhtä erilaista kuin lumilautailu ja jalkapallo aidosti ovat.

Pelikokemuksen vaihteita kuvaava kaavio on seuraavanlainen:

MAKROTASON RAKENNE



Kaavio 4: *Transworld Snowboarding* -pelikokemuksen rakentuminen.

**Loppuvihellys**

Yksi digitaalisten pelien suunnittelun pioneereista, Chris Crawford, ennusti vuonna 1982, että urheilupeleistä ei tulisi suosittuja siksi, että ne simuloivat olemassa olevia urheilulajeja. Crawfordin näkemyksen mukaan tietokone- ja videopeleille oli kehittymässä oma identiteettinsä, mistä syystä kävisi triviaaliksi uusintaa perinteisiä pelejä digitaalisiin medioihin. Crawford ei myöskään uskonut, että korkea simulaatiivisuuden aste voisi tuottaa onnistuneita digitaalisia pelejä.<sup>14</sup>

Crawford kuitenkin aliarvioi sekä urheilun merkityksen viihdeteollisuuden haarana että sen elämyksellisen ja pelillisen potentiaalain, mikä kilpaurheilun lähtöasetelmaan ja roolijakoon sisältyy. Urheilupelien analysoiminen kaksikymmentä vuotta myöhemmin osoittaa, ettei korkea simulaatiivisuuden aste ole este nautinnollisen (urheilu)pelin ja luonteeltaan simulaatiivisen pelikokemuksen tuottamiselle. Mitä alhaisempi simulaatiivisuus on, sitä enemmän

kaksi näennäisen erilaista pelikokemusta muistuttaa toisiaan: juuri siitä syystä pöytämallisen jalkapallon ja jääkiekkopelin pelaaminen on pelikokemuksena miltei sama asia. Vaikka käyttöliittymä digitaalsiinkin jalkapallo- ja jääkiekkopeleihin on useimmiten samanlainen peliohjain, se on kuitenkin ohjelmoitavissa lajikohtaisesti. Ohjausmekanismit on mahdollista suunnitella pöytäpelin vipuohjaimia ja niiden sallimia liikeratoja monimutkaisemmiksi sekä muuttaa ohjausta pelitilanteen muuttuessa. Tuloksena simulaatiivisuuden aste nousee ”pelituntuman” osalta. Näistä syistä mekaanista pöytä- tms. lumilautailupeliä, joka säilyttäisi lumilautailun ”fiiliksen” tai liioittelisi sitä tietoisesti, on miltei mahdotonta tehdä. Sen sijaan digitaalisten pelien joustavat ohjausmekanismit ja audiovisuaaliset elementit auttavat lumilautailukokemuksen simuloimisessa.

Nykymuodoissaan urheilulajeja mallintavat digitaaliset pelit ankkuroituvatkin nimenomaan simulaation käsitteeseen. Simulaatio on keino tehdä urheilunomaisesta dramatiikasta ja erityisesti kilpaurheilullisista speaktaakkelista käsin kosketeltava, pelattava kokemus, jota myydään konsoli- ja tietokonepelien pelaajille.

Hetkellinen astuminen Teemu Selänteen luistimiin, Jari Litmasen nappulakenkiin tai Kimi Räikkösen ajohaalariin on urheilupelien pelaamiselle ominaista affektiivisuutta. Se on ennen kaikkea roolitettua pelaamista, jossa affekteja ja tunteita, ”fiiliksiä”, hankitaan toimimalla urheilulajisimulaation eri tilanteissa. Pelitilanteiden intensiteetti ja tempo voi vaihdella nopeaa reaktiokykyä ja hienomotoriikkaa edellyttävästä suorituksesta (esim. maalitilanne jalkapallopelissä) pitkäjänteisempää harkintaa vaativaan resurssien hallintaan ja taktikointiin (managerointi). Erilaiset roolit ja mielihyvän kiintopisteet on pyritty konkretisoimaan osaksi pelituotteita, joista versoo urheilupelien alalajityyppejä. Ne palvelevat pelillisen mielihyvän eri vivahteita: pelitilanteiden simuloimiseen keskittyvät jalkapallopelit painottavat kenttäpelaajien rooleja ja taitoja, ja urheilusarjoja ja -taloutta simuloivissa manageripeleissä organisaattorin ja taktikon rooli korostuu.

Huippu-urheilun rahakkaasta ja speaktaakkelinomaisesta maailmasta riittää sateenvarjoksi erilaisille pelimieltymyksille, mutta niiden palveleminen edellyttää simulaation painopisteen muuttamista. Joka tapauksessa aitojen liigojen ja kilpailujen lisensoiminen peleihin rakentaa edellytyksiä roolipelimäiselle viehätökselle, jossa pelaajaa motivoi ja kiehtoo vaihtoehtoinen, mutta tähdistään, joukkueistaan, stadioneistaan ja muista elementeistä tunnistettava ammattiurheilun todellisuus.



## Yliopisto on myös tulevaisuustalo

Lapin yliopiston mediatieteen yksikkö täytti lukuvuonna 2002-2003 kymmenen vuotta. Tämä aika on pitänyt sisällään yksikön syntyhetkillä vallinneen syvän, yhteiskuntaamme yhä vaikuttavan laman sekä tätä juhluvuotta kehystävän taloudellisen taantuman. Negatiivisten talouslukujen väliin mahtuu kuitenkin monta lihavaa vuotta, ja opetukseen sekä tutkimukseen käytettyjen resurssien näkökulmasta nämä ääripäät ovat myös kuva median yksikön lyhyestä historiasta. Lihavista vuosista yksikön vuosittaista päätoimista opetusta on karsittu noin tuhannen opetustunnin verran, puhumattakaan lähestulkoon absoluuttiseen nollopisteeseen vajonneesta sivutoimisesta opetuksesta. Kyyti on kylmää eikä ainoastaan napapiirillä.

Mutta taloudellinen ahdinko, kuitenkin, ei ehkä ole hedelmällisin hetki käydä keskustelua mediatutkimuksenkaan tilasta; rahan loputonta kiertokulkua ajatellen syklin toinen ääripää on jo luonnollisesti jonotuslistalla. Julkisen sektorin lamavalmennus on kiteytynyt (usein julkisuudessaakin itsestäänselvytenä otettuun) eri instituutioiden ydinosaamiseen ja tämän osaamisen kautta määrittävään yksiköiden väliseen synergiaan. Yliopisto on luonteeltaan myös tulevaisuustalo, ja taloudellisesta ahdingostakin huolimatta sen asiantuntijuuden tulee tähdätä myös yliopistoon kohdistuvan tulevaisuustehävän täyttämiseen. Varsinkin media-alan yksi valmentautumiskeino on vahva tulevaisuuskompetenssi.

Kuluneiden kymmenen vuoden aikana tämä ”media-ala” on määrit(täy)tyntynyt lukuisia kertoja, milloin osaksi kotimaista tulevaisuusvetoista teknologiaveturia, milloin taas – muistaessaan kulttuurisen sisältötuotannon tärkeyden – tuotannon alueeksi, joka praktiikkansa välityksellä kohtaa tuon teknologisen kehityksen aiheuttamat muutospaineet. Se on halunnut olla vähän kaikkea ja kaikessa tavallaan unohtanut itsensä: mielekkään rajapinnan kadotessa katoaa keskustelultakin usein sen substanssi ja asiantuntijuustehtävän määrittely vaikeutuu, mikäli asiantuntijuuteen liittyvät kriteerit eivät ole riittävän itselähtöisiä.

Sama koskee luonnollisesti myös aitoa

synergiaa: joustavaa poikkitieteellisyttä. Tarvitsemme aikaa kuunnella ja ymmärtää aitoja eroja. Uskoakseni en tee kenellekään vääryyttä ajatellessani, että mediatieteen yksikkö on kymmenen elinvuotensa aikana halunnut kuunnella. Se on näkynyt esimerkiksi aika ajoin täsmentyneissä opetussuunnitelmissa, mutta heijastunut myös yksikössä harjoitetussa tutkimuksessa.

Ensimmäiset yksikön elinvuodet purkivat historiallisten mediadisipliinien, *communication* - ja *media studies* -perinteiden, elinvoimaisuutta mediatieteen yksikön tieteellistä toimintaa säätelevän taideteollisen asetuksen luomassa ristivalotuksessa. Tavallaan tuo asetus itsessään edellyttää, että käytössämme on myös tarpeeksi joustava työkalupakki tulevaisuuden moniulotteiseksi ja arvoiltaan rikkaaksi rakentamiseksi. Niinpä median yksikön harjoittama tieteellinen keskustelu on viime vuosina löytänyt heuristiikkojaan yhä useammin taiteen eteemme asettamista mahdollisista maailmoista.

Media voi siis olla myös mahdollisen väline, eikä muutosta tarvitse välttämättä määrittää mihinkään teknologian (lähi)historiassa läsnäolevaan. Ajatustavasta riippuen tämä lähtötila voi vaihdella dramaattisestikin. Uuden median problematiikka ei median yksikön näkökulmasta määritykään yksinomaan ”vanhaan mediaan” vaan esimerkiksi taiteen mahdollisiin maailmoihin, jolloin kehitystäkään ei tarvitse pohtia pelkästään ykseyksien universaaleina logistiikkoina. Muutoksen lähtöpistettä voi tällöin olla vaikea määrittää. Se on ollut läsnä taiteen avautumisprosesseissa ajasta ja aikakaudesta toiseen. Muutoksen sijaan mediaa on mahdollista tarkastella – kuten mediatieteen yksikössä usein hermeneuttisen kysymyksenasettelun välityksellä tapahtuukin – myös avautumisena.

Faktisesti tämän voi mieltää kokeilevina median käyttötapoina, mutta mistään anarkiaista ei tällöinkään ole kyse. Avautuminen viittaa tällöin muualle kuin teknologian aineelliseen pääomaan eli laitteisiin, sovelluksiin tai muihin mitattavissa oleviin aineellisiin suureisiin. Sen sijaan tätä kautta on mahdollista puhua kulttuuriamme rikastuttavasta aineettomasta pääomasta. Taiteen

läsnäolo voi antaa kielen tai struktuurin ajatuk-  
sille, jotka mahdollisesti jäisivät kulttuurissamme  
muuten kertomatta köyhdyttään kulttuuriimme  
olennaisesti kuuluvaa erojen tunnistamista: kuten  
aina, ”mahdollinen” etsii läsnäolonsa kulttuurin  
rakenteisiin myös tänään ja mediakonvergenssia  
sekä muita ajallemme tyypillisiä ilmiöitä ajatellen  
entistä moniulotteisemmin. Mahdollisen kielto  
kertoo puolestaan usein lausujansa vastarinnasta.  
Anarkistisen lähtöasetelman sijaan olisikin syytä  
pohtia avautumisen kautta rakentuvia mahdol-  
lisuuksia. Virkaanastujaisesityksessään 28.2.  
2003 mediatiiteen professori Mauri Ylä-Kotola  
käytti tässä merkityksessä sanaa utopia: meille  
kaikille *merkityksellisen* teknologian raken-  
tumisen välineenä.

Tällä metatasolla tiedemaailman tiedonint-  
ressit ovat yhteneväisiä taiteen harjoittaman me-  
tataiteellisen keskustelun kanssa, onhan yhtenä  
nykyistä mediataidettakin kuvaavana attribuuttina  
käytetty ajatusta mediataiteesta teknologian me-  
takommentaarina, teknologiaan liittyvien utopioi-  
den ja vastaavasti dystopioiden purkajana. Yli-  
opistokin on siis eräänlainen tulevaisuuskone,  
mutta kategoriset tiedonsulkeumat eivät käytän-  
nössä avaa tämän hienon instituution saavutuksia  
ympäröivään todellisuuteen. Erot ovat tärkeämpiä  
kuin rajat: avautuminenkin edellyttää vahvaa tut-  
kija-/taiteilijaidentiteettiä, kykyä vastaanottaa.  
Jos strateginen lähtökohta on – mikä viisasta –  
ymmärtää asiantilojen sinänsä loputon konteksti-  
sidonnaisuus, voi tällaisen lähtökohdan taktiik-  
kana toimia puolestaan avautuminen.

Ajatellen vaikkapa yliopistojen projektitoi-  
mintaa tämä lähtökohta voi toimia eräänlaisena  
tulevaisuuskompetenssia säätelevänä voimana;  
kun puhumme esimerkiksi projekteista yliopis-  
toarjessa voimme käsitellä niitä Paul Ricouerin  
tapaan pro-jekteina tai yksittäisen tutkijan iden-  
titeettiä ajatellen jopa pro-positioina. Nämä  
historian läsnäoloa henkivät asemat tietyllä tapaa  
”valmistavat” tulevaisuutta erilaisten tutkimuk-  
sellisten sulkumerkkien sijaan. Pluraalisessa me-  
diakontekstissa pro-etuliite on tietyllä tapaa  
vapauttava ja hedelmällinen huomio tulevasta ja  
samalla myös aineettomaan pääomaan liittyvien  
innovaatioiden syntysijoja.

Tällöin projektitkaan eivät ole pelkästään  
puuttuvia resursseja lisäävä välttämätön paha tai  
– kuten usein vaikuttaisi olevan – olemassaolon  
ehto, vaan myös ennakoinnin kykyä siinä mie-  
lessä, että projektitoiminta määrittyy pro-etu-

liitteen kautta ja luo yliopiston ulkopuolisen  
palvelutoiminnan mielekkään lähtöpisteen: pro-  
jekti kirjoittautuu tuloksiksi historiamme väli-  
tyksellä. Tulevaisuutta ennakoiva historia  
kirjoittautuu aina auki pro-positiosta käsin, eikä  
muutoksen hallitsemattomuus pysty sanelemaan  
tapaamme pro-jektoida tulevaa. Median konver-  
genssi ja sen kulttuuriset lukuisat liimapinnat  
kaipaavat tätä; myös siksi, ettemme vallan läkä-  
htyisi. Mediatutkimukselle pro-positio on akatee-  
misen osaamisen ja tulevaisuuskoneen yhdistel-  
mä, kriittinen lähtökohta yliopiston avautumiselle  
konteksteihinsa ja erilaisten ”muutosten” ym-  
märtämiselle historian läsnäolon kautta. Mille  
tarpeille, haluille jne. tulevaisuuden teknologiat  
avautuvat?

Näin ajatellen tulevaisuus on mielekkyysteh-  
tävä, ja mielekkäiden rajapintojen kadotessa ym-  
märryshorisonttimme on usein koetuksella. Täl-  
löin kivuttomin tie lienee puhua juuri (hallitse-  
mattomasta) muutoksesta. Historian asemointi  
projektionin välityksellä askeliimme kohti tu-  
levaa ei ole kuitenkaan reagoinnin nopeutta vaan  
ennakointia.

**Seppo Kuivakari**

Mediatiiteen yksikkö,  
Taiteiden tiedekunta, Lapin yliopisto

## Vähän uutta, paljon vanhaa ja lainattua

*Rod Brookes: Representing Sport. London: Arnold 2002.*

Urheilu on ilonamme mediassa jokaikinen päivä. Kvantitatiivisesti esimerkiksi poliittinen journalisti häviää luultavasti urheilulle kirkkaasti niin sanomalehdissä kuin kuvaruudussaakin. Siitä huolimatta mediatutkijoiden analyttinen kiinnostus urheiluun on edelleen yllättävän laimeaa. Rod Brookes arvelee tämän johtuvan kahdesta seikasta.

Yhtäältä perinteiset journalismin tutkijat pitävät urheilua viihdehömppänä, johon ei kannata juuri ruutia tuhlata. Toisaalta taas populaarikulttuurin tutkijat kokevat koko aihepiirin hieman kiusallisena, koska urheilussa niin selvästi juhlietaan poliittisesti epäkorrekteja arvoja kuten hegemonista maskuliinisuutta, kansallistunnetta, jopa ”rotua”.

Kuinkahan lienee? Ovathan tutkijat sentään uskaltaneet kulttuurisesti paljon tulenaremmillekin alueille kuten pornoon. Epäilen pikemminkin, että useimmat mediatutkijat eivät vain usko kompetenssinsa riittävän: mediaurheilun tutkijan kun pitäisi tuntea median lisäksi aika hyvin myös urheilua...

Oikeastaan juuri Brookesin oma yritys paljastaa koko aihepiirin tutkimisen ongelmallisuuden. Mediaurheilu on tänä päivänä niin monihaaraista, mutkikkaasti muuhun kulttuurin linkittyneet merkitysajestelmät sen tarkastelu mitenkään kattavasti yhden suppeahkon – Brookesin kirjassa on noin 160 sivua – teoksen puitteissa näyttää ylivoimaiselta. Pakostakin

syntyy vaikutelma, että pintaaahan tässä vain raapaistaan.

Brookes tutkii median roolia urheilun globalisoitumisessa ja tuotteistumisessa (commodification) sekä kansakunnan, rodun ja sukupuolen konstruoinnissa. Hän käsittelee aiheitaan pitkälti konkreettisten tapausesimerkkien kautta, mikä suppeassa teoksessa on ihan viisas ratkaisu. Toisaalta teoksen teoreettinen pohja jää näin melko ohueksi, joten opuksen arvo väistämättä vähenee esimerkiksi akateemisena mediaurheilun perusteoksena. Ja kuten aina mediatutkimuksessa monet esimerkit vanhenevat melko nopeasti.

Brookesin pragmaattisen otteen takia kirja on välillä melko puisevaa faktalueteloa. Etenkään suomalaiselle lukijalle teoksen angloamerikkalainen esimerkkiaineisto ei aina oikein avaudu, joskin välillä teoksen kronikointi tarjoaa myös mediahistoriallisesti kiinnostavia helmiä. Esimerkiksi NBC:n yritys tavoitella naiskatsojia human interest -aineistolla Atlantan 1996 Olympialaisten televisioinnissa on kiinnostavaa tietoa, kun muistetaan amerikkalaistelevision suunnannäyttäjän rooli suhteessa muuhun maailmaan. Myös Brookesin lainaama tulkinta amerikkalaisen jalkapallon tilapäisestä tv-suosiosta brittijuppien keskuudessa 1980-luvulla on mielenkiintoinen. Tuolloin soccerin imago oli ryvetetty ”työväenluokkaisen” jalkapallohuliganismin takia, mutta jo 1990-luvulla brittijalkapallo palasi taas juppien suosioon tietoisien imagonsiistimisen seurauksena.

Esimerkeillään Brookes kykenee kyllä osoittamaan, että puheet amerikkalaisen median ylikansallisesta vaikutusvallasta

ovat liioiteltuja ainakin urheilun osalta. Tietoinen globalisaatio ei onnistu – eri kulttuurit suosivat edelleen perinteisiä urheilulajejaan. Sen sijaan Brookesin pohdinnat kansakunnan, sukupuolen ja ”rodun” mediarepresentaatioista ovat suppeita ja ylimalkaisia eivätkä tarjoa juuri uutta.

Muutama vakava virhekin teoksesta osuu silmään. Mediaurheilun pioneereja esitellessään Brookes jättää jostain syystä kokonaan mainitsematta saksalaisten Berliiniin 1936 Olympialaisten televisioinnin samoin kuin Leni Riefenstahlin loisteluaan *Olympia*-elokuvan samoista kisoista. Viimeksi mainittua kun nyt sentään aika yleisesti pidetään koko av-mediaurheilun suunnannäyttäjänä. Sen sijaan Brookes hehkuttaa BBC:n 1937 Wimbledon-televisiointia av-urheilun uranuurtajana. Melkoista kotiinpäin vetämistä brittitutkijalta.

**Veijo Hietala**

## Urheilu- tutkimuksen Pikkujättiläinen

*Jay Coakley & Eric Dunning (eds.): Handbook of Sports Studies. Sage: London, Thousand Oaks, New Delhi 2002.*

Sage-kustantamon mammuttomainen *Handbook of Sports Studies* ilmestyi kovakantaisena vuonna 2000 ja pehmeäkantaisena vuonna 2002. Nimensä mukaisesti kirjassa on kyse urheilututkimuksen käsikirjasta, jonka 570 normaalia suurikokoisempaa ja tavallista tiheimmin präntättyä sivua sisältävät

melkoisen katsauksen aiheeseen. Massiivisuudestaan huolimatta kirjan näkökulma on rajattu urheilun sosiologiaan. Vaikka kirjan artikkeleissa astutaan toisinaan sosiologian perinteisten tutkimusalueiden ulkopuolelle, kirjan toimittajat paljastavat johdannossa, että suurin osa kirjoittajista on sosiologeja tai ainakin kirjoittaa sosiologian näkövinkkelistä.

Kirja koostuu kaikkiaan 44 artikkelista, jotka olisi voitu ryhmittää monella eri tavalla. Nyt se jakautuu neljään osaan, joista ensimmäisessä tarkastellaan urheilun sosiologian ”suuria linjoja”, esimerkiksi marxilaisia ja feministisiä teorioita, kulttuurintutkimusta ja jälkistrukturalismia. Kirjan toisessa osassa astutaan urheilun sosiologiasta ”sivuraiteille” muun muassa talouden, politiikan, historian, psykologian, maantieteen ja antropologian näkökulmiin. Kolmas osa keskittyy puolestaan ”erityisnäkökulmiin”, kuten urheilukasvatukseen, sukupuoleen, rodullisuuteen ja etnisyyteen. Vähemmän ilmeisiä ovat sellaiset aiheet kuin urheiluväkivalta, tunteet ja urheilu tai urheilun ja globalisaation suhde. Tähän osioon sisältyy myös kirjan ainoa urheilun ja median kytkentöjä tarkasteleva kirjoitus, Garry Whannelin ”Sport and the Media”.

Kirjan neljäs osa koostuu kahdestatoista lyhyestä katsauksesta, joissa eri maiden ja maanosien edustajat kertovat alueellaan tehdystä paikallisesta urheilututkimuksesta. Äänen saavat esimerkiksi Afrikan, Itä-Euroopan, Intian, Japanin, Korean, Latinalaisen Amerikan ja joidenkin Euroopan maiden edustajat. Tarkoituksena on selvästi pienentää Sagen kaltaisen yh-

teiskuntatieteellisen mahtikustantamon julkaisujen angloamerikkalaispainotteisuutta. Herää tosin kysymys, missä määrin kattavan tai edes todenmukaisen kuvan tällaiset muutaman sivun kiteytykset antavat paikallisista tutkimusperinteistä, ja gettouttaako angloamerikkalaisen alueen ulkopuolisten tutkimusten sijoittaminen marginaaliin omaksi suppeaksi katsaukseksi niitä entisestään? Miksi varsinaisten tutkimusartikkelien (32 kpl) kirjoittajiksi ei ole valittu kuin pari tutkijaa englantia puhuvien maiden ulkopuolelta?

Toisaalta paikallisten tutkimusperinteiden edustajat ainakin saavat äänensä kuuluville teoksessa. Pohjoismaisen urheilututkimuksen kiteytyksestä vastaavat norjalaiset Kari Fasting ja Mari-Kristin Sisjord. Suomesta he nostavat katsaukseen esille urheilujärjestöjen taloutta, politiikkaa ja rakenteita koskevan tutkimuksen sekä urheilututkimuksen sitoutumisen enemmän angloamerikkalaiseen kuin eurooppalaiseen traditioon. Pohjoismaiseksi erityispiirteeksi he mainitsevat vahvan feministisen näkökulman.

Teoksen toimittajat Jay Coakley ja Eric Dunning paljastavat johdannossaan kirjan tavoitteiksi kertoa urheilututkimuksessa 1900-luvun jälkimmäisellä puoliskolla tehdyistä saavutuksista, osoittaa tutkimusalueen perustavia ongelmakohtia ja konflikteja ja havahduttaa lukijat suhtautumaan niihin, esitellä alueen tutkijoita ja näkökulmia opetus- ja tutkimuskäyttöön ja toimia oppaana alueen opettajille. Nämä tavoitteet kirja varmasti pitkälti täyttääkin mitä tulee urheilusosiologiaan. Johdannossa tehdään myös katsaus urheilun sosiologian historiaan aina alan suurista pioneereista

(esim. Adorno, Horkheimer, Elias) sen 1960-luvun institutionalisoitumiseen ja 2000-luvun alun näkökulmiin. Kirjan toimittavat vertailevat vuonna 1981 julkaistun teoksen *Handbook of Social Science of Sport* kirjoittajakuntaa ja sisältöjä tähän laitokseen ja havainnoivat, että kirjoittajien kansallisuuksien määrä samoin kuin naiskirjoittajien osuus on kaksinkertais- tunut parissakymmenessä vuodessa. Myös sisällöissä on tapahtunut muutoksia tutkimusalan vakiintumisen, sosiologian yleisen paradigmaattisen fragmentoitumisen ja lisääntyvän itsereflektion myötä. Suomalaisista tutkijoista Paavo Sepäsen ja Kalevi Heinilän nimet mainitaan parissa yhteydessä.

Kirjan artikkeleja vaivaa kuitenkin monin paikoin päällekkäisyys. Esimerkiksi samoja sukupuoleen, marxilaiseen teoriaan tai kulttuurintutkimukseen liittyviä kysymyksiä toistetaan useissa artikkeleissa. Tässä mielessä on oikeastaan omituis- ta se, kuinka vähälle median ja urheilun suhde jää kirjassa. Medianäkökulman luulisi myös toistuvan eri artikkeleissa, mutta Whannelin kirjoitus on oikeas- taan ainoa, jossa siihen enem- mälti puututaan. Artikkelien kirjoittajien lähtökohta urhei- luun onkin useimmiten perin- teisen sosiologinen. Huolimatta paljon puhutusta lingvistikästä käänteestä, kulttuurintutki- muksen suosiosta tai konstruk- tivistisesta tutkimusotteesta heitä kiinnostavat lähinnä sel- laiset aiheet kuin ihmisten toi- minta ja sen sosiaaliset raken- teet, organisaatiot tai työn, vaa- paa-ajan ja harrastusten suhteet. Tekstintutkimuksen paradigma ei ainakaan tämän teoksen pe- rusteella edusta urheilutut- kimuksen valtavirtaa.

Kirjan suurin ansio lienee siinä, että se toimii merkittävänä lähde- ja hakuteoksena. Artikkelit rakentavat läpileikkauksen urheilun sosiologiaan tutkimusalueena ja lähdeluettelot opastavat alkuperäisten tutkimusten pariin. Myös Whannelin artikkeli on läpijuoksu ensisijaisesti brittiläisestä ja amerikkalaisesta näkökulmasta urheilun ja median suhteeseen. Alaa tunnevalle teksti tarjoaa tuskin paljonkaan uutta, mutta tästä huolimatta *Handbook of Sports Studies* on pakollinen hakuteos urheilututkijan hyllyssä.

**Juha Herkman**

## Brittiläisen urheilun ja vapaa-ajan historiaa

*Jeffrey Hill: Sport, Leisure & Culture in Twentieth-Century Britain. Palgrave: Hampshire & New York 2002.*

Brittiläinen historian ja kulttuurintutkimuksen professori Jeffrey Hill tarkastelee kirjassaan *Sport, Leisure & Culture in Twentieth-Century Britain* vapaa-aikaa ja urheilua elämää muotoilevina ilmiöinä. Kirjassa piirretään historiallinen kaari vapaa-ajan ja urheilun kehityslinjoista ja vaikutuksista 1900-luvun Isossa-Britanniassa. Tässä suhteessa teos on tässä numerossa arvostelluista teoksista paikallisin. Se on sekä sen vahvuus että heikkous: toisaalta Hill paikantaa tarkastelemaisensa ilmiöt historiallisesti ja maantieteellisesti, jolloin ne eivät jää leijumaan kulttuuriseen tyhjiöön, toisaalta huomioiden yleistämisen esimerkiksi suomalai-

seen kontekstiin on tämän vuoksi hankalaa. Iso-Britannian kolonialistinen historia ja Brittein saarten jakautuminen eri kansoihin (esim. skotteihin, walesilaisiin ja englantilaisiin) nostavat kuitenkin esille kysymyksiä urheilun ja kollektiivisten identiteettien suhteista tavalla, jolla on heijastuspintansa myös Suomeen.

Kirjassa on kolme päälukua, joista ensimmäisessä keskitytään kaupalliseen urheiluun ja vapaa-aikaan, toisessa urheilun tiimoilla tapahtuvaan vapaaehtoistoimintaan ja kolmannessa valtiollisen sektorin sekä julkisen politiikan interventioihin urheilun ja vapaa-ajan maailmaan. Rakenteellisesti kirja on oppikirjamainen: jokainen luku päättyy oheislukemistoon ja luvussa käsiteltyjen ilmiöiden kronologiseen aikajanaan. Lähdeviitteet on sijoitettu loppuviitteiksi eikä leipätekstissä ole sujuvaa lukemista ”häiritseviä” lähdemerkintöjä.

Kirjassa on yllättävän paljon mediaan ja audiovisuaaliseen kulttuuriin liittyviä lukuja. Erityisesti kirjan ensimmäisessä, kaupallista urheilua ja vapaa-aikaa käsittelevässä osiossa, media saa paljon tilaa. Luvussa kolme tutkitaan tiedonvälityksen ja urheilun suhdetta niin lehdistön, radion ja television kuin kirjallisuudenkin kannalta. Vapaa-ajan kaupallistumisessa ja urheiluun liittyvien ”terveiden elämäntapojen” levittämisessä medialla on ollut moninainen rooli, ja Hill toteaa hivenen samaan tapaan kuin David Rowe, että medioituneessa nykyculttuurissa urheilu itse asiassa ”syntyy” mediassa ja muotoilee sitä kautta kulttuuria.

Luvussa neljä Hill lähestyy amerikkalaisen viihde-elokuvan merkitystä vapaa-ajan ja urhei-

lun perspektiivistä. Painopiste on 1930-50-lukujen Hollywood-studioiden kulta-ajassa ja amerikkalaisen elokuvan vaikutuksissa Brittein saarilla. Luvussa on paljon elokuvatutkijoita kiinnostavaa tietoa muun muassa suosikkielekuvista, elokuvakäyntien määristä ja lipputulosta. Elokuvaesimerkit ovat kirjassa muutenkin yleisiä – siinä määrin tärkeä osa 1900-luvun vapaa-aikaa elokuva oli.

Kirjan toisen osion luvussa kuusi Hill tutkii, kuinka kodeissa vietetään vapaa-aikaa median parissa. BBC:n radio- ja televisiohistoria lienee suomalaislekin läheinen – onhan BBC ollut paikallisen Yleisradion esikuva. Vapaa-ajan näkökulma on kirjassa paikoin kuitenkin niin määräävä, että urheilu tuntuu välillä jäävän kokonaan unohtuksiin. Kirjan kolmannessa osiossa media ei enää näytele ratkaisevaa roolia, koska tarkastelun polttopiste on vapaa-ajan kontrollointiin ja kansalaisyhteiskuntaan liittyvässä valtion politiikassa. Elokuva tosin näkyy tässäkin osiossa siellä täällä esimerkkimateriaalina.

Kaikkiaan *Sport, Leisure & Culture in Twentieth-Century Britain* on tässä esitellyistä teoksista rajaukseltaan tarkin ja sisältää paljon historiallista asia-tietoa urheilun ja vapaa-ajan kytköksistä brittiläisessä kontekstissa. Kirjan paikantuneisuus tekee siitä suomalaisesta näkökulmasta kiinnostavamman tutkimuksena kuin oppikirjana, jollaiseksi se on selvästi tarkoitettu.

**Juha Herkman**



## Urheilusta ja mediakulttuurista

David Rowe: *Sport, Culture and the Media. The Unruly Trinity.* Open University Press: Buckingham, Philadelphia 1999.

Australialaisen kulttuurintutkija David Rowen teos *Sport, Culture and the Media* ilmestyi jo vuonna 1999, mutta se on tämän *Lähikuvan* teemanumeron kannalta siinä määrin kiinnostava, että se kannattaa esitellä muutamana vuoden viiveelläkin. Rowe on käsitellyt monissa muissakin kirjoituksissaan urheilua, mutta tässä teoksessa polttopiste on nimenomaan median, kaupallisen toiminnan ja urheilun nykyisessä symbioosissa. *Sport, Culture and the Media* lähestyy urheilua medioituneen kulttuurin ilmentäjänä. Urheilun ”kybermaailma” vaikuttaa nykyään kaikkialla: yksityisissä ja julkisissa keskusteluissa, ihan-teissa, idoleissa, kehokuvissa, urheilutuotteissa, kansallisuuksien jäsentämisissä, ideologioissa.

Kirjan rakenne on kaksijakoinen. Ensimmäisessä osassa käsitellään urheilun edellä kuvattua kulttuurista ja taloudellista luonnetta medioitumisen aikakaudella. Rowe näkee urheilun sosio-kulttuuriseksi ilmiöksi, jonka historia liittyy kapitalismin nousuun ja vapaa-ajan tavarautumiseen. Urheilun liitokset ideologiaan – kansallisuus, sukupuoli, terveysihanteet – ovat myös ilmeisiä. Varsinainen murros tapahtui Rowen mukaan kuitenkin vasta 1900-luvulla, jolloin kaupallinen media ja urheilu löivät kättä. Rowe puhuu ”mediaurheilusta”, jonka lähtökohtana on urheilu-uutisten, urheilu-viihteen ja mai-

nosmarkkinoiden kyky saavuttaa laajat yleisöjoukot. Television rooli on tässä ollut keskeinen.

Rowe tarkastelee myös urheilujournalismin ristiriitaista statusta: toisaalta urheilu on määrällisesti monin paikoin merkittävin journalismin alue, toisaalta sitä ei kuitenkaan arvosteta tiedonvälityksen kentällä. Osaltaan tämä liittyy urheilun asemaan tiedonvälityksen lisäksi myös viihteenä. Tärkeämpää lienee kuitenkin urheilun läheiset kytkökset kaupallisuuteen. Rowen mukaan urheilulla on paljon ”merkkiarvoa” (*sign value*), minkä takia tv-ruudun kansoittavat paitsi urheilun mahtitapahtumat – olympialaiset, jalkapallon mm-kiisat yms. – myös jatkuva perussarjatason urheilu, ruudun täyte.

Kirjan jälkimmäisessä osassa Rowe irtautuu kulttuuriteoreettisista pohdinnoista ja lähestyy tarkemmin urheiluun liittyviä mediatekstejä, erityisesti urheilujournalismin eri osa-alueita. Hän tarkastelee muun muassa urheilujournalismin lajeja ja tyylejä, arvoja, konteksteja ja intertekstuaalisuutta. Osansa saavat niin urheiluohjelmien se-lostukset kuin lehtikirjoituksetkin. Rowe syventyy myös sekä yksittäisten että liikkuvien urheilukuvien maailmaan. Urheilukuvista voidaan hänen mukaansa löytää kaksi tyyppiä: toimintaan keskittyvät ja poseerausta korostavat kuvat. Hän pohtii niiden eri ulottuvuuksia erityisesti sukupuolen, seksuaalisuuden ja rodun/etnisyyden representoimisen kannalta. Kirjan lopussa Rowe pohtii vielä uuden teknologian vaikutuksia mediaurheiluun. Muuttavatko digitaaliset interaktiiviset käyttöliittymät (esim. netti) urheilun kuluttajan roolin aktiivisemmaksi?

Tuleeko ”kyberurheilun” vastaanottajasta osallistuja, joka tekee kodistaan ”virtuaalistasionin”?

*Sport, Culture and the Media* on erittäin selkeä ja napakka kokonaisuus ja toimii erinomaisena johdatuksena aiheeseen. Tyyliiltään ja rakenteeltaan se on enemmin oppi- ja kurssikirja kuin tutkimus. Rowe pyrkii välttämään populistisimman kulttuurintutkimuksen sudenkuopat, minkä takia muun muassa mediaurheilun materiaaliset, sosiaaliset ja talouteen liittyvät aspektit saavat paljon painoarvoa. Suomalaisesta perspektiivistä angloamerikkalaisen kulttuurintutkimuksen ongelmaksi voi kuitenkin näyttäytyä se, että kirjan urheiluhistoriaa ja tutkimusta koskeva aineisto on peräisin lähestulkoon pelkästään englantia äidinkielenään puhuvasta maailmasta. Paikalliset ja esimerkiksi kansalliset ominaispiirteet tapaavat ”kadota” tällaisissa kokonaisuusyksissä. Nykyisessä mediaurheilussa on kuitenkin paljon monikansallisia piirteitä – erityisesti urheilun suur tapahtumissa – ja monet kirjassa esitetyt ajatukset ovat testattavissa myös Pohjolan perukoilla.

**Juha Herkman**



## **Veijo Hietala: Wrestles with Myths! – Sports in Modern and Postmodern Media Culture**

The paper discusses the role of sports in creating and reinforcing myths in the age of audiovisual media culture. The starting point is Leni Riefenstahl's *Olympia* (1936-1938), a "documentary" of the 1936 Berlin Olympics. Apparently for the fear of "glamorizing" Nazism, many – especially Anglo-American – media historians and theorists fail to mention the pioneering role of *Olympia* in the making of modern media sports – similarly as they "forget" that the Berlin Olympics was also the first televised sports event in the world.

The paper argues that, in a way, Riefenstahl's film seems to claim that actually the whole heritage of ancient Greece is revived and delivered to the present by the athlete's body and, eventually, by the Nazis and Germany. Thus, *Olympia* made explicit the mythology of nation but also many other myths implicitly associated with sports, such as mythology of gender, i.e. that sports is largely a male sphere. The paper attempts to demonstrate that the same myths still prevail in media sports in so called postmodern era. As an outstanding example of postmodern sports the paper discusses professional wrestling. Some earlier theorists (e.g. Barthes, Fiske) have connected it to the grotesque or Bakhtin's concept of carnival, but the present paper proposes that wrestling actually makes explicit and exaggerates the transgressive tendencies that lie behind the seemingly disciplined and rule-bound appearance of modern and postmodern (media) sports.

## **Taina Kinnunen: National Warriors and Ideal Bodies – Representations of Male Body in the Sports News on TV**

In this article I trace the ways male body is presented in sports news by the Finnish TV channels. In my interpretation I use the views of a French sociologist Michel Maffesoli. Maffesoli regards sports fan culture and, on the other hand, passionate caring of the body as forms of "tribalism" in the post-modern age. The idealized male body is interpreted to represent the community at two levels: nationality and a transnational way of life centered on the body maintenance. The TV viewer is connected to these communities by television. In both cases, the top sportsman can be viewed as an embodiment of the idealized masculinity that is widely adopted both by the Finnish and Western culture in general.

It is clear that the so called traditional masculine sports hero, quiet, controlled and usually a performer of individual sports, still has a high status in the hierarchy of Finnish sports publicity. Further, the hegemonic masculinity of the Finnish society, represented by the sports heroes, and, on the other hand, by the male sports journalists, is white, heterosexual and working-class oriented. The traditional male athlete has long been a representation of Finnishness as a matter of course. However, a new media oriented sportsman has come out. It is obvious that especially in the future, the "aesthetic" sportsmen, who not only behave pleasantly but look perfect, will be the most idealized sports celebrities. Considering the role of the television in the everyday life of people, the aesthetic sportsman will

widely serve as an ideal for men's gender identity work. Accordingly, the pressures towards the performance and looks of the top sportsmen will further grow.

## **Sanna Valtonen & Sanna Ojajärvi: The Shapely and the Beautiful. Women and men in the imaginaries of sports culture**

The article deals with gendered sports culture in the media. The analysis is based on monitoring exercise programmes on television, sports and exercise magazines and sports and exercise-oriented Finnish internet sites during one week (week 35/2002). It focuses on gendering practices and their consequences: How, in practice, do imaginaries make themselves more available to one gender than another? What kind of ideological consequences do these imaginaries have? What kind of material do they offer for constructing active subjectivities or doing identity work?

It seems that mediated sports culture is gendered in a very traditional way. In the media imaginaries, women are re-presenting sports whereas men perform it. Also the motivation for practising sports is gendered – while men are expected to enjoy competition and improving their performance, women are assumed to enjoy the results of exercising: weight loss and improved body shape. It also seems that sports media, which address men, are specialised in one sport and its technique, whereas women's media are general in their area of interest: magazine-like and looks-oriented. Thus, it can be concluded that men are expected to choose their areas of interest whereas women are interested in all sports and exercise culture in a 'womanly' way.

Gendered images are not only representing what genders are like; they also produce two considerably different cultures. Grasping representations and analysing them can be considered a modest effort to point out and re-articulate existing undemocratic symbolic practices.

## **Aki Järvinen: Simulations of Sports and Stardom**

The article discusses sports games played via computers and game consoles. The genre of sports games is one of the most popular among digital game genres. The analysis focuses on the concept of simulation and the specific nature of the player experiences that emerge from interacting with these playable simulations.

The paper presents case analysis of two sports games, *Pro Evolution Soccer 2* and *Transworld Snowboarding*. Their particular structure in creating a simulation of their respective sport is analysed. The audio-visual means and trends of sports games are also discussed.

The author argues that interest in sports games is motivated and fulfilled by the varying roles – from manager to field player – that sports games provide for the player. The ability to play in the 'shoes' of big sports stars in the context of professional sports spectacles (professional leagues, competitions, etc.) is another feature of sports games that makes them popular. Sports games are consumed in the larger context of sports as a form of popular culture. They incorporate traits of role-playing games, but the context of role-play is transformed from the traditional fantasy and science fiction settings to the world of professional sports.

## Esipuheet

Herkman, Juha: Mistä puhumme kun puhumme huumorista? 3/02, 3-8.

Laine, Kimmo: (Melko) varhaisen elokuvan historiaa. 1/02, 3-6.

Laine, Kimmo ja Silja: Elokuvateatterit muuttuvat (taas). 4/02, 3-5.

Sihvonen, Tanja: Teknologisoituvan ruumiin aikakaudella. 2/02, 3-7.

## Artikkelit

Ahonen, Kimmo: Menetetty ruumis, kadotettu sielu. – Dehumanisaatio elokuvassa *Avaruuden pirut*. 2/02, 8-25.

Eerikäinen, Hannu: Elämää laboratoriossa: tieteiskuvitelmissa teoriafiktioihin. Ruumiin, koneen ja halun metamorfoosi post-teoriassa. 2/02, 56-75.

Gunning, Tom: Attraktioiden elokuva. – Varhainen elokuva, katsoja ja avantgarde. 1/02, 7-13.

Huttunen, Marjut: *Jackass* – huonolla maulla höystettyä passivoivaa viihdettä ja perinteistä miehisyttä? 3/02, 69-76.

Kilpi, Harri: Historian melodramaattiset kuvat: Yhteiskuntaluokkien representaatio ja *Kaukana mielettömästä maailmasta* (1967). 1/02, 63-84.

Kindberg, Juha: Arkiston vanhin rulla. 1/02, 14-43.

Laine, Kimmo: Elokuvateatteri Imatran tulipalo 23.10.1927, asetus elokuvanäytännöistä ja huonosti käyttäytyvä yleisö. 4/02, 19-35.

Laine, Kimmo: Kaksikymmenluvun primitivismiä: *Kiljusen pojat koulussa*. 1/02, 44-62.

Laine, Silja: Kaksi Kino-Palatsia ja modernisoituvaa kaupunki. 4/02, 36-46.

Mäkelä, Laura: Vallatonta vallanottoa komedia-sarjassa *Ponille kyytiä*. 3/02, 19-29.

Nash, Melanie: ”Beavis on vain sekaisin”: Ideologioita, intertekstejä, yleisöjä. 3/02, 30-52.

Niiranen, Katariina: Nauru raikaa *Pitkän Jussin majatalossa* – koomisen keinoista ja kansallisuudesta. 3/02, 77-91.

Paasonen, Susanna: Metropolin lumo ja kaipuu: Forum kaupunkikokemuksen tilana. 4/02, 6-18.

Pantti, Mervi: Elokuva-kritiikki verkkojournalismin aikakaudella. 1/02, 85-106.

Rovio, Janne: Lihaksikas hirviö – Jean-Claude Van Damme elokuvassa *Death Warrant*. 2/02, 42-55.

Rowe Karlyn, Kathleen: Roseanne: kuriton nainen kotijumalattarena. 3/02, 9-18.

Siironen, Maria: Ironian karuselli *South Park* -sarjassa: stereotyyppistä parodiaa vai stereotyyppien parodiaa? 3/02, 53-68.

Tikka, Pia: Sergei Eisensteinin ajattelun rakenteet ja kuvakieli kehollisen mielen näkökulmasta. 2/02, 26-41.

## Raportit ja katsaukset

Alanen, Antti: *Le Giornate del Cinema Muto* 20 vuotta. 1/02, 107-109.

Hirn, Sven: Kit-Cat s:r 1929-34. 4/02, 57-73.

Honka-Hallila, Ari ja Helena: Turun muuttuvat elokuvateatterit. 4/02, 47-56.

Kilpi, Harri: History in Words and Images, Turku 26.9.-28.9.2002. 4/02, 82-84.

Nyyssönen, Pasi: Elokuvateatteri. Nyt. 4/02, 74-81.

## 19.-24.8.2003



international  
film festival  
kulttuurikeskus  
tapiola

[www.espocine.org](http://www.espocine.org)

Espoo Ciné International Film Festival  
PL 95, 02101 Espoo  
tel. (09) 466 599 fax (09) 455 458  
office@espocine.org

### Keskustelua

Bacon, Henry: Elokuvan tutkimisen monet tasot. 2/02, 86-88.

Herkman, Juha: Elokuva ei ole aivot (eli miksi elokuva voi olla "kieli"). 2/02, 78-86.

Lehtonen, Mikko: Kuinka anarkia organisoidaan? Ajatuksia mediatutkimuksen tilasta ja tulevaisuudesta. 2/02, 76-78.

### Kirja-arviot

Abel, Richard: The Red Rooster Scare. Making Cinema American 1900-1910 (Pasi Nyysönen). 1/02, 111-113.

Altman, Rick: Elokuva ja genre (Juha Herkman). 2/02, 91-93.

Dyer, Richard: Älä katso! Seksuaalisuus ja rotu viihteen kuvastossa (Sanna Karkulehto ja Ilmari Leppihalme). 2/02, 93-96.

Hirn, Sven: Apolloteatteri. Katsaus 1900-luvun alun Helsingin näyttämötaiteeseen ja huvielämään (Kimmo Laine). 4/02, 85-86.

Pallasmaa, Juhani: The Architecture of Image – Existential Space in Cinema (Tanja Sihvonen). 4/02, 86-87.

Pantti, Mervi: "Kansallinen elokuva pelastettava" (Minna Lammi). 2/02, 90.

Ruoho, Iiris: Utility Drama. Making of and Talking about the Serial Drama in Finland (Mari Pajala). 3/02, 93-95.

Seppänen, Janne: Valokuvaa ei ole (Mikko Villi). 3/02, 92-93.

Usai, Paolo Cherchi: Burning Passions. An Introduction to the Study of Silent Cinema (Pasi Nyysönen). 1/02, 109-110.

Usai, Paolo Cherchi: Silent Cinema. An Introduction (Pasi Nyysönen). 1/02, 109-110.

# Ohjeita kirjoittajille

*Lähikuvan* artikkelien käsikirjoitukset tulee lähettää toimitussihteerille joko sähköpostitse liitetiedostona tai kirjeitse levykkeelle tallennettuna (rft-muodossa).

Kuvat ja erilaiset kaaviot lähetetään joko originaaleina tai mieluiten skannattuina ja tallennettuina erillisiksi tiedostoiksi (tif-, eps- tai jpg-muodossa). Resoluution tulisi olla vähintään 300 dpi skannattuna haluttuun julkaisukokoon. Tekstiin voi merkitä kuvion tai kuvan sijoituspaikan. Kuvituksesta kannattaa neuvotella toimitussihteerin kanssa.

Käsikirjoituksen ensimmäiselle liuskalle merkitään kirjoittajan nimi, oppiarvo, osoite ja muut yhteystiedot, mahdollinen virka-asema ja toimipaikka. Julkaistavasta artikkelista tulee olla lyhyt (max. 300 sanaa) englanninkielinen abstrakti.

Käsikirjoituksen arvioi *Lähikuvan* päätoimittaja tai numeron erikoistoimittaja(t) sekä näiden nimeämä toinen lukija. Kirjoittajan edellytetään ottavan huomioon lukijoiden mahdolliset kommentit ja muutosehdotukset. Toimitus ei takaa käsikirjoituksen julkaisua, vaikka kirjoitusta olisi pyydetty.

Artikkeliksi tarkoitettun tekstin maksimipituus on yleensä noin 25 liuskaa (suurimmalla rivivälillä , 12 pisteen fontti). Tekstinsisäiset vieraskieliset sitaattit suomennetaan, ellei vieraskielisyydelle ole jotain erityistä syytä. Teksti kirjoitetaan ilman tavutusta eikä siinä tulisi käyttää muita muotoiluja kuin kursiiivia. Kappaleet erotetaan toisistaan tyhjällä rivillä ja otsikot kahdella rivinvälillä molemmin puolin otsikkoo. Lainaukset merkitään käsikirjoitusliuskoihin. Lähdetiedot sijoitetaan tekstin loppuun loppuviiteinä, jotka voi kirjoittaa tekstinkäsittelyohjelman viitetyökalulla. Ajatusviivat tehdään tavuviivoina.

Kun tekstissä mainitaan ensimmäisen kerran jokin elokuva, sen tuotantomaa ja -vuosi kerrotaan suluiissa välittömästi elokuvan nimen jälkeen. Jos kyseessä on ulkomainen elokuva, joka on ollut levityksessä Suomessa, siitä käytetään suomenkielistä nimeä ja alkuperäisnimi mainitaan sulkeissa. Esimerkki: *Musta sade* (*Black Rain*, USA 1989). Alkuperäiskielinen nimi mainitaan erikseen myös silloin, kun suomenkielinen nimi on sama. Jos elokuvan nimi on kaksiosainen (Esim. *Total Recall - unohda tai kuole*), se mainitaan ensimmäisellä kerralla kokonaisuudessaan ja myöhemmin elokuvaan voidaan viitata nimen ensimmäisellä osalla. Vastaavasti televisio-ohjelmista ja -sarjoista kerrotaan suomenkielinen ja alkuperäinen nimi sekä tuotantomaa ja -vuosi/det. Elokvien ja televisio-ohjelmien nimet kursivoidaan.

Artikkelien lisäksi *Lähikuva* julkaisee mm. haastatteluja, kommentaareja, keskustelupuheenvuoroja, raportteja ja arvioita (max 5 liuskaa). Kirja-arvion alkuun tulee otsikko ja sen alle tiedot kirjasta (teoksen nimi, kirjoittajan/toimittajan nimi, kustantaja, julkaisupaikka ja -vuosi, sivumäärä). Raportoitavista tapahtumista (esim. seminaarit ja festivaalit) kerrotaan tapahtuman koko nimi, ajankohta ja paikka.

Lähdeviitteet laaditaan seuraavaan tapaan:

Viittaus teokseen:

Tekijä (etunimi sukunimi), *Teoksen nimi: Teoksen alaotsikko*. Mahdollinen julkaisusarja ja numero. Kustantajan kotipaikka: kustantaja vuosi, sivunumero(t). Esimerkiksi:

<sup>1</sup> Richard Dyer, *Now You See It: Studies on Lesbian and Gay Film*. London and New York: Routledge 1990, 48.

Viittaus artikkeliin lehdessä:

Tekijä, "Artikkelin otsikko: Artikkelin alaotsikko". *Lehden nimi*, vuosikerta (vol):numero (vuosi), sivunumero(t). Esimerkiksi

<sup>2</sup> Charles R. Acland, "Cinemagoing and the Rise of the Megaplex". *Television & New Media*, vol. 1:4 (Nov. 2000), 379.

<sup>3</sup> Melanie Nash, "'Beavis is just confused': Ideologies, Intertexts, Audiences". *The Velvet Light Trap*, 43 (Spring 1999), 7.

Viittaus artikkeliin kokoomateoksessa:

Tekijä, "Artikkelin nimi". Teoksessa Teoksen toimittaja(t), *Teoksen nimi: Alaotsikko*. Kustantajan kotipaikka: kustantaja vuosi, sivunumero(t). Esimerkiksi:

<sup>4</sup> Samantha Holland, "Descartes Goes to Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema". Teoksessa Mike Featherstone and Roger Burrows (eds.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage 1995, 160.

Viittaus uudelleen samaan artikkeliin tai teokseen:

Tekijän nimi, Osa teoksen tai artikkelin nimestä, sivunumero. Esimerkiksi:

<sup>5</sup> Holland, "Descartes Goes to Hollywood", 32.

<sup>6</sup> Acland, "Cinemagoing", 381.

<sup>7</sup> Dyer, *Now You See It*, 63.

Viittaus juuri edellä viitattuun artikkeliin tai teokseen:

Käytetään lbid.-merkintää. Esimerkiksi:

<sup>8</sup> Ibid., 69.

Viittaus www-sivulle:

Tekijä, "Artikkelin nimi". *On-line-lehden nimi*, vuosikerta (vol):numero (vuosi). www-osoite. Esimerkiksi:

<sup>9</sup> Christian Keathley, "The Cinephiliac Moment". *Framework*, 42 (Summer 2000). <http://www.frameworkonline.com/42ck.htm>.

<sup>10</sup> Aaron Anderson, "Violent Dances in Martial Arts Films". *Jumpcut*. <http://darkwing.uoregon.edu/~jlesage/trialsite/aarona/aaron1.html>. Linkki tarkistettu 30.5.2001. (Kerro milloin olet tarkistanut sivun, mikäli siitä ei ole saatavilla vuosikerta- ja numerotietoja.)

<sup>11</sup> Ote Nelosen katsojapalautteesta. <http://www.nelonen.fi/info/tiedote5c.html>. Linkki tarkistettu 9.2.2001.



