

**RADIOSELOSTUSTEN NARRATIIVISUUS**  
**Henkilöhahmot, draamallisuus ja juonellisuus**  
**jääkiekkoselostuksissa**

Aleksis Ärje

Puheviestinnän pro gradu -tutkielma

Syksy 2010

Viestintätieteiden laitos

Jyväskylän yliopisto

## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty: HUMANISTINEN	Laitos – Department: VIESTINTÄTIETEIDEN
Tekijä – Author: Aleksis Ärje	
Työn nimi – Title: RADIOSELOSTUSTEN NARRATIIVISUUS Henkilöhahmot, draamallisuus ja juonellisuus jääkiekkoselostuksissa	
Oppiaine – Subject: Puheviestintä	Työn laji – Level: Pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year: Marraskuu 2010	Sivumäärä – Number of pages: 77
Tiivistelmä – Abstract: <p>Tutkimuksen tarkoitus oli selvittää, millaisista tarinankerronnallisista elementeistä radion jääkiekkoselostus syntyy. Tavoitteena oli tuottaa tietoa urheilu- ja mediamaailmasta uudesta, kertomuksellisesta näkökulmasta. Tutkimuksessa käytettiin narratiivista tutkimustapaa, joka painottaa kertomusten merkitystä todellisuuden rakentajina.</p> <p>Aineistona oli viisi radioselostusta, jotka ovat peräisin kolmelta eri vuosikymmeneltä. Aineiston luokitteluun rakennettiin taulukko, johon litteroitiin selostusten henkilö- hahmoihin, draamallisuuteen ja juonellisuuteen liittyviä katkelmia. Saatuja tuloksia tulkit- tiin narratiivisen lähestymistavan kannalta.</p> <p>Tulokset osoittavat henkilö- hahmojen olevan keskeisessä roolissa selostustarinassa, sillä heidän tekojaan selostaja tulkitsee. Selostaja voi syventää ja valottaa henkilö- hahmoja liit- tämällä niihin tausta- ja tilastotietoja. Näin kuuntelijalle syntyy mielikuvia eri hahmoista ja myös tulevaisuuteen suuntautuvia odotuksia, mitä kenenkin voi odottaa tekevän. Pelin ede- tessä selostustarinan saattaa muodostua päähenkilöitä, konflikteja ja kasvutarinoita.</p> <p>Selostustarinoissa on aristotelinen juonen rakenne: erotettavissa on alku, keskikohta ja loppu. Alussa kuuntelijassa olisi pystyttävä herättämään mielenkiinto, siksi tarinassa olisi tärkeää olla alusta lähtien jännitteitä tai erityisiä seuraamisen kohteita. Yleensä selostusta- rinan suurin mielenkiinto kohdistuu ottelun arvoituksellisuuteen: miten pelissä tulee käy- mään? Lisämielenkiintoa tarinaan saattaa tuoda pelin panokset sekä mielenkiintoiset jouk- kueet ja henkilö- hahmot. Ottelun alettua selostukseen alkaa muodostumaan pienempiä osa- tarinoita sekä eritasoisia käänteitä ja kliimakseja, kuten maalit. Selostustarinasta muodos- tuu ehyt kokonaisuus, kun selostaja tekee lopuksi pelistä yhteenvedon.</p> <p>Paitsi henkilö- hahmot ja juoni, myös draamallisuus on tärkeässä osassa selostustarinaa. Se tarkoittaa asioiden esittämistä, niin että kuuntelija ei pitkästy. Kuuntelijassa on herätet- tävä odotuksia, joita ei kuitenkaan tyydytetä ennen tarinan loppua. Myös selostuksen rytmi vaihteluineen on tärkeä kuuntelumotivaation ylläpitämiseksi.</p> <p>Tutkimuksen tulokset osoittavat, että draaman alalta on sovellettavissa urheiluselostuk- siin useita kiinnostusta lisääviä elementtejä. Tulokset auttavat tulkitsemaan urheiluselos- tuksia ja niitä on myös mahdollista hyödyntää koulutuksen näkökulmasta.</p>	
Asiasanat – Keywords: Draama, draamallisuus, henkilö- hahmo, juoni, narratiivisuus, puheviestintä, urheiluselostus	
Säilytyspaikka – Depository: Jyväskylän yliopisto / pääkirjasto	

# SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	5
2 URHEILUSELOSTAMISEN TAUSTAT .....	7
2.1 Selostus puheviestinnän genrenä .....	7
2.2 Keskeiset käsitteet .....	8
2.3 Huippu-urheilun viestinnällinen kenttä .....	12
2.3.1 Urheilumedia viihteellistyy vauhdilla.....	12
2.3.2 Sankaritarinoiden merkitys kulttuurissamme.....	14
2.3.3 Journalistinen draama urheilussa.....	15
3 TUTKIMUKSEN SUORITTAMINEN.....	18
3.1 Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset .....	18
3.2 Narratiivisuus tutkimusmenetelmänä .....	19
3.3 Aineisto.....	21
3.4 Aineiston käsittely ja analysointi .....	23
4 HENKILÖHAHMOJEN ESITTELEMINE JA RAKENTAMINEN.....	27
4.1 Hahmon rakentaminen taustatarinoiden kautta.....	28
4.1.1 Taustatietojen käyttö hahmon rakentamisessa .....	28
4.1.2 Hahmon rakentaminen tilastojen kautta .....	30
4.1.3 Taustatieto luo hahmoon syvyyttä.....	31
4.2 Pelaajahahmon toimintarooli .....	32
4.2.1 Suora roolikuvaus pelaajahahmosta .....	32
4.2.2 Kuvaus pelaajahahmon akteista kaukalossa .....	34
4.2.3 Arviointi pelaajahahmon suorittamisesta.....	36
4.2.4 Toimintaroolin rakentuminen.....	38
4.3 Konflikti ja kasvutarina .....	39
4.4 Samaistuminen .....	40
4.5 Koko joukkueen tahdonsuunta.....	42

4.6 Päähenkilöt ja extra-hahmot .....	43
4.7 Mielenkiintoiset hahmot draaman perusta.....	44
5 SELOSTUSTEN JUONELLISUUS JA DRAAMALLISUUS.....	45
5.1 Draaman kaaren alkuvaihe .....	45
5.2 Jännitteenluonninkeinot tarinan aikana .....	47
5.2.1 Kaksinkamppailujen rakentaminen .....	48
5.2.2 Muut keinot luoda mielenkiintoa .....	49
5.2.3 Juonenkäänteet .....	51
5.2.4 Maalit ovat juonen kliimakseja .....	53
5.3 Juonen selkeys, johdonmukaisuus ja yhtenäisyys.....	54
5.4 Puolueellisuus tehokeinona.....	57
5.5 Tunne tarinan lopputuloksena.....	59
6 PÄÄTÄNTÖ .....	61
6.1 Tutkimuksen arviointi ja tarkastelu.....	61
6.2 Keskeiset jatkotutkimushaasteet .....	64
6.3 Yhteenveto tärkeimmistä tutkimustuloksista.....	66
KIRJALLISUUS .....	69
LIITTEET .....	74

# 1 JOHDANTO

Mikä saa radion urheiluselostuksen kuulostamaan mielenkiintoiselta?

Moni tuntee elokuvien, kirjallisuuden ja näytelmien draamallisuuden, erilaiset henkilöhahmot ja juonenkäänteet. Draamataidetta ja urheiluselostuksia yhdistää sama asia: pyrkimys pitää vastaanottajan mielenkiintoa yllä.

Kreikan kielessä *draama* tarkoittaa toimintaa, mikä onkin sen luonteenomaisin piirre. Se on myös keino saada ihmisissä aikaan tunteita. (Esslin 1980, 12.) Yleisimpiä median välittämiä tunteita ovat jännittynyt ennakointi, pelko, inho ja viha, kiinnostus, mielihyvä ja huumori (Mustonen 2001, 102). Näitä tunteita voi esiintyä myös urheiluselostuksessa. Draaman ohella keskeisenä käsitteenä tässä tutkimuksessa esiintyy *draamallisuus*, joka on asioiden esittämistä sellaisessa muodossa, että katsoja ei pitkästy. *Juoni* puolestaan tarkoittaa sitä järjestystä, jossa draaman toiminta (varsinainen tarina) paljastuu katsojalle. (Esslin 1980, 143.) Yläkäsite edellä mainituille on *narratiivi*, joka tarkoittaa kertomusta. Sen perusrakenne on juonellinen, ja se pitää sisällään ajan, paikan, tapahtumat ja toimijat. (Noussainen 2008.)

Osaltaan urheiluselostuksissa on kyse totuuden ja tiedon välittämisestä. Tässä tutkimuksessa ei kuitenkaan ole tarkoitus arvioida selostusten journalistista tiedonvälittämistä, vaan tutkimuskohteena on se narratiivinen todellisuus, jonka selostustarina muodostaa. Tavoitteena on kuvata ja ymmärtää, millaisista tarinankerronnallisista elementeistä radion jääkiekkoselostus syntyy. Tärkeäksi tutkimuksen tekee se, että urheilu- ja mediamaailmaa havainnoidaan ennen tutkimattomasta näkökulmasta. Aineistona on viisi radion jääkiekkoselostusta, jotka ovat peräisin 1970-, 1990- ja 2000-luvulta. Radio valikoitui television sijaan tutkimuskohteeksi siksi, että siinä selostajan rooli tarinankertojana on korostuneempi. Tämä johtuu

siitä, että vastaanottajalla ei ole käytössään kuvaa. Samasta syystä radio on tutkimuskohteena myös yksiselitteisempi.

Puheviestinnän näkökulmasta aihe on kiinnostava, koska kyse on radiopuheesta. Radioviestintään kohdistuvat odotukset heijastavat radiokontekstin normeja eli sitä, millaista viestintää pidetään radioon tyypillisenä ja sopivana (Valo 1994, 80). Myös narratiivinen tutkimustapa linkittyy läheisesti puheviestintään. Onhan tarinoissa kyse puheviestinnän keinoin luotavista todellisuuksista. Aika ajoin narratiivisen tutkimustavan asema tutkimuskentällä herättää kuitenkin keskustelua. Kysytään, miksi kertomukset ovat tärkeitä? Vastaus on yksinkertainen: elämme kertomusten maailmassa. Kun ihmisiltä kysytään, mitä he tekivät, he usein antavat vastauksensa kertomuksen muodossa. (Kaasila 2008, 41.)

Radioselostuksilla on ollut alusta alkaen merkittävä rooli koko maamme urheilujulkisuudessa. Suomen Yleisradio perustettiin vuonna 1926. Nopeasti tämän jälkeen radio valtasi oman roolinsa urheilutapahtumien välittäjänä. Radion viehätysvoima perustui siihen, että se pystyi kertomaan tapahtumahetkellä, mitä kaukaisissa maissa tapahtui. Sen aikaiseen uutisvälitykseen, ja sen pieniin, suttuisiin kuviin verrattuna, muutos oli valtava. Ensimmäisen suoran selostuksen YLE välitti vuonna 1929 järjestetystä Ruotsi-maaottelusta. (Virtapohja 1998, 14, 72.) Suuri merkkipaalu radioselostusten historiassa on Berliinin vuoden 1936 olympialaiset. Kisojen 10 000 metrin juoksusta on todettu, että "selostaja Martti Jukola teki kultaväepelin (Ilmari Salminen) ja hänen adjutanttiansa kolmoisvoitosta koko kansan omaisuutta". (Itkonen & Knuutila 1992, 155-156.)

Seuraavassa kappaleessa kuvataan urheiluselostamisen taustoja. Tämän jälkeen kerrotaan tutkimuksen toteuttamisesta. Tutkimuksen varsinaisen ytimen muodostavat kaksi käsittelykappaletta, joissa esitellään saatuja tuloksia, peilataan niitä aiempaan tietoon narratiivisuudesta sekä tehdään johtopäätöksiä. Päättäntö-osuudessa arvioidaan tutkimusta ja esitetään jatkotutkimushaasteita.

## 2 URHEILUSELOSTAMISEN TAUSTAT

Tässä luvussa kuvaan, millainen puheviestinnän genre radion urheiluselostukset on ja mitkä ovat tämän tutkimuksen kannalta keskeisimmät käsitteet. Lisäksi esitelen, millainen on se huippu-urheilun viestinnällinen kenttä, johon selostukset sijoittuvat. Tarkoitus on taustoittaa lukijalle, mihin tutkimuskohteena olevat radioselostukset linkittyvät.

### 2.1 Selostus puheviestinnän genrenä

Urheiluselostusten voidaan määrittellä olevan radion yksi ohjelmagenre. Genre on osoittautunut jopa niin joustavaksi termiksi, että sen analyttistä arvoa on kyseenalaistettu käsitteen venyessä lähes mihin tahansa suuntaan ja mille tahansa abstraktiotasolle. (Ridell 1993, 3.) Kunelius (1993, 33) määrittelee genren viittaavan kulttuuriseen mekanismiin, jolla yksittäinen teksti asettuu tietyn tekstilajin jäseneksi. Käsitteen ensisijainen tarkoitus ei ole luokitella tekstejä, vaan päästä käsiksi siihen, miten genren kategoria toimii tekstien ymmärtämistä ja niiden tulkintaa ohjaavana tekijänä. Tekstistä tunnistetut geneeriset piirteet tarjoavat sille kulttuurin määrittämisen paikan ja ehdottavat tulkintatapaa. Ridell (1992, 132, 135) lisää, että tekstien tulkinnan lisäksi genret osallistuvat myös tekstien tuottamiseen. Ne nimittäin tarjoavat ohjeita joko siitä, miten kirjoittaa tai siitä mitä tottumuksia kussakin tapauksessa rikkoa.

Tapahtumalähtöinen urheiluselostus on Salomaan (1989, 274) mukaan aihekeskeisyydessään dokumentaarinen ohjelmatyyppi. Selostuksen pääsisällöt ovat urheilija(t), kilpailutapahtuma aikatauluineen ja yleisön osallisuus. Urheilijan keskeinen asema selostusohjelmassa tulee pitää mielessä. Viihteen ja kaupallisuuden syrjäytettyä urheilun ihanteellisuuden, on Salomaan mukaan vaarana, että selostajan osuus korostuu urheilijan kustannuksella.

Itse sovellan edellä esitettyä Kuneliuksen genre-määritelmää radioselostuksia koskevaksi. Jääkiekkoselostukset ovat yhdenlaista radiopuhetta. Määrittelen urheiluselostusten olevan radion yksi, oma ohjelmagenrensä, joka on vielä helppo tunnistaa. Jääkiekkoselostuksille tyypillistä on muun muassa selostajan nopea ja kiivas puhetapa, useimmiten tiukasti jääkiekkoon liittyvä puhesisältö sekä tehos-temikrofonin kautta kuuluvat yleisön ja pelin äänet. Kaikkinensa jääkiekkoselostuksia leimaa tarinan draamallisuus, jota tässä työssä käsitellään myöhemmin.

Kuuntelijoilla puolestaan on kulttuurin luomia odotuksia siitä, millainen kyseisen genren alaisen ohjelman tulisi olla ja miten sitä pitäisi ymmärtää ja tulkita. Radion jääkiekkoselostus -genreen voi sisältyä kuitenkin erilaisia odotuksia radioasemasta riippuen. Valtakunnallisen YLEn radioselostukset ja paikallisradioselostukset eroavat toisistaan. Paikallisradiossa otteluita selostetaan usein oman kaupungin joukkueen näkökulmasta tarkastellen (puolueellisesti), kun taas valtakunnallisella kanavalla samaa peliä selostettaisiin puolueettomasti molempien joukkueiden näkökulmasta. Kyse on siitä, mille yleisölle selostus kohdennetaan (tietty alue vs. koko maa).

## 2.2 Keskeiset käsitteet

*Narratiivi* tarkoittaa kerrontaa. Se pitää sisällään ajan, paikan, tapahtumat ja toimijat. Sen perusrakenne on juonellinen (alku, keskivaihe, loppu). Juoni myös sitoo tapahtumat yhtenäiseksi. Samalla kertomuksiin liitetään henkilöahmot. Yksi kertomus sisältää useita tarinoita. Kertomuksella on konteksti ja kertoja. Yleisöllä on odotuksia kertomuksia kohtaan. (Nousiainen 2008.) Narratiiville luonteenomaista on myös sisäinen logiikka, jonka varaan kertoja rakentaa kertomuksensa (Denzin 1989, 37, Kaasilan 2008, 43 mukaan).

*Tarina* on kertomuksen alakäsite. Samasta tarinasta voi esittää monia kertomuksia – kertomus sisältää monia tarinoita. Hännisen (1999) mukaan tarina on tietynlainen merkityskokonaisuus. Sillä on ajallinen koostumus, eli se sisältään alun, kes-



kikohdan ja lopun. Tarinankin keskeinen elementti on juoni. Juoni muodostaa kokonaisuuden, johon nähden erilliset osat saavat merkityksensä.

*Draaman* keinoin ihmisissä saadaan aikaan tunteita (Aaltonen 2003, 46). Siihen liitetään usein inhimillinen kyky, toimintatarve tai vaisto, joka saa ilmaisunsa draamasta. Draaman käsitteen raja on kuitenkin hyvin liikkuva. Edellä mainitut määritteet ovat kytkeytyneet niin kiinteästi inhimillisiin toimintoihin, että on melkein mahdotonta tarkalleen osoittaa, missä jokin yleisluontoisempi toiminta loppuu ja varsinainen draama alkaa. Draaman kaltaisen toiminnan väljärajaisuus mahdollistaa sen jatkuvan uusiutumisen sellaisista lähtökohdista käsin, joiden on aiemmin katsottu kuuluvan alueen ulkopuolelle. Esimerkiksi joukkoviestinten aikakaudella draamasta on tullut yksi vaikutusvoimaisimpia ihmisten välisiä viestintäkeinoja. Kreikan kielessä draama (*drama*) merkitsee toimintaa, mikä onkin draaman luonteenomaisin piirre. Draamasta tekee draaman juuri se elementti, joka on sanojen ulkopuolella ja takana, ja joka on tajuttava toimintana, jotta kirjailijan tarkoitukset pääsisivät täydellisinä esille. (Esslin 1980, 12-16). Tästä johdettuna määrittelen draaman tarkoittavan tässä työssä *puhutun selostustarinan viestinnän keinoin muodostamaa toimintaa*.

*Juoni* on se järjestys, jossa draaman toimintaan liittyvät tapahtumat (varsinainen tarina) paljastuvat katsojille. Usein juoni liittyy päähenkilön sisäiseen tai ulkoiseen ristiriitaan (konfliktiin) ja sen selvittelyyn. Pääjuonen ohella voi olla myös sivujuonia. (Esslin 1980, 141.) Juonen voidaan sanoa olevan synteesi, joka jäsentää kertomusta ja toimii välittäjänä yksittäisten tapahtumien ja tarinan kokonaisuuden välillä. Se tuo yhteen muun muassa toimijat, olosuhteet, tavoitteet, keinot, vuorovaikutukset ja odottamattomat tulokset sekä äkilliset käänteet ja pelottavat tapahtumat. Juoni on harvoin lineaarinen, sillä siihen kuuluvat myös takaumat, rinnakkaisuudet ja tulevaisuuteen suuntautuneet osat. (Kaasila 2008, 43-44.) Draaman toiminnan juonellista huippukohtaa puolestaan kutsutaan *kliimaksi* (Esslin 1980, 143).

*Draamallisuus* tarkoittaa asioiden esittämistä siten, että katsoja ei pitkästy. Muo-

to, jolla tarina esitetään, ratkaisee kiinnostuuko katsoja esityksestä. (Aaltonen 2003, 46.) Kaiken draamallisuuden perusta onkin kyky synnyttää katsojassa kiinnostusta ja jännitystä. Tätä varten katsojissa on herätettävä odotuksia, joita ei kuitenkaan ennen tarinan loppua tyydytetä. Toiminnan täytyy näyttää etenevän kohti päämääränsä, mutta se ei saa saavuttaa sitä ennen loppua. Draamallisia elementtejä ovat myös tempon ja rytmin vaihtelut, sillä kaikinainen yksitoikkoisuus tappaa yleisön kiinnostuksen. (Esslin 1980, 47-48.) Selostustarinassa mielenkiinnon lisäämiseen voidaan pyrkiä muun muassa rakentamalla jännitteitä, odotuksia, konflikteja, kasvutarinoita sekä samaistamalla kuuntelija henkilöihämoihin.

*Henkilöhahmo* on tarinan toimija, joka mahdollistaa draamallisuuden ja juonellisuuden. Selostustarinassa on monenlaisia henkilöihämoja, kuten pelaajat, valmentajat ja tuomarit. Lisäksi henkilöihämoista osa voi olla tarinassa muita merkittävämmässä roolissa (esim. sankariihämo). Tarinan mielenkiintoa lisää, jos pelaajahahmo kokee joko myönteisen tai kielteisen kasvutarinan.

### **Narratiivisuuden monitulkintainen käsite**

Tässä työssä käytetään narratiivista tutkimustapaa. On syytä määritellä narratiivisuuden käsite, sillä suomen kielessä sille ei ole muodostunut vakiintunutta käyttötapaa. Eri tieteenalojen ja koulukuntien välillä onkin huomattaviakin eroja, miten narratiivisuus ymmärretään. Narratiivisuuden käsite on alkujaan peräisin latinan kielestä, jonka substantiivi *narration* tarkoittaa kertomusta ja verbi *narrare* kertomista. Englannin kielessä kyseiset kantasanat ovat muuttuneet substantiiviksi *narrative* ja verbiksi *narrate*. Suomen kielessä esimerkiksi Hänninen (1999) käyttää sanaa tarinallisuus narratiivisuuden synonyymina. Kirjallisuustieteessä tarinan ja kertomuksen käsitteillä on kuitenkin pidetty erillistä merkitystä: kertomus on vakiintunut yläkäsitteeksi ja tarina sen alakäsitteeksi. (Heikkinen 2001, 116-118.)

Narratiivisuuden käsitettä on käytetty ainakin neljällä erilaisella tavalla tieteellisessä keskustelussa. Sillä voidaan Heikkisen (2001, 118) mukaan:

- 1) viitata tiedonprosessiin sinänsä (tietämisen tapaan ja tiedon luonteeseen, ajatuksena ”kertomukset jäsentävät maailmaa”),
- 2) kuvata tutkimusaineiston luonnetta,
- 3) viitata aineiston analysointitapoihin,
- 4) käyttää käytännön työvälineenä (esim. psykologiassa tai kasvatuksessa).

Tässä tapauksessa käytän narratiivisuutta aineiston käsittelytapana. Polkinghorne (1995, 6-8) jakaa narratiivisuuden aineiston käsittelytapana usein kahteen kategoriaan:

*Narratiivinen analyysi (narrative analysis)* on uuden kertomuksen tuottamista aineiston kertomusten avulla. Aineistoa ei siis ainoastaan luokitella, vaan sen avulla tutkija muodostaa uuden, ehjän ja juonellisen tarinan. Kyseisen tarinan on tarkoitus tuoda esiin aineiston kannalta keskeisiä teemoja.

*Narratiivien analyysi (analysis of narratives)* lähestyy kerrottujen tarinoiden muodossa olevaa aineistoa tyyppitellen ja kategorisoiden sekä etsien samankaltaisuuksia tiettyjen ryhmien tai tyyppien osalta.

Tässä tutkimuksessa teen narratiivien analyysin. Tutkimuksen aineisto muodostuu tarinoista, joita analysoin sekä tulkiten kategorisoiden ja tyyppitellen.

### **Aiemmat tutkimukset aiheesta**

Urheiluselostamisesta ei ole Suomessa valmistettu yhtään pro gradu -työtä ylemmää tutkimusta. Aiemmissa graduissa on tutkittu muun muassa keinoja elävöittää ja luoda jännitystä selostuksiin, selostuksia kansallisen identiteetin luojina ja radioselostusten kuvallisuuden luontia. Näiden jatkumoksi koen tämän, selostusten kerronnallisuuteen liittyvän, aiheen aiheelliseksi. Selostusten tarinankerronnallisuudesta ei tehtyjen hakujen perusteella näyttäisi löytyvän myöskään kansainvälistä tutkimusta – ennemminkin ulkomaalainen selostustutkimus on liittynyt urhei-

lujournalismiin. Lähimpänä selostusten narratiivisuuden tutkimusta lienee Bryan-tin, Comiskyn & Zillmanin (1964) artikkeli Drama in Sports Commentary.

## **2.3 Huippu-urheilun viestinnällinen kenttä**

Seuraavaksi kerron urheilumedian viihteellistymisestä, urheiluun ja selostuksiin liittyvistä sankaritarinoista sekä niin sanotusta journalistisesta draamasta. Tarkoitus on kuvata sitä huippu-urheilun viestinnällistä kenttää, johon radion jääkiekkoselostukset linkittyvät.

### **2.3.1 Urheilumedia viihteellistyy vauhdilla**

Urheilu on yksi maapallon näkyvimmistä media-ilmiöistä. Kansainvälisesti arvokilpailuja seuraa satoja miljoonia ihmisiä. Huippu-urheilu kiinnostaa kaikilla maapallon mantereilla. Paitsi, että huippu-urheilusta on markkinoitu jättimäinen mediatuote, myös urheilun taloudelliset panostukset ovat kasvaneet suunnattoman suuriksi. (Itkonen, Ilmanen, Matilainen & Jaskari 2008, 5.) Yksi osoitus tästä on kotoisen jääkiekon SM-liigan tämänhetkinen 5-vuotinen tv-sopimus, jonka arvo on YLEn mukaan 60 miljoona euroa (Virtanen 2009).

Median kiinnittyessä voimakkaasti huippu-urheilutuotteisiin ja markkinoihin syntyy kolmiyhteys (urheilu-sponsorointi-media). Tämän myötä toimittajat viestivät usein urheilun "suurista ilmiöistä". Sen sijaan lapsi- ja nuorisourheilu ei ole samalla tavoin tuote, josta syystä se saattaakin jäädä julkisuudessa pimentoon. Suomalaisille urheilutoimittajille ja urheilutoimitusten päälliköille tehdyn kyselyn ja haastattelun perusteella näyttää siltä, että media toimii samanaikaisesti sekä urheilun tulkkina että tekijänä. Urheilu ja media nimittäin elävät kiinteässä yhteydessä hyödyttäen ja tarvitien toisiaan. Urheilutoimitusten on tehtävä valintoja, koska kaikista tapahtumista ja taustoista ei ole mahdollista uutisoida. Median te-

kemät valinnat perustuvat asioiden arvottamiseen. (Itkonen, Ilmanen, Matilainen & Jaskari 2008, 3-5.)

1990-luvun lopulla tulevaisuuden urheilujournalismia merkittävimmin värittäväenä tekijänä pidettiin urheilun viihdearvoa, joka nähtiin haittapuolena kriittisen journalismin elinmahdollisuuksien kapenemisen (Pänkäläinen 1998, 74). Viihdeteollisuuden kasvaminen todella suuriin mittoihin on ollut 2000-luvulla nopeaa. Pänkäläisen tuolloin kuvailemaa urheilujournalismin tilaa ei voi enää pitää kiistattomana lähtökohtana, koska viihdearvon painotus lienee lisääntynyt merkittävästi. (Itkonen, Ilmanen, Matilainen & Jaskari 2008, 30.) Yksi osoitus suoran jääkiekkolähetysten tarkoituksellisesta viihteellistämisestä on kotimaisia jääkiekko-oikeuksia laajasti hallinnoivan Nelonen Median urheilupäällikön Jorma Paakkarin lausunto Veikkaaja-lehdessä: "Emme jaa kanavallamme absoluuttisia totuuksia, vaan teemme hyvää urheiluviihdettä." Veikkaaja kysyi Paakkarilta, onko ristiriitaista, että Nelonen Median kiekkolähetysten kommentaattori on myös erään agenttitoimiston osakas ja samalla kommentaattori julkisesti arvioi agenttitoimistonsa pelaajan peliä. (Pesu 2010, 8.)

Viihteellisyyden elementtejä ovat loistavat suoritukset, arvaamattomuuteen perustuva jännitys sekä onnettomuudet ja väkivalta. Urheilun perusluonteeseen kuuluva dramatiikka puolestaan liittyy arvaamattomuuteen, mutta se edellyttää valittavaksi suosikin, jonka puolesta voi jännittää. (Laakso 1997, Virtapohjan 1998, 88 mukaan.)

### **Viihde ja sankaruus nähdään huippu-urheilun vahvuudeksi tulevaisuudessa**

Urheilumedia on siis viime vuosikymmenien aikana viihteellistynyt nopeasti ja sama suuntaus tulee jatkumaan tulevaisuudessakin. Tästä osviittaa antaa Itkosen, Ilmanen, Matilaisen & Jaskarin tutkimus (2008, 39, 46-47), jossa Urheilutoimittajain Liiton A-jäsenet saivat avoimesti nimetä kolme ammattimaisen huippu-urheilun vahvuutta tulevaisuudessa (ks. liite 1). Vastauksissa painottuu se, että huippu-urheilun vahvuus ja myönteisin puoli on tulevaisuudessa viihde- ja medianäkyvyys. Myös huippu-urheilun ammattimaisuus, kansainvälisyys ja markki-

nointiarvo koettiin vahvuudeksi. Mukana kärkipäässä olivat myös perinteiseen suomalaiseen urheilun ”hyvään kertomukseen” liitetyt esikuvallisuus ja kansallistunne, mutta niiden painoarvo ei noussut lähellekään viihdettä ja medianäkyvyyttä.

Urheilutoimittajille esitettiin myös väitteitä urheilujournalismista, jolla oli tarkoitus saada selville, miten toimittajat näkevät median aseman ja vaikutuksen suomalaisessa urheilukulttuurissa. Väite ”media tukee urheilusankaruutta” keräsi selkeästi eniten kannatusta, sillä 93 % vastanneista (n=252) oli samaa mieltä. Lajeista suurimman kannatuksen sai puolestaan jääkiekko, jonka oman median kannalta kiinnostavimmaksi lajiksi koki 63 % vastanneista. (Itkonen, Ilmanen, Matilainen & Jaskari 2008, 60, 63.) Mistä median tukemassa urheilusankaruudessa on kysymys, ja miten urheilusankaruus syntyy?

### **2.3.2 Sankaritarinoiden merkitys kulttuurissamme**

Urheilun seuraamiseen penkkiurheilijan näkökulmasta kuuluu oleellisena osana tarinat sankareista. Urheilusankarit ovat osa viestinnän keinoin tuotettua todellisuuttamme. Sankarit ovat kulttuurisidonnaisia hahmoja, joten niitä tutkittaessa on otettava myös kulttuuritekijät huomioon. Urheilusankaruus on sankaruutta, jossa sankariteot tehdään urheilukentillä. Sankariteot edustavat hyvää muiden ihmisten eli sankarin edustaman yhteisön silmissä. Tästä johtuen sankari saa merkityksensä sankarina muilta ihmisiltä ajankohdan ja yhteiskunnallisen tilanteen sanelemien ehtojen mukaisesti. Sankari on siis yhteisöä kokoava ja yhteisyyttä tukeva symboli. Sankarin tekemistä sankariteoista media dramatisoiden leipoo omia sankarikerromuksiaan. Sankaruuden täyttymisen ehdot ovat seuraavat:

- 1) sankari tekee sankaritekoja,
- 2) sankari edustaa hyvää,
- 3) sankari saa sankariarvonsa ja -asemansa muilta,
- 4) sankarista kerrotaan kertomuksia.

(Virtapohja 1998, 16-17, 48.)

Perinteinen urheilusankaruus edusti Suomen itsenäistymisen aikoihin vahvasti kansallista yhteisöllisyyttä. 2000-luvun mediatähteys puolestaan edustaa populaaria viihdeteollisuutta, jossa fokus on siirtynyt kansasta kohti yksilöä. Tämä on osaltaan seurausta urheilun taloudellistumisesta ja journalismin viihteellistymisestä. (Lehtinen 2006.) Peruskertomukset säilyvät kuitenkin vuosikymmenistä toiseen samoina. Ainoastaan kertoja ja muodit muuttuvat, mutta kertomuksen rakenne säilyy: Hyvä taistelee pahaa vastaan. Hyvä voittaa, ja maailman järjestystä uhannut kaaos väistyy. (Virtapohja 1998, 48-49.)

Millaisia kertomuksia urheilusankareista kerrotaan? Tässä kolmivaiheinen malli sankarin synnystä.

- 1) Urheilija osoittaa kelpoisuutensa kansalliseen tehtävään karsintakilpailussa, ja media saattelee tämän valitun urheilijan suunnattomien odotusten kera kisamatkalle.
- 2) Urheilija voittaa täyttäen häneen asetetut toiveet, ja kotimaassa yleisö saa tuoreeltaan tiedon menestyksestä.
- 3) Yleisölle näytetään sankarin ja hänen kannattajajoukkonsa juhlatunteet. Nämä tunteet välittyvät median kautta penkkiurheilijoille, jotka herkistyvät, jos sankari herkistyy kyyneliin, ja riehaantuvat, jos sankari riehaantuu. (Virtapohja 1998, 48-49.)

### **2.3.3 Journalistinen draama urheilussa**

Draamallisesti ajateltuna ohjelman rakenne eli muoto, jolla sanoma kerrotaan, on ensiarvoisen tärkeä, sillä se ratkaisee saadaanko katsoja kiinnostumaan esitetystä asiasta (Aaltonen 2003, 46). Draaman ydin – inhimillinen eläytymiskyky ja halu kokea tunteita – on edelleen sama kuin jo klassisen draaman aikoina antiikin Kreikassa. Draamallinen rakenne tehoaa, koska katsoja saa tilaisuuden osallistua tapahtumaan, elää mukana, jännittää sekä kokea iloa ja tuskaa. (Aaltonen 1994, 49.)

Draama on myös vuorovaikutusta, jossa yleisölle tapahtuu jotakin päähenkilöiden tekojen vuoksi. Todella dramaattiseksi draama huipentuu, kun kriisitilanteessa syntyy jännitettä. Tällöin puhutaan usein juonenkäänteestä tai odottamattomasta lopputuloksesta, johon yleisö reagoi vahvasti. Kun tällaiset kriisitilanteet välittyvät tai tapahtuvat joukkoviestimien välityksellä, voidaan puhua julkisesta draamasta. (Klapp 1964, 24-25.)

Urheilulla on jo sinänsä oma draamallinen perusluonteensa. Yksilöiden ja joukkueiden välisissä kamppailuissa kiteytyy ja purkautuu jännitteitä. Kamppailuiden ratketessa katsojien reaktio saattaa lähennellä yhteisöllistä orgasmia. Tällöin yhteisön sisällä konfliktialttius vähenee ja sen legitimizeetti kasvaa. Näin kilpaurheilu toimii sosiaalisten jännitteiden purkautumistienä, ja samalla myös urheilun draamallinen luonne sidostaa yhteiskuntaa yhtenäisemmäksi. (Väyrynen 1994, 1987, Virtapohjan 1998, 87 mukaan.)

Journalistisella draamalla puolestaan tarkoitetaan sitä jännitettä, joka saa meidät joukkoviestinnän tuotteiden kuluttajina kiinnostumaan jostakin uutisaiheesta: journalistinen draama imaisee meidät mediaspektaakkeliä osanottajiksi, vaikka emme sitä itse aina tiedostakaan. Journalistista draamaa synnyttävät draaman keskipisteessä olevat henkilöt, heidän luonteensa, ulkonäkönsä, pukeutumisensa, käyttäytymisensä, tavoitteensa ja toimintansa. Henkilöt ja teot ovat siten draaman kaksi keskeistä elementtiä. Kolmas peruselementti tulee vastakkainasettelusta. Vastakkain ovat hyvä ja paha, me ja ne, Suomi vastaan vieraat maat ja kulttuurit, ihminen ihmistä vastaan, ihminen luontoa vastaan ja ihminen tekniikkaa vastaan. Kaikista näistä asetelmista syntyy draamaa. Draama käy erityisen kiehtovaksi silloin, kun päähenkilö joutuu altavastajaan asemaan eli kun vastustaja mielletään ylivoimaiseksi. Esimerkiksi pienen Suomen taistelu suurta Neuvostoliittoa vastaan talvisodassa oli länsimaiden näkökulmasta sankarillinen taistelu juuri tämän Daavid vastaan Goljat -asetelman vuoksi. (Virtapohja 1998, 84-85.)

Huippu-urheilun seuraaminen on usein kevyttä viihdettä, jossa on paljon draamallisia elementtejä. Journalismi, tietoon ja faktaan perustuvista juuristaan huolimatt-



ta, arvostaa erityisesti näitä draamallisia elementtejä, joita urheilu tarjoaa. Yleensä kevyeen viihteeseen liittyvä tähtijärjestelmä on tullut myös osaksi huippu-urheilua, koska katsojille pyritään aina tarjoamaan "hyvä show". Käytännössä journalistiseen draamaan liittyy sama aristotelinen kertomusrakenne kuin kaikkiin kertomuksiin eli siitä on erotettavissa alku, keskikohta ja loppu. Erityisesti tunne lopun lähestymisestä on voimakas draamallinen elementti. Tämä koskee niin tarinan, elokuvan, jääkiekko-ottelun, työpaikan kuin maailmankin loppumista. Journalistisessa draamassa juonen kehittelyllä luodaan yleisössä erilaisia odotuksia tulevasta ja yllättävien käännteiden avulla taataan yleisön mielenkiinnon säilyminen. (Whannel 1992, 60-63.)

Tämän tutkimuksen lukijan on hyvä tiedostaa, että penkkiurheilijan kannalta kokonaisdraama urheilukilpailuista syntyy kaikkien hänen seuraamiensa viestimien yhteistuotoksen summana. Tässä tutkimuksessa mielenkiinto kohdistuu yhteen, kieltämättä usein kokonaisdraaman kannalta tärkeään, osa-alueeseen: radion suoriin jääkiekkolähetyksiin ja niiden tarinankerronnallisuuteen. Lukijalle selkeyttävänä johdatuksena selostusten tarinankerronnallisuuteen tutustumisen toimii entisen selostajan Kari Tynin (2006, 21) pelkistys: ”Käytännössä selostus syntyy kahdesta raaka-aineesta: pelaajista ja pelitapahtumista”.

## 3 TUTKIMUKSEN SUORITTAMINEN

### 3.1 Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset

Tämän tutkimuksen tavoitteena on kuvata ja ymmärtää, millaisista tarinankerronnallisista elementeistä radion jääkiekkoselostus syntyy. Ilmiötä tarkastellaan tekijän työnjäljen (selostuksen) näkökulmasta. Tutkimus kohdistuu nimenomaan radioselostuksen synnyttämään maailmaan. Sillä mitä jääkiekkokaukalossa todellisuudessa on tapahtunut, ei ole tämän työn kannalta merkitystä. Työn ytimessä on selostusten kertomuksellisuus, jota peilataan muilla draaman aloilla (elokuvat, näytelmät, draamakirjallisuus jne.) käytettäviin tarinankerronnan tapoihin. Kaiken draaman ydin, siis inhimillinen eläytymiskyky ja halu kokea tunteita, on edelleen sama kuin jo klassisen draaman aikoina antiikin Kreikassa (Aaltonen 1994, 49). Tutkimuksen tavoite tähtää tiedon lisäämiseen media- ja urheilukulttuurista sekä sen selvittämiseen, miten kyseisellä urheiluviestinnän kentällä maailmaa tulkitaan.

Edellä kuvatut tavoitteet konkretisoituvat seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

- 1) Miten selostustarinaa luodaan kiinnostavia henkilöitä?
- 2) Millaisista aineksista selostusten draamallisuus rakentuu?
- 3) Mistä selostustarinoiden juonellisuus muodostuu?

Tutkimustapana käytän narratiivista tutkimustapaa. Sille on tyypillistä, että kiinnostus ei kohdistu ainoastaan siihen, mitä puhutaan, vaan vähintään yhtä tärkeää on se, millä tavalla tapahtumista ja asioista puhutaan ja miksi niistä kerrotaan juuri tietyllä tavalla (Kaasila 2008, 42-43). Näin ollen narratiivinen tutkimustapa soveltuu mitä parhaiten tämän tutkimuksen tutkimuskysymysten pohdintaan, sillä tutkimuksen keskiössä on nimenomaan tarinankerronnallisuus.

## **Rajaaminen**

Yleisesti radion jääkiekkoselostuksen voidaan sanoa koostuvan sekä pelin kuvailusta että selostuksen elävöittämisestä. Pelin kuvailulla tarkoitan sitä, kun selostaja konkreettisesti kertoo, mitä pelaaja pelissä tekee. Pelin kuvailua on esimerkiksi se että, selostaja sanoo ”pelaajan tuovan kiekon vasenta laitaa vastustajan alueelle ja rauhoittavan pelin kulmaukseen”. Rajaan pelin kuvailun tutkimisen pois työstäni, koska se ei kuulu tutkimukseni ydinalueelle. Sen sijaan keskitän huomioni niihin narratiivisiin keinoihin, joilla selostaja pyrkii lisäämään lähetyksensä mielenkiintoa. Tällaisiin keinoihin lukeutuvat esimerkiksi kiinnostavat henkilöhahmot, draamallisuus sekä tarinan juoni.

Tutkimuskohteeksi valitsin jääkiekkoselostukset, siksi että esimerkiksi katsojamäärillä mitattuna kyseessä on maamme suosituin urheilulaji. Myös median seurannan kannalta jääkiekko on suosittu laji. Suomessa esimerkiksi paikallisradiot tekevät jääkiekko-otteluista selvästi enemmän selostuksia kuin mistään muusta lajista. Radioon välineenä päädyin puolestaan siksi, että siinä kuvan puuttuessa selostuksen tarinankerronnallisuus korostuu. Radio on myös tutkimuskohteena yksiselitteisempi, koska huomion voi keskittää yksistään selostajan puheen luomaan todellisuuteen, eikä tarvitse huomioida television välittämän kuvan vaikutusta selostukseen.

## **3.2 Narratiivisuus tutkimusmenetelmänä**

Olen päätenyt käyttämään narratiivista tutkimustapaa, koska eri metodeja tarkasteltuani valkeni, että suurin mielenkiintoni on analysoida juuri selostusten kertomuksellisia sisältöjä (henkilöhahmot, draamallisuus, juoni). Kertomukset ovat mielenkiintoisia myös laajemmin, sillä ne jäsentävät sekä organisoivat arkea ja sosiaalista maailmaa, eivät vain ilmennä jälkikäteistä merkityksenantoa. Kertomus on siis tietämisen tulevaisuuteen suuntautumisen muoto. (Hyvärinen 2006, 2.)

Alkujaan kaavailin tutkimusmetodiksi diskurssianalyysiä. Se vaikutti sopivalta metodilta selostusten analysointiin, koska siinä lähtökohdaksi otetaan sosiaalisen konstruktionismin mukaisesti kieli ja sen merkityksiä tuottava luonne (esim. Lähdesmäki, Hurme, Koskimaa, Mikkola & Himberg 2009). Diskurssianalyysissä on samoja elementtejä kuin narratiivisuudessa. Molemmat tutkimustavat selvittävät todellisuuden rakentumista. Joiltakin osin nämä metodiset tarkastelutavat menevät päällekkäin; joissakin tutkimuksissa sovelletaankin niin kutsuttua narratiivis-diskursiivista analyysiä (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Diskurssianalyysin voi tehdä useasta eri näkökulmasta. Tällä analyysitavalla olisi voitu tulkita esimerkiksi, kuinka selostukset on toteutettu, millä tavoin niitä todennäköisesti tulkitaan, mitä selostukset kertovat urheilumedian diskurssista, tai mihin laajempaan sosiokulttuurisen yhteyteen selostukset kuuluvat.

Narratiivisten tutkimusmenetelmien käyttö on ollut viime vuosikymmeninä merkittävässä kasvussa käyttäytymis- ja yhteiskuntatieteissä (Kaasila, Rajala & Nurmi 2008, 6). Narratiivinen tutkimus liitetään usein laadulliseen tutkimukseen. Keskeisin ero perinteisen laadullisen tutkimuksen ja narratiivisen tutkimuksen välillä on tietämisen subjektiivisuus. Narratiivisen tutkimuksen totuus muodostuu konstruoinnin tuloksena. Tällöin tulos on suhteellinen ja rakennettu sosiaalisessa prosessissa. (Hatch & Wisniewski 1995, Vuokila-Oikkosen 2002 mukaan)

Narratiivista tutkimusta onkin hankala sijoittaa tutkimuskentälle, sillä aiheesta on esitetty hyvin poikkeavia näkemyksiä. Eräs radikaali näkemys on Heikkisellä (2001, 130), joka erottaa erilleen laadullisen ja narratiivisen tutkimuksen. Tämä johtuu siitä, että laadullinen tutkimus on hänen mukaansa edelleen valtaosin "tieteellistä" sanan empiristisessä merkityksessä. Narratiivinen tutkimus puolestaan ei pyri objektiiviseen tai yleistettävään tietoon. Kun modernistisen tiedonjärjestyksen mukaan tämä on tutkimuksen heikkous, niin narratiivinen tutkimus näkee saman asian vahvuutena. Yksilö pääsee näin paremmin esille, ja tieto muodostuu moniäänisempänä joukkona pieniä kertomuksia, eikä pelkisty yhteen universaaliin "suureen kertomukseen", joka toimii usein myös vallan ja manipuloinnin välinee-

nä. Narratiivisessa tutkimuksessa huomio kiinnittyy merkityksiin, joita yksilö antaa ilmiöille tarinoidensa kautta.

Oma näkemykseni narratiivisen tutkimuksen paikasta tutkimuskentällä ei ole yhtä radikaali kuin Heikkisen. Määrittelen narratiivisen tutkimuksen kuuluvan laadullisen tutkimuksen alaisuuteen. Joskin siitä olen Heikkisen kanssa samaa mieltä, että kaikki laadullisen tutkimuksen tieteelliset ihanteet eivät sellaisenaan päde narratiiviseen tutkimukseen. Narratiiviselle tutkimukselle on luonnollista, että tutkijan ja tutkimuskohteen rooli saattaa korostua perinteisiä laadullisen tutkimuksen ihanteita enemmän. Mielenkiintoiseksi narratiivisen tutkimisen tekeekin mielestäni niiden moninaisuus; ei ole yhtä oikeaa tapaa soveltaa narratiivista lähestymistapaa.

Narratiivisen tutkimustavan taustalla on relativismi. Tiedon ja totuuden muodostumiseen vaikuttaa osaltaan ympäristö, josta käsin tietoa tuotetaan ja tutkittavaa ilmiötä tarkastellaan. Relativismille tyypillinen näkemys on, että yksiselitteistä totuutta ei ole olemassa. Tämä tutkimus on myös lähellä interpretivismista näkökulmaa, joka korostaa tulkinnallisuutta ja tulkintojen tekemistä tiedon tuottamisessa. (Lähdesmäki, Hurme, Koskimaa, Mikkola & Himberg 2009.)

### **3.3 Aineisto**

Valitsin tutkimukseen selostuksia kolmelta eri selostajalta, jotta koossa olisi pro gradu -työhön riittävä aineisto. Päädyin ottamaan mukaan Raimo Häyrisen, Kari Tynin ja Juha Lindgrenin selostuksia. Kyseiset selostajat valitsin siksi, että heitä voidaan pitää oman aikansa edelläkävijöinä. Olen kuullut vanhempien selostajakollegoiden muistelevan, että aikaan ennen paikallisradioiden syntyä ei olisi tullut kuuloonkaan, että joku muu kuin Raimo Häyrinen olisi selostanut jääkiekkoa radioon – niin vahvan aseman Häyrinen oli YLEn selostajana saavuttanut. Paikallisradiot kuitenkin mursivat 1980-luvulla tämän asetelman. Kaksi muuta selostajaa

eli Kari Tyni ja Juha Lindgren puolestaan ovat yhdet ensimmäisistä ja pitkäaikaisimmista paikallisradioselostajista Suomessa.

Kyseisiltä selostajilta olen valinnut tutkimukseen sellaista aineistoa, jossa selostus on tehty selkeästi toisen joukkueen näkökulmasta eli niin sanotusti puolueellisesti. Puolueellisuuden voidaan määrittää olevan tarinankerronnallinen tehokeino, jolla selostukseen luodaan vastakkainasettelu. Tätä kautta selostajan kerronnassa asetelmaksi voi muodostua me vs. muut. Esimerkiksi Suomen Yleisradioon jääkiekon MM-kilpailuita selostettaessa peliä tulkitaan ”meidän suomalaisten” näkökulmasta. Selostaja on siis selkeästi Suomen puolella. Eri asia on, jos Radio Suomeen selostetaan SM-liigan ottelu Jokerit-Kärpät. Tällöin selostajan on oltava puolueeton, koska selostuksen kohdeyleisönä ovat sekä Jokereiden että Kärppien kannattajat.

### **Lyhyt luonnehdinta aineiston selostuksista**

Tutkimuksessa jokaisen litteroidun katkelman perään on merkitty sulkuihin numero (1-5), joka viittaa, mistä selostuksesta näyte on peräisin. Tässä lyhyt kuvaus aineiston selostuksista.

*Suomi–Tšekkoslovakia. Radio Suomi, Yleisradio. 12.4.1974. Raimo Häyrynen.* Suomen jääkiekkjoukkue oli Helsingin MM-kisoissa lähempänä mitalia kuin koskaan aiemmin. Tšekkoslovakia-ottelu päättyi 5–2. Ottelun jälkeen maalivahti Stig Wetzellin positiivisen dopingnäytteen jälkeen Suomi tuomittiin hävinneeksi pelin 0–5, ja Suomi sijoittui neljänneksi. (Lindfors a.) Litterointinnumero 2.

*Venäjä–Suomi. Radio Suomi, Yleisradio. 26.2.1994. Raimo Häyrynen.* Pronssipeli Lillehammerin olympialaisissa, jossa Suomi oli ennakkoon jopa yksi kultamitalisuosikeista. Suomi tippui kuitenkin pois finaaleista, mutta pronssipelistä tuli voitto, ja maamme ensimmäinen jääkiekko-olympiamitali. (Lindfors b.) Litterointinnumero 4.

*JYP–Tappara. Radio Jyväskylä. 12.3.2005. Kari Tyni.* Ottelu oli kyseisen kevään ensimmäinen pudotuspeliottelu. Ottelusarjan panos oli se, että kahdella voitolla

pääsi puolivälieriin, mikä olisi sekin ollut tuohon aikaan Jyväskylässä hieno saavutus. Litterointinnumero 3.

*JYP–Blues. Radio Jyväskylä. 21.3.2006. Kari Tyni.* Ottelussa ratkesi pääseekö JYP puolivälieriin ensimmäistä kertaa kolmeen vuoteen. Muutenkaan JYPille ei ollut juuri tullut pudotuspelimenestystä, sillä aiemmasta mitalista oli kulunut aikaa jo 13 vuotta. Litterointinnumero 1.

*Jokerit–Tappara. Radio 957 (Tampereen seudun paikallisradio). 12.12.2009. Juha Lindgren.* Runkosarjan peli, johon Tappara lähti kahdeksan vierastappiota alla. Selostajan mukaan peliotteet antoivat kuitenkin lupauksia paremmasta. Litterointinnumero 5.

### **3.4 Aineiston käsittely ja analysointi**

Kenties koko tutkimuksen suurin haaste oli löytää juuri tähän tutkimukseen soveltuva analyysimenetelmä. Varhaisessa vaiheessa kävi ilmi, että lähellekään tarkoituksiini sopivaa, valmista analysointitapaa ei löydy. Kuten useissa narratiivissa tutkimuksissa, tässäkin tapauksessa analysointimenetelmiä oli sovellettava. Siksi tutustuin useisiin tapoihin analysoida narratiivista aineistoa. Tällaisia olivat muun muassa narratiivinen analyysi, narratiivien analyysi, odotusanalyysi, juonirakennanalyysi sekä holistinen sisältö (holistic-content), holistinen muoto (holistic-form), kategorinen sisältö (categorical-content) ja kategorinen muoto (categorical-form) -lukutavat. Seuraavaksi kerron, kuinka tutkimusmenetelmäni soveltuvat tutkimuskysymysten selvittämiseen.

#### **1) Henkilöhahmot ja draamallisuus**

Selvittääkseni, mistä selostuksen henkilöhahmot ja draamallisuus rakentuvat, sovelsin Polkinghornen (1995) esittämää narratiivien analyysia sekä Lieblichin et al. (1998) kategorinen muoto -lukutapaa. Narratiivien analyysissä kategorisoin selostuksissa esiintyviä tarinankerronnallisia elementtejä (esim. henkilöhahmojen ja kaksinkamppailujen rakentaminen). Kategorinen muoto -lukutavalla voidaan erottaa tyyllillisiä (millaisia metaforia kertoja käyttää) sekä kielellisiä (miten tiheään

käytetään passiivisia tai aktiivisia ilmaisuja) ominaisuuksia, joita kertomuksessa esiintyy. Kyseinen lukutapa perustuu luokitteluun ja kerronnan muodon analysointiin. (Vuokila-Oikkinen 2002.) Torkin (2006, 26) mukaan tyyllillisiä keinoja, joilla puheeseen luodaan mielenkiintoa ovat metaforien lisäksi vertaukset, esimerkit, tarinat ja asioiden konkretisoiminen.

Analyysiä varten kehitin havainnointitaulukon (ks. liite 2), johon lisäsin etukäteen yläotsikoiksi tarinankerronnallisia elementtejä, joita oletin selostuksesta nousevan esille. Täydensin taulukkoa aineistolähtöisesti. Havainnointitaulukkoon muodostui aineistoa kuunneltaessa runsaasti alaotsikoita (esim. yläotsikko *henkilöhahmojen tituleeraaminen – alaotsikko tilastojen perusteella*).

Havainnointitaulukon täyttämisen aikana jouduin tekemään usein omaa tulkintaa sen suhteen, että mihin kategoriaan mikäkin selostus sijoittuu. Esimerkki: "Kohn vetää. Siinä Marttinen näyttää tshekille, että ei ammuta, kun summeri soi. Tämä on pientä peliä pelin sisällä." Tämän litteroinnin olisi voinut sijoittaa muun muassa kaksinkamppailuja kuvaaviin tai henkilöhahmoa rakentavaan kategoriaan. Loppujen lopuksi kategorisointi ei kuitenkaan muodostunut tutkimuksen kannalta ongelmaksi, sillä tarvittaessa kaikki litteroidut esimerkit olivat analysointivaiheessa löydettävissä jostain kehikon kategoriasta.

Ennakkoon olin kaavaillut myös, että pelitapahtumien kuvailu suljetaan kokonaan pois tutkimuksesta. Näin ei kuitenkaan voinut tehdä sellaisessa tapauksessa, jossa tapahtumien kuvailu oli samalla rakentamassa kuvaa henkilöhahmosta, esimerkiksi "nopea Louhivaara kiittää".

## **2) Selostustarinan juonellisuus**

Selostustarinan juonellisuuden muodostumisen selvittämiseen hain vastauksia käyttämällä kategorinen sisältö -lähestymistapaa. Kyseisellä lähestymistavalla ja sisällön analyysissä on yhteisiä piirteitä. Aineistosta etsitään teemoja, juonia tai viestejä, joita abstrahoimalla (pelkistämällä) löydetään sisältöä kuvaava kertomus. (Vuokila-Oikkinen 2002.) Tavoite oli siis kuvata ja ymmärtää selostusten sisäl-



tämien tarinoiden juonten päälinjauksia tai -suuntauksia, joita pelkistämällä löytyy sisältöä kuvaava kertomus.

Toiminnan kuvauksen osalta pelkistäminen tapahtui kysymällä aineistolta:

- 1) Miten selostaja viestii niin sanottuja pelin isoja linjauksia ja käännteitä (esim. kumpi joukkueista kulloinkin hallitsee peliä)? Mitkä tilanteet hallintaan johtavat?
- 2) Kuinka selostaja viestii joukkueiden menneitä ja tulevia mahdollisuuksia tai uhkatilanteita (esim. jäähyt, vastustajan hallinta)? Mikä edellä mainittuja tilanteita selostustarinassa aiheuttaa? Miten selostaja luo odotuksia?
- 3) Miten selostaja kuvailee pelaajahahmoja, joilla voi olla positiivista tai negatiivista vaikutusta joukkueensa otteisiin? Mihin kyseiset havainnot perustuvat?

Edellä mainittujen kysymysten tuottamien vastausten perusteella pelkistin selostuksesta juonen rakenteet ja käännteet.

### **Aineiston riittävyyden arviointi**

Analysoitua aineistoa oli lopulta viiden selostuksen verran. Havainnointitaulukko aineiston litteroimiseksi oli selkeä. Tämä takasi sen, että välttiin tutkimuksen kannalta turhalta litteroinnilta. Kaikkinensa litteroitua aineistoa kertyi 95 sivua. Aineiston eduksi on laskettava se, että käytössä oli tapahtumiltaan erilaisia pelejä, jonka ansiosta pääsin havainnoimaan narratiivien käyttämistä erilaisissa selostustilanteissa, kuten (puolueellisessa selostuksessa) seurattavan joukkueen johto- tai tappiotilanteessa.

Tutkimuksessa saavutettiin tällä aineistolla saturaatio (kylläntymispiste), sillä selostuksissa ei enää tullut ilmi tutkimuksen kannalta merkittävää tietoa, vaan samat asiat alkoivat kertautua aineistossa. Laadullisessa tutkimuksessa tämä on tulkittavissa siten, että aineisto on riittävä tutkimuksen onnistumiseksi (Hirsjärvi, Remes, Sajavaara 2003, 171). Kahden ensimmäisen selostuksen litteroinnin jälkeen tarinankerronnallisesti lisäyksiä ei juurikaan osin aineistolähtöiseen havain-

nointitaulukkoon tullut. Tässä vaiheessa oli siis analysoitu yksi Tynin ja yksi Häyrisen selostus. Tämän jälkeen analysoidut samojen selostajien kaksi seuraavaa selostusta tarjosivat kyllä runsaasti uusia esimerkkejä, johtuen jo pelien erilaisista luonteista, mutta eivät tutkimuksen kannalta juurikaan uusia tarinankerronnallisia elementtejä. Viidenneksi selostukseksi päätin tästä syystä valita eri selostajan selostuksen. Jälleen tulos oli samankaltainen: kyseessä oli erityylinen selostaja ja peli, uusia esimerkkejä löytyi, mutta uusia merkittäviä tarinankerronnallisia elementtejä sitä vastoin ei. Tämän arvion vahvistamiseksi oli kuitenkin paikallaan analysoida useampi eri selostus, ja saada samalla niistä kattava kokoelma eri selostuksista peräisin olevia esimerkkejä.

Seuraavaksi luvassa on tämän tutkimuksen ydin: kaksi käsittelykappaletta, joissa esitellään saatuja tuloksia, arvioidaan niitä narratiivisesta näkökulmasta sekä tehdään johtopäätöksiä. Ensin käsitellään selostustarinan henkilöhahmoja, tämän jälkeen juonen rakenteita ja draamallisuutta

## 4 HENKILÖHAHMOJEN ESITTELEMINEN JA RAKENTAMINEN

Voidaan ajatella, että kiekkokaukalo on kuin suuri teatterinäyttämö, jossa taistelee vastakkain kaksi joukkuetta. Joukkueista toinen on puolueellisessa radioselostuksessa "meidän" joukkue, ja toisen joukkueen pelaajat ovat "ne muut". Joukkue koostuu useista henkilöhahmoista, joilla on erilaisia rooleja ja erilaiset suhteet toisiinsa. Radio luo henkilöhahmojen rakentamiselle monipuolisemmat puitteet kuin televisio. Tämä johtuu siitä, että kuulijalla ei ole yleensä kuvaa käytössään. Tämän myötä radioselostaja voi luoda hahmoista televisiokollegoitaan enemmän mielikuvia (vrt. kirja vs. elokuva). Radion kautta kuva kustakin hahmosta syntyy vasta kuuntelijan mielessä selostajan hänelle viestimästä informaatiosta.

Draamallisessa käsikirjoituksessa tarkoituksena on, että katsoja samaistuu henkilöhahmoihin. Heidän tulee olla eläviä, mielenkiintoisia, oikeita, tuntevia ja persoonallisia. Elävillä ihmisillä on aina selkeitä päämääriä ja tavoitteita. Draamassa näiden tavoitteiden tielle rakentuu esteitä. Tästä seuraa toimintaa. Henkilöä tulee myös pystyä luonnehtimaan selkeästi. Hänen ominaisuutensa tulee olla katsojan havaittavissa. Oleellista on, että henkilö on uskottava ja tosi ohjelman omassa todellisuudessa ja maailmassa. (Aaltonen 1993, 52-53.) Edellä mainitut seikat pätevät myös radioselostusten henkilöhahmoihin: on tärkeää, että selostaja tekee pelaajien ominaisuudet, taustat ja taidot tutuiksi kuuntelijoille. Suurin osa selostusten hahmoista on pelaajia, mutta mukaan mahtuu myös esimerkiksi valmentaja- ja tuomarihahmoja. He ovat lähtötilanteessa usein pienessä roolissa, mutta joissain peleissä he saattavat varastaa itselleen ainakin hetkeksi pääroolin. Jääkiekkottelussa on jo lähtökohtaisesti vastakkainasettelu kahden joukkueen välillä. Näin on selvää, että eri joukkueiden hahmojen tielle rakentuu esteitä, joiden kohtaamisesta seuraa toimintaa.

Yksi suurimmista elementeistä, joka luo selostustarinaa mielikuvaa pelaajahahmosta ovat selostajan tulkinnat pelaajan teoista areenalla. Draamassa juoni mah-

dollistaa luonteenkuvauksen, sillä se vie henkilöitä tilanteisiin, joissa he voivat osoittaa luonteensa. Vakava kriisi tai vahva konflikti voi paljastaa henkilön todellisen luonteen. (Aaltonen 1994, 53.) Elokuvassa henkilön voi osoittaa katsojalle myös *koodaamalla* (”merkkaamalla”) hänet vaatteilla, väreillä, äänillä, metaforilla ja tietynlaisella käytöksellä (Vacklin 2008, 16). Seuraavaksi kerron, millaisia keinoja radioselostajalla on rakentaa henkilöitä.

## **4.1 Hahmon rakentaminen taustatarinoiden kautta**

Draamallisessa käsikirjoituksessa taustatarinalla viitataan kaikkiin sellaisiin tapahtumiin, jotka ovat tapahtuneet henkilöahmolle ennen tarinan alkamishetkeä. Draamallisesti toimivampi määritelmä taustatarinalle on, että se on jotain menneisyydessä tapahtunutta, joka voi vaikuttaa nykyhetkeen. Taustatarinoita luodaan liittämällä hahmoon kertomuksia, tarinoita ja historioita. (Vacklin 2008, 23-24.) Ensimmäiseksi esittelen, millaisiin ennakkoon hankittuihin taustatietoihin nojaten radioselostaja voi hahmoja rakentaa.

### **4.1.1 Taustatietojen käyttö hahmon rakentamisessa**

Tuloksista nousi esille, että ennakkoon hankittuja tietoja pelaajahahmosta voivat olla esimerkiksi hänen aiemmat seuransa, aiempi menestys ja pelaajan urallaan hankkima status (esim. Stanley Cup –finalisti). Ennakkotietojen esilletuonti rakentaa kuuntelijalle odotuksia, millaisiin suorituksiin pelaajahahmo voi yltää. Esimerkiksi pistepörssin voittajalta on jatkossakin lupa odottaa paljon pisteitä.

Jori Lehterä, joka Jokereista aikoinaan lähti Tapparaan kehittymään pelaajana. Ja tällä hetkellä Helsingissä varmasti kysellään, miksi moinen kultakimpale pois hukattiin. (5)

Selostaja voi myös vedota tietoihinsa pelaajan ominaisuuksista, tämän roolista joukkueen sisällä tai hänen tasostaan pelaajana. Nämä kaikki faktat ovat osaltaan luomassa mielikuvaa hahmosta.

Tom Koivisto, jolla on *kova, piiskamainen lyöntilaukaus*. (5)  
 Tällaisia miehiä kuin ”Hantta” Virta tarvitaan. Hän on yksi suurimpia *joukkuehengen luojia*. (4)  
 Ruotsi-otteluun tulo kylmänä maalivahtina kuitenkin todisti, että hänessä [Wetzell] on *aineksia huippuluokan maalivahdiksi*. (2)

Selostaja voi rakentaa hahmoa myös kertomalla pelaajan lähihistoriasta, esimerkiksi loukkaantumisesta.

Kiekko tulee Miika Huczokowsikille, joka on kyllä jääpussien suurkuluttaja tällä hetkellä. Joka paikkaa kolottaa, mutta Miika ei valita – taistelu jatkuu. (1)

Yksi draamallisesti mielenkiintoinen vertailun kohde selostuksessa voi olla pelaajan tekemiset joukkueiden aiemmassa keskinäisessä pelissä. Esimerkiksi pelaaja, joka on edelliskerralla ”sikaillut”, voi tehdä pahojaan taas. Toisaalta vastustajan pelaajat teoillaan ja yleisö huudoillaan saattavat myös kostaa sikailijalle viime kerran tapahtumat.

Tuukka Mäntylän mukaantulo Helsinkiin aiheuttaa tunteennousua jo sekin [sikaillut aiemmassa pelissä]. (5)

Draamallisesti on merkitystä kutsutaanko henkilöahmoa etu-, suku- vai lempinimellä. Tämä saattaa kertoa millaisesta hahmosta on kyse. Etunimen käyttäminen voi tarkoittaa, että käsikirjoittaja haluaa yleisön syventyvän hahmoon. Sukunimi puolestaan kielii toiminnallisuudesta. Nimi on osa henkilön persoonaa, etiketti henkilön edustamille asioille, kaikelle sille, mitä hän on. (Vacklin 2008, 19.) Etu- ja sukunimen lisäksi selostaja saattaa käyttää pelaajasta lempinimeä. Tuloksissa nousi esille tapauksia, jossa selostaja oli itse kehitellyt pelaajille sellaiset lempinimet, jossa yhdistettynä on pelaajan kotipaikka ja / tai tämän ominaisuuksia kuvaava ilmaus. Alla on esimerkkejä selostajan itse kehittelemistä lempinimistä, jotka luovat radioselostukseen mielikuvaa pelaajahahmosta.

”Pieksämäen Pantteri” Tommi Kovanen  
 ”Pikku-Antti” Virtanen  
 ”Puistokadun Panssarivaunu” Jari Jääskeläinen  
 ”Savon Singer” Jaakko Uhlbäck  
 ”Jämsän Paroni” Valteri Tenkanen

Syvyyttä mielikuvaan pelaajahahmosta voi tuoda myös hänen siviiliammattinsa.

Rantasila kuumentui oikein kunnolla, mutta juristina tietää, että sinne ei ole syytä mennä väliin. (2)

#### 4.1.2 Hahmon rakentaminen tilastojen kautta

Taustatietojen lisäksi yhtenä merkittävänä pelaajahahmojen kuvaamisen tapana esille nousi tilastojen käyttäminen. Tämä on urheilumediassa luonnollista, sillä kentällä mitellään jatkuvasti paremmuudesta sekä joukkue- että yksilötasolla. Molemmista tasoista on saatavilla tarkkoja tilastoja. Tilastotietojen avulla pelaajia, kentällisiä ja joukkueita on selkeää vertailla toisiinsa nähden ja tehdä suuriakin eroja siihen, millaisia odotuksia kutakin hahmoa kohden tarinassa asetetaan.

Esimerkiksi torjuntaprosenttein voidaan vertailla keskenään joukkueiden tärkeimpien yksittäisten pelaajien, maalivahtien, onnistumista aiemmissa peleissä tai meillä olevassa ottelussa. Tilastoilla selostaja voi myös kuvailla pelaajan kokemusta tai tehtyjä pisteitä. On valtava ero, onko tietty hahmo joukkueensa paras pistemies vai eikö hän ole onnistunut kertaakaan. Näin määrittäyty hahmon positio tarinassa.

Tähän otteluserjaan Alaselle jo toinen maali. Eli kyllä kokemus näkyy näissä peleissä. Alanen on saanut onnistumisia paremmalla prosentilla kuin runkosarjassa. (1)

Lasse Oksanen – Suomen joukkueen kokenein pelaaja – tuo kiekkoa. (2)

Huomioitavaa on, että itse tilastolukema sinänsä ei vielä välttämättä kerro kuuntelijalle paljon, enemmän lukemasta saa irti suhteuttamalla sen johonkin. Seuraava hahmo on koko sarjan parhaimmistoa.

Jori Lehterä, 34 pinnaa, jakaa koko SM-liigan pistepörssin kärkeä. (5)

Selostaja tarinankertojana voi myös itse määrittää, miten tilastolukemaan tulisi suhtautua. Kun selostaja kertoo, että 40 pudotuspeliottelua tarkoittaa äärimmäisen kovaa kokemusta, osaa kuuntelija suhtautua lukemaan.

Kuoppalalla äärimmäisen kova pudotuspelikokemus, 40 pelattua ottelua. (1)

Yksi radiossa yleinen mielikuvan luonnin keino on pelaajahahmon strategisten mittojen kuvaaminen kuuntelijalle.

Ja Vellu Ketola tulee massiivisesti. 196 senttiä, 96 kiloa liikkeellä. (2)

Joskus tilastojen tehtävänä on yksinkertaisesti argumentoida esitetyn väitteen puolesta.

Maalivahti Lehto on päässyt helpolla. Hän on torjunut vain kuusi kertaa ja on ollut kuitenkin jo puolitoista erää kentällä. (3)

Myöhemmin tässä tutkimuksessa esitellään, millaisia rooleja pelaajahahmoilla voi olla. Myös kyseisiä rooleja (esim. sankarikuva) voidaan vahvistaa tilastojen avulla.

Duvie Westcott – avauserän sankari – kaksi maalia. (3)

#### **4.1.3 Taustatieto luo hahmoon syvyyttä**

Ennakkoon hankitulla taustatiedolla selostaja rakentaa mielikuvaa pelaajahahmosta. Samalla kuuntelijalle rakentuu odotuksia tyyliin ”jos pelaaja on aiemminkin tehnyt jotain, samaa voidaan odottaa vastaisuudessakin”.

Informaatio henkilöhahmon menneisyydestä on tuotava esiin draamallisesti juuri oikealla hetkellä, jolloin taustatarina tekee henkilöstä inhimillisen ja uskottavan. Taustatarinalla voidaan syventää ja valottaa henkilöhahmoa. (Vacklin 2008, 24.)

Radioselostajan keinoja syventää henkilöahmoja on kuvata pelaajan ominaisuuksia, menneisyyttä, kokemuksia ja saavutuksia. Tilastojen kautta voidaan kuvata pelaajan tasoa ja tärkeyttä suhteessa kanssapelaajiin. Samalla saadaan luoduksi tarinaan erilaisia henkilöahmoja.

## 4.2 Pelaajahahmon toimintarooli

*Toimintaroolilla* eli aktantilla tarkoitetaan yleisesti kertomusten abstrahoitua henkilöasetelmaa. Tällaisia ovat esimerkiksi ”roisto”, ”sankari”, ”uhri”, ”partneri”, ”sankarin auttaja”. (Apo 1990, 67.)

Määrittelen tässä tutkimuksessa toimintarooliksi selostuksessa pelaajahahmolle syntyvän roolin. Pelaajahahmon toimintarooli selostustarinassa osaltaan kertoo, millainen hahmo on, mitä hän näyttämöllä tekee tai mitä kuuntelija voi olettaa hänen tekevän. Kyseinen rooli voi syntyä tulosten perusteella kolmea eri reittiä pitkin:

- a) selostajan suora sanallinen kuvaus pelaajan roolista (esim. ”Hytönen on *suuri taistelija*”)
- b) selostajan kuvaus pelaajahahmon akteista kaukalossa (esim. ”nopea Louhivaara *kiittää*”)
- c) selostajan arviointi pelaajahahmon suorittamisesta (esim. ”Salmulla pientä *haparointia*”).

Seuraavassa on eriteltynä tarkemmin kolme reittiä, joiden kautta pelaajan toimintarooli saattaa syntyä.

### 4.2.1 Suora roolikuvaus pelaajahahmosta

Tutkittuja selostuksia abstrahoimalla esille nousi selostajan suoraan sanallisesti lausumia roolikuvauksia pelaajahahmoista. Tällaisia ovat esimerkiksi suuri taiste-



lija, vaarallinen pelaaja, kylmänviileä sankari, johtava pelaaja, läpimurtaja, yllättäjä, voimahyökkääjä ja haavoittunut soturi. Jollekin pelaajalle saattaa samaan peiliin mahtua useampikin rooli. Narratiivisesta näkökulmasta syntyy mielenkiintoinen ristiriita, jos samassa hahmossa yhdistyy pelin sankari ja konna. Vacklin (2008, 42) toteaa, että henkilön monimutkaisuus ja ristiriitaisuus tuotetaan antamalla hahmolle kontrastisia piirteitä.

Tässä on esimerkkejä, kuinka selostaja voi tehdä suoran roolikuvauksen pelaajahahmosta.

### **Suuri taistelija**

Sitten Juha-Pekka Hytönen – suuri taistelija – kumartuu B-pisteelle. (1)

### **Vaikeudet selättänyt kylmänviileä sankari**

Duvie Westcott haluaa tehdä maalin ja hän tekee! ”Uubi-duubi” on Hippoksen *sankari*! Jos välillä oli *ongelmia* vähän *pelityylin* kanssa, niin ne ovat olleet ja menneet. Pohjoisamerikkalainen pelaaja syttyy pudotuspeleihin ja on näyttänyt kyllä voimansa. --- Westcott oli kylmä *kylmänviileä*. (3)

### **Johtava pelaaja**

Piispanen, joka on tällä hetkellä *johtava* keskushyökkääjä. (1)

### **Yllättäjä**

Arsi on ollut näiden pudotuspelien yksi JYPin *positiivisimmista yllättäjistä*. (1)

### **Sankari ja konna**

Duvie Westcott on tämän ottelun *sankari ja konna*. Sama mies, mutta molemmat viitat tulevat näköjään selkään [tehnyt kaksi maalia ja ottanut ottelurangaistuksen]. (3)

### **Läpimurtaja**

Miika Lahti, 19-vuotias. Todella komea *läpimurto* liigaan tällä kaudella. On pystynyt pelaamaan *erittäin varmasti* omaa peliään. Vaikka jää on liukas ja on nenällään välillä, niin silti plussan puolella hän on. (1)

### **Isokokoinen voimahyökkääjä**

Mikkonen on pelaajana tuollainen *pudotuspelipelaaja, isokokoinen voimahyökkääjä*. (3)

### Haavoittunut soturi

Grünn ei ole täysin iskussa, *vammoja* on varmasti jossain piilossa, mutta *taisteluilmettä* se ei haittaa. (1)

### Avainlenkki

Kyllä Hytönen-Jääskeläinen –kaksikko on tässä [alivoima]taistelussa aivan *avainlenkkejä*. (1)

### Maalintekijä

Leppä – äskeisen *maalin tekijä*. (2)

Osa jääkiekkoselostuksessa henkilöahmoille syntyvistä rooleista on kuin suoraan elokuvasta, teatterista tai draamakirjallisuudesta peräisin (esim. sankari ja konna, haavoittunut soturi). Kun taas osa rooleista kumpuaa suoraan urheilulle tyypillisestä sanastosta (esim. läpimurtaja, maalintekijä). Joka tapauksessa mielenkiintoista radioselostusta ajatellen on tärkeää, että kaukalosta löytyy paljon mielenkiintoisia roolihahmoja, joilla voi myös olla erilaisia persoonallisuuden piirteitä. Kuuntelija saattaa esimerkiksi tietää, että joku pelaaja saattaa vaikka suuttua herkemmin kuin toinen.

#### 4.2.2 Kuvaus pelaajahahmon akteista kaukalossa

Pelaajahahmosta välittyvä mielikuva syntyy suuressa määrin hänen (tarinan) areenalla tekemistään ratkaisuista. Pelaajahahmosta voi välittyä hänen tekemiensä aktien perusteella mielikuvia muun muassa seuraavanlaisista toimintarooleista: soturi, gladiaattori, konna, pehmentäjä, rento nautiskelija, pikakiituri, epäonnistuja, ahnehtija, hätäilijä, törkimys, kuuma-kalle, peräänantamaton, kokenut taistelija.

Tämän kappaleen alla on tulkintoja, millaiseksi kuuntelija saattaa kokea pelaajahahmon selostajan kuvatessa tämän toimintaa. On huomioitava, että kyseiset tulkinnat ovat kullakin kuuntelijalla subjektiivisia. Merkitysten yhteensovittamisen teorian mukaan, kukin rakentaa omaa todellisuuttaan vuorovaikutuksessa toisten kanssa, ja todellisuus muokkautuu samanaikaisesti kunkin aikaisemmin luomista maailmankuvista (Griffin 2003). Samalla tavalla radioselostuksen välittämä mie-

likuva pelistä ja pelaajahahmoista muokkaantuu vasta kuuntelijan omassa mielessä. Esimerkiksi selostajan lausussa ”Nieminen tulee tuttu virnistys kasvoillaan”, kukin kuuntelija todennäköisesti konstruoi aiempiin tietoihinsa, mitä Niemisen tuttu virnistys juuri hänen mielestään tarkoittaa.

### **Aikamme gladiaattorit**

Johannes Alasen *armoton lämäri* siniviivalta. Arsi Piispasen *upea, mitään pelkäämätön maski* sinne maalivahdin eteen. Ja kiekon eteen. Ja *kipuja* pitää ottaa, *mustelmia* pitää ottaa. (1)

### **Pahis**

Smirnov kaataa erittäin *raa’asti* Alatalon. (4)

### **Konna**

Duvie Westcott on saanut ottelurangaistuksen, kun joukkueet poistuivat pelaajakäytävään. Tämän tiedon mukaan Westcott olisi *potkaissut* Tappara-pelaajaa päähän (3)

### **Pehmentäjä**

Shelley *ahdistaa* Tappara-pelaajaa ja vähän *tönäisee* Kantoria. Se oli Shelleyn erikoisroolia. Hän koittaa *pehmentää* Kantoria. (3)

### **Rento nautiskelija**

Louhivara kuljettaa *rauhassa* kiekon Blues-alueelle. Kiihdyttää! Tuo yli siniviivan. Kaartelee. Päätyyn. *Nauttii elämästä* ja pitää kiekkoa *suurella itseluottamuksella*. (1)

### **Pikakiituri**

Nopea Louhivaara *kiittää*. (3)

### **Epäonnistuja**

Ja nyt lähtee Wirll kuljettamaan. Kuljettaa kiekon Blues-alueelle. *Hukka* kiekon jalkoihinsa ja *menettää*. Nyt oli ponneton homma. (1)

### **Ahnehtija**

Paitsioksi vihelletään. Siinä Jaakko Uhlbäck oli liian *ahne* (1)

### **Hätäilijä**

Siinä ei varmasti ollut tuo tarkoitus Kovasella. Aika nopea, *hätäinen*... Siinä oli varmaan päätykiekko yrityksenä (1)

### Törkimys

Myllykoski *työntää poikittaisella rumasti* Immosen kumoon. (3)

### Kuuma-Kalle

Ja Antilla on kuulkaa *tunnetaso pinnassa!* Antti huitoo Pukkaa jälkitalanteessa vasemmalla suoralla. *Käy sen verran kuumana*, kun revitään ja raastetaan joka puolelta! (3)

### Peräänantamaton

Perään täydellä vauhdilla Uhlbäck ja *työntää* pienempiä miehiä sivuun! (3)

### Hidas

Karpov nousee hyökkäykseen. Hyvin *hitaasti* kuitenkin, menettää kiekon. Hän on *traktori-miehiä*. (4)

### Sankari

Duvie Westcott *tulee ja täräyttää kiekon armottomasti* Tappara-verkkoon! (3)

### Kokenut pelaaja

Pappa Lindström pistää *isän* ottein kiekon tuonne Tsekki-alueen kulmaan. (2)

Edellä mainitun kaltaisia toimintarooleja pelaajan aktien kautta syntyy selostustarinassa paljon, sillä radioselostaminen perustuu pitkälti pelaajien tekemisten kuvaamiseen. Tärkeää on, että pelaajille syntyy tätäkin kautta erilaisia rooleja. Kaikki eivät voi olla pelin sankareita, vaan mukana on hyvä olla esimerkiksi hätäilijä, sillä nämä kaksi toimintaroolia luovat kontrastia toisilleen ja sitä kautta mielenkiintoa selostukseen.

#### 4.2.3 Arviointi pelaajahahmon suorittamisesta

Suoran roolikuvauksen ja pelaajien aktien lisäksi pelaajan toimintaroolia rakentamassa on selostajan arvioinnit hahmon toiminnasta. Selostajan arviointeihin perustuvista rooleista esille nousivat onnistuja, avainlenkki, luottopelaaja, hermoilija sekä alle odotusten pelaava, pelätty, paineeton, väärinkohdeltu, väsynyt ja surullinen pelaajahahmo.

## Onnistuja

Marjamäki – jolla on tänään ollut *hyvä* päivä. (2)

## Luottopelaaja

Erittäin varmaa ja tarkkaa tuo Wetzellin työskentely. (2)

## Hermoilija

Salmulla pientä *haparointia*. Salmu on *hermostunut*. (1)

## Pettymys

Laukaus pysähtyy Kudashovin jalkoihin. Tämä Toronton ammattimies ei ole osoittautunut niin kovaksi kuin ehkä odotetaan. (4)

## Pelätty

Blues ylivoimaan Esa Pirneksen *pelätyllä* kentällä. (1)

## Paineeton

Mika Lehto Tappara-maaliin ja nyt on kiva katsoa millaista hänen on tulla. Hänellä ei ole *paineen hyrrää* neljän maalin tappioasemassa. Nyt on Lehdolla vain voitettavaa, mutta mitä se vaikuttaa Tapparän muuhun ilmeeseen. (3)

## Väärinkohdeltu

Etenkin Immonen ja Virtanen ovat joutuneet kovan *mailakohtelun kestäämään*. (3)

## Harmaalla alueella liikkuva

Vertala tuntuu tänään olevan sellainen pelaaja, joka niin sanotusti *kerjää verta nenästään*, kuten sanonta kuuluu. Hän pelaa *sääntöjen rajamailla*. (3)

## Väsynyt

Shelley on aivan *puhki*. Ensimmäinen vaihto meni minuutti kymmeneen sekuntiin. (3)

## Surullisin mies

Tappara-aitiossa *surullisin mies* on ehdottomasti Andrew Raycroft, joka epäonnistui kyllä totaalaisesti. (3)

Selostajan tarinankertojana arvioi paitsi peliä kokonaisuutena, niin myös yksittäisten pelaajien onnistumista. Kuten tulokset edellä osoittavat, pelaajan suorittamista voi arvioida usealla kriteerillä; yleisönnistuminen, hermostuneisuus, painetila, väsymys- ja tunnetila, kentän vaarallisuus, sääntöjen mukaan pelaaminen, suoritta-

minen odotuksiin nähden ja niin edelleen. Jotta selostajalla olisi kompetenssia tehdä laadukkaita arvioita pelaajahahmoista, lajiasiantuntemuksen lisäksi hänen on syytä olla valmistautunut etukäteen hyvin. Selostajan on hyvä olla tietoinen esimerkiksi pelaajien viimeaikaisista otteista kaukalossa, jotta hän tietää, mitä pelaajilta voi odottaa.

#### 4.2.4 Toimintaroolin rakentuminen

Pelaajan toimintarooli saattaa muodostua tarinassa kaikkia kolmea reittiä pitkin: hahmon suorasta sanallisesta roolikuvauksesta, hahmon aktien kuvaamista sekä myös pelaajahahmon suorittamisen arvioinnista. Tämä on tarinankerronnallisesti uskottavaa toimintaroolin luomista, sillä silloin selostaja rakentaa mielikuvaa pelaajahahmosta monin eri keinoin. Alla olevassa esimerkissä selostaja ensin kuvaa pelaajahahmon tekemisen hurjuutta. Hetkeä myöhemmin hän tuo vielä hahmon toiminnan arvioinnissa esille tämän taistelijaluonteen.

Akti: Marttisella *ei ole taistellessaan kypärää*, mutta se *ei menoa haittaa!*

Arviointi: Se oli *väkevä vääntö* Jyri Marttiselta. Hän oli päättänyt, että tuota *taistelua* hän ei häviä. (1)

Voidaan mainita, että lisäksi selostaja käytti kyseisestä pelaajasta lempinimeä ”Tikkakosken Sissi”, joka voidaan tulkita myös *suoraksi roolikuvaukseksi* hahmosta.

Tulosten perusteella voidaan yhteenvetona todeta, että pelaajan toimintarooli tulee selostuksissa ilmi etenkin hänen kaukalossa tekemiensä tekojen perusteella, sillä niitä selostustarinassa ilmenee eniten. Tekojen vaikutus tarinaan voi olla kolmenlainen: positiivinen, negatiivinen sekä neutraali. Selostaja voi syventää tarinaa pelaajia arvioidessaan; hän saattaa kertoa kuuntelijalle tietävänsä, miltä pelaajasta tuntuu. Samalla hahmosta tulee läheisempi. Suora roolikuvaus pelaajasta puolestaan perustuu hieman pidempään hahmon seuraamiseen; yksittäisten suoritusten arvioiden sijaan selostaja kertoo, millainen pelaajahahmo kukakin on.

### 4.3 Konflikti ja kasvutarina

Ristiriidat ovat perustavanlaatuisia rakennusaineita draamassa. Henkilöiden tarinat ja kohtalot syntyvät valintatilanteiden, mutkikkaiden luonteiden ja tahdonsuuntien kautta. Tilanteiden ratkaisemisen sijaan ristiriitoja on etsittävä, tutkittava ja tehostettava sisällön kannalta. Vastakkainasettelun kautta on mahdollisuus kehittää tilanteen dramaattisuutta. Draaman keskeinen osuus ja dynamiikan alkulähde on konflikti, perusristiriita päähenkilön ja vastustajan välillä. Tarina syntyy, kun henkilö pyrkii kohti tavoitettaan, kohtaa esteen ja kamppailee vastustajansa kanssa. Konflikti kiristyy, aiheuttaa draamallista toimintaa ja ratkeaa lopulta joko päähenkilön onneen tai onnettomuuteen. (Rosenvall 2008, 154.) Seuraavassa on esimerkki selostustarinan dramatisoidusta ja kiristyvistä konfliktitilanteesta, jossa hahmoilla on *pahiksen* ja *oikeudenjakajan* roolit. Kuultuna kyseistä konfliktia vahvistaa selostajan voimakas eläytyminen kohtauksen kuvaamiseen.

Laine jäähyaitioon. Ilman muuta huitomisjäähdy. Ja saa kymppin perään, kun levittää kätensä! Näin tulee käytösrankaus Teemu Laineelle. Hän levittää molemmat kätensä ja ihmettelee ja nyt – mitä tekee Ringbom!? Menee vielä Laineen peräänkin! Nyt, nyt on kuumana Ringbom!!! Tuli sellaiset tylyt Laineelle, että ei ole poika ennen kuullut ja korvat punaisena lähtee istumaan jäähyä!! (3)

Urheilun kuuluva vastakkainasettelu takaa, että konflikteja kaukalossa tapahtuu. Itse asiassa paitsi yksittäisessä ottelussa, joukkue kohtaa yleensä aina kauden aikana myös isompia, pidempiaikaisia vaikeuksia. Tarinan kannalta tärkeintä on, että selostaja osaa löytää joukkueen kohtaamat eri tasoiset konfliktit ja esittää ne kuuntelijoille. Sitä suurempaa draamaa syntyy, mitä tehostetumpaa ristiriitatilanteiden selostaminen on.

#### Hahmo kasvaa reaktiona konflikteille

Draaman seuraaja haluaa usein kahta ristiriitaista asiaa: että henkilöhahmot muuttuvat ja että he pysyvät samoina. Henkilö kasvaa reaktiona konflikteille. Kasvu voi tapahtua kohti parempaa tai huonompaa. (Vacklin 2008, 43.) Samoin selostuksen edetessä yksittäinen pelaajahahmo saattaa kokea kasvutarinan. Esimerkiksi pelaaja, joka ei ole viime aikoina onnistunut, saattaa onnistua. Tai pelaajahahmo,

jota kohtaan odotukset ovat korkeat, voikin täysin yllättäen floppata. Osaltaan tällaiseen arvaamattomuuteen liittyy myös urheilun perusluonteeseen kuuluva draamatiikka. Seuraavassa on esimerkki henkilöhahmon tarinan sisäisestä kasvutarinasta. Esimerkissä on kolme katkelmaa samasta selostuksesta. Aluksi selostaja esittelee viime aikoina alisuorittaneen ketjun, joka tällä kertaa keskushyökkääjä Niinimäen johdolla onnistuukin, ja lopulta jopa nauttii pelistä.

Ketju Miikka Männikkö-Tuomas Mikkonen-Jesse Niinimäki. Tämä ketju on *miinuksella* tällä hetkellä omassa pelissään ja Jesse Niinimäki *ei ole päässyt lähellekään sitä tasoa* mitä runkosarjassa.

--- Olihan *energinen* vaihto Niinimäen kentältä!

--- Ylivoimaa pelaamaan Niinimäen kenttä ja hän *nauttii*, kun pääsee ylivoimaa nyt rakentamaan. (1)

#### 4.4 Samaistuminen

Samaistuminen on draamasta peräisin oleva termi. Se tarkoittaa taiteellisen esityksen avulla aikaan saatua ajatusta, joka johtaa katsojan yhdistämään esitettävän asian mielessään johonkin aikaisempaan kokemukseensa. (McLeish 2000, 23.) Alapuolella on yhdeksän tapaa tehdä roolihahmosta samastuttava. Lista pohjautuu Aristoteleen ylöskirjaamaan klassisen draaman käsitykseen. Roolihahmon ei samaistaakseen tarvitse täyttää kaikki kohtia, ennemmin päinvastoin.

1. Herätä sympatiaa roolihahmoa kohtaan
  2. Saata roolihahmo vaaratilanteisiin
  3. Tee roolihahmosta pidettävä, hauska persoona tai hyvä siinä mitä hän tekee
  4. Esittele roolihahmo niin pian kuin mahdollista
  5. Näytä roolihahmo kosketuksissa omaan voimaansa (valta, rohkeus, voima ilmaista tunteita välittämättä muiden mielipiteistä)
  6. Laita roolihahmo tuttuun tilanteeseen
  7. Anna roolihahmolle tuttuja heikkouksia
  8. Tee roolihahmosta supersankari (pohjaa myytteihin ja legendoihin)
  9. Anna hahmon toimia yleisön silminä (yleisö saa tietää vain mitä päähenkilö tietää)
- (Hauge 1988, 44-49, Pesosen 2002 mukaan.)



Samaistamisen keinot on sovellettavissa myös jääkiekkoselostusten henkilöhaahmoihin. Sympatian herättäminen onnistuu elokuvassa siten, että roolihahmo laiteetaan ansaitsemattoman tapaturman uhriksi. Näin voi tapahtua myös selostustarinassa.

Grünn taistelee. Saa mailasta kasvoihinsa! Ringbom ei anna pillin soida. (1)

Mielenkiintoista on, että selostaja voi tarinassaan esittää myös vastustajan joukkueen pelaajan sympaattisessa valossa. Lähtökohtaisestihan vastustajat edustavat selostustarinassa ennemminkin pahaa kuin hyvää, mutta tässä kontekstissa on tyypillistä, että myös he voivat saada itselleen positiivisia, sympaattisia sekä myös sankarillisia rooleja. Seuraavassa esimerkissä oman joukkueen pelaajan rooliksi koituukin *pahiksen* asema ja vastustajasta tulee vääryyttä kokenut *symppis*.

Samalla vähän kovalla kosketuksella Lehtinen pistää Varitskyn nurin ja hän saa melkoisen tällin kyllä naamaansakin, joka nyt ei kuulunut tietysti ollenkaan asiaan. Varitsky - toivotavasti ei mennyt yhtään hampaita. Nenäkin voi vielä aueta, mutta ei ole yhtään kiva, jos hampaita menee poikki. (4)

Aiemmin esiteltyä listaa keinoista samaistaa on monin muinkin tavoin sovellettavissa jääkiekkoselostukseen. Roolihahmot joutuvat kaukalossa tuon tuosta vaaratilanteisiin, he ovat yleensä hyviä siinä mitä tekevät, he ovat rohkeita, voimakkaita ja heillä on tietty valtansa tarinassa. Roolihahmosta tuodaan usein esille myös tämän heikkoudet, sillä niin saadaan syvennettyä hahmoa (kuuntelija tietää hahmon hyvät ja huonot puolet). Pelaajahahmoista osa nousee supersankareiksi ja joskus selostustarinassa selostaja saattaa kertoa kuuntelijoille hahmon tunteistakin, kuten alla oleva esimerkki osoittaa.

Louhivaara nauttii elämästä ja pitää kiekkoa suurella itseluottamuksella. (1)

## 4.5 Koko joukkueen tahdonsuunta

Draamassa yksilöillä on tahdonsuuntansa. Tällä viitataan usein yhteen päämäärään, johon hahmo tähtää tarinan aikana. (Vacklin 2008, 36.) Jääkiekkoselostuksessa termin voi laajentaa koskemaan koko joukkuetta. Sen päämäärä on yhteinen: voittaa ottelu. Joukkueen yhteiseen tahdonsuuntaan liittyen selostaja voi tarinansa kuvailulla eri määrein koko ryhmän luonnetta ja tunnetilaa eri hetkillä.

*Taistelutahtoiset suomalaiset lähtevät tuomaan sitten... (2)*

Tsekit ovat kovasti *päättäväisen* näköisiä. Tuo punapukuisten lauma käy siellä kentällä taputtelemassa maalivahtia. (2)

Selostaja saattaa myös kehua joukkueen kollektiivisia henkisiä ominaisuuksia, kuten seuraavassa esimerkissä.

Suomalaiset ovat jälleen *kovana* tässä. Tällaista palautumista *en ole ikinä nähnyt* miltään joukkueelta. Tämä on *henkisesti vahva* joukkue, jolta voidaan maailmanmestaruuskisoissa odottaa paljon. Ja se tietysti on hieno, että tällainen tilanne on, että voidaan odottaa paljon ja pitää odottaa. (4)

Yksi mitali tulee lisää ja se on pronssinen. Se tulee jääkiekosta. Uskallan sen luvata, nämä miehet tuovat sen. Tämä on *rautainen* ryhmä. Ja ei muuta kuin sitten havumetsien miehet teräskenkä kiittämään. Sitä tuo Lehtinen... (4)

Samalla tavalla kuin pelaajan akteja kaukalossa, voi selostaja arvottaa myös koko joukkueen toimintaa. Kuten jääkiekkopelissä yleensäkin, kaikki on suhteessa vastustajaan. Seuraavassa esimerkissä on dramaattista, musta-valkoista ja samalla selkeää arviointia joukkueiden senhetkisistä tilanteista.

On Jyppi *rautaa*. Kerrassaan *hurmiollinen* alku peliin. --- JYPillä on *hervittävä hurmos* päällä. (3)

Tapparan rivit ovat *sekaisin*. *Se ei löydä pelityyliään* ollenkaan. Se on saanut sellaisen *kylmän suihkun* tässä avauksessa, että taitaa olla niin, että toipuminen on vaikeaa, mutta pudotuspelejä ovat pudotuspelejä. Mitä vain voi tapahtua. (3)

Molempien joukkueiden tahdonsuuntien, tunnetilojen ja suorittamisen kuvailua selostajan kannattaa tehdä mahdollisimman paljon; se näet selventää kuuntelijalle joukkueiden asetelmia tarinan kulun aikana. Radion kuuntelu on usein luonteel-

taan lyhytkestoista, joten moni kuuntelija saattaa kuunnella vain osan selostuksesta. Tällöin yhteenvetojen merkitys korostuu.

#### 4.6 Päähenkilöt ja extra-hahmot

Yksi ero elokuva- ja teatterikäsittekirjoituksen sekä selostustarinan välillä on päähenkilössä. Perinteisesti draamassa päähenkilö on se, jolle tapahtuu eniten, ja jossa tapahtuu suurin muutos. Hänet provosoidaan usein vaihtoehdottomaan tilanteeseen. Kertomuksen alussa hänellä ei ole mitään menetettävää, lopussa lähes kaikki. (Vacklin 2008, 59.) Selostuksessa ei voi tarinan alussa tietää, kuka ottelussa nousee päähenkilöksi. Itse asiassa selostustarinassa harvoin kukaan noin 40:stä pelaajahahmosta yksin nousee selkeäksi päähenkilöksi. Päähenkilö-nimitystä voitaneen kuitenkin käyttää, jos ottelulla on selkeä, paljon tarinassa esillä ollut ratkaisija. Dramatiikan kannalta on hyvä asia, mikäli ratkaisija on yllättävä pelaajahahmo. Tällöin arvaamattomuus on suurta. Useimmiten enemmän kuin yksi päähenkilö, selostuksessa nousee tarinan kuluessa esille monia päähenkilöitä, koska harvoin vain yksi pelaaja on ratkaisemassa peliä.

Pelaajahahmojen lisäksi selostuksessa saattaa pinnalle nousta extra-hahmoja, joilla voi olla merkittävä rooli pelin kulun kannalta. Jääkiekkoselostuksessa tällaisia hahmoja ovat lähinnä tuomarit ja valmentajat.

*Tuomari isossa roolissa:* Nyt Eriksson jää filmaamaan – vaatii Jääskeläiselle jäähyä! Ja tuleeko jäähy!? Nyt Ringbom on viemässä toista JYPiläispelaajaa jäähyaitioon ja nyt tuomarin osuus alkaa olla aika iso. (3)

*Valmentajat hetken tarinan valokeilassa johtamassa joukkojaan:* Matti Alatalo ohjeistaa JYPin pelaajia pelaajapenkin takana. “Kake” Heikkilä, Kari Heikkilä, Blues-valmentaja laittaa viimeiset valttinsa likoon. (3)

Lisäksi selostustarinassa saattaa nousta isoon rooliin yllättäviä sivuosan esittäjiä. Seuraavassa selostaja esittelee ja määrittelee jopa tarkasti luonteen henkilöahmolle, jolle saattaa olla tarvetta myöhemmin pelin mittaan.

Ainoa mies, jolla ei ole mitään tekemistä vaihtoaitiossa, on luoja kiitos, lääkäri Juhani Ikonen. Tämä Turussa asuva, Hämeestä lähtöisin oleva lääkäri on erittäin *rauhallinen*, niin kuin kaikki sellaiset veitsenkäyttäjät, jotka joutuvat tekemään kovia leikkauksia. Hehän ovat täysin *hermottomia ja hervottomia* ulospäin. (4)

#### 4.7 Mielenkiintoiset hahmot draaman perusta

Vacklinin (2008, 41-42) mukaan draamaa katsotaan henkilöiden, ei juonen käänteiden takia. Näytöksen unohtumattomuus ei synny hyvästä tarinasta tai taitavasta juonen kuljetuksesta vaan siitä, kuinka syvällisesti käsikirjoittaja tutkii henkilöhahmojaan. Käsikirjoittajan on opittava tuntemaan henkilöhahmonsa kuten hän oppii tuntemaan elävän ihmisen. Kirjoittajan on opetettava myös katsoja tunnistamaan henkilöhahmo tietynlaisen prosessin kautta. Tämän prosessin vaiheita ovat henkilön nimeäminen, katsominen, kuunteleminen, tutustuminen, rakastuminen ja lopulta henkilöhahmona oleminen. Henkilön monimutkaisuus ja ristiriitaisuus kirjoitetaan antamalla hahmolle kontrastisia piirteitä.

Siinä missä Vacklin korostaa henkilöhahmojen merkitystä, Apo (1990, 63) kirjoittaa, että kertomusten maailmaa analysoidessa tärkeintä on tapahtumarakenne (event core), josta hän käyttää synonyymiä ”juoni”. Radioselostuksia nähdäkseni kuunnellaan ensisijaisesti oman joukkueen menestymisen seuraamisen vuoksi. Silti syvälliset henkilöhahmot selostuksissa luovat kuunteluun suuren mielenkiinnon, joten selostajan on syytä opetella tuntemaan kentällä olevat hahmot ja tutustuttaa heidät myös kuuntelijoille. Kun selostajalla on tarinassaan mielenkiintoiset ja ehkä ristiriitaisetkin henkilöhahmot, hänellä on hyvä mahdollisuus luoda jännittävää draamaa. Tämä tapahtuu hahmojen tekoja tulkitsemalla. Tästä tulkinnasta tarinaan syntyy juoni. Selostusten juonellisuuteen ja draamallisuuteen perehdymme seuraavassa kappaleessa.

## **5 SELOSTUSTEN JUONELLISUUS JA DRAAMALLISUUS**

Aristoteles määritteli juonen tapahtumien väliseksi yhteydeksi, joita yhdistää syyn ja seurauksen logiikka. Juonen edetessä asiat sekoittuvat syiden ja seurausten verkostoksi. Tämä yhtenäistää draaman ja tuottaa jännitystä. (Nikkinen 2007, 71.)

Radioselostuksen perustehtävä on viestiä pelin kulku kuuntelijalle. Tämä on selostuksen tärkein osa-alue, jonka päälle kaikki muut tässäkin työssä esitellyt tarinankerronnalliset tehokeinot rakentuvat. Pelkästään radion kautta peliä seuraava kuuntelija on ottelun seurannassa täysin selostajan armoilla. Kun radiossa käytössä ei ole kuvaa, on selostajan tarjottava kuuntelijalle ainekset, joista hän voi luoda pelistä mielikuvan. Kuuntelijalle välittyvä totuus pelistä syntyy selostuksen mukana. Selostustarina on prosessi, jossa on selkeä juonellinen koostumus: alku, keskikohta ja loppu (ts. esittely, kehittäminen ja ratkaisu).

### **5.1 Draaman kaaren alkuvaihe**

Alussa on pystyttävä herättämään katsojan mielessä jokin keskeinen kysymys. Väittämän tai teeman tulee käydä ilmi heti alussa. Perinteisessä draamassa väittäjä voi olla: kuka teki murhan? (Aaltonen 2003, 48.) Selostuksessa teema liittyy lähes aina kamppailuun: kumpi voittaa ottelun?

Kamppailu jotakin vastaan, kuten hyvä vastaan paha, on keskeinen draamaa synnyttävä elementti. Ihminen voi kamppailla luontoa, tekniikkaa, toista ihmistä tai itseään vastaan, joukkue voi kamppailla joukkuetta vastaan, maa maata vastaan ja ideologia ideologiaa vastaan. Kamppailu voidaan nähdä joko konkreettisena miesmiestä-vastaan -vääntönä tai hyvien ja pahojen välisenä taisteluna. Joka tapauksessa nämä erilaisten voimien vastakkainasettelut synnyttävät draamaa. (Virtapohja 1998, 121.)

Kun yleisö tiedostaa teeman, toiminnan perimmäisen ponttimen, sen odotukset kohdistustavat kiinteästi toiminnan päätepisteeseen. Tämä johtuu siitä, että yleisö tietää mihin ollaan pyrkimässä. Yleisön huomio suuntautuu siis oikeaan lopputulokseen. Epävarmaa on, millaista reittiä pitkin, minkä juonen kaaren kautta se saavutetaan. On kuitenkin huomattava, että katsojan mielenkiinto ei säily vain yhden jännitteen avulla. Pääjännitteen rinnalle onkin synnyttävä apujännitteitä. (Aaltonen 2003, 48-49.) Selostuksessa tällainen apujännite (ts. seuraamisen kohde) ennen peliä voi olla vaikka seuraavanlainen.

Sinun [kommentaattorin] väitteesi kuitenkin on, että JYPillä on paljon Bluesia parempi neloskenttä. (1)

Kaikille ohjelmatyypeille on yhteistä tekijän pyrkimys yleisön huomion kiinnittämiseen ja sen ylläpitoon (Aaltonen 2003, 50). Siksi selostajankin on syytä luoda edellä kuvatun kaltaisia jännitteitä läpi tarinan. Jännitteen tarkoitus on, että katsoja sitoutuu seuraamiseen tunteillaan. Kun jännite viritetään tarinan alussa ja puretaan vasta sen lopussa, tulee tarinasta kokonainen. Jännitteen ansiosta tarinanseuraajan kiinnostus suuntautuu kohti tulevaisuutta. (Nikkinen 2008, 75.)

Tuloksista nousi esille seuraavanlaisia seikkoja, joihin selostajat vetosivat rakentessaan jännitteitä ja odotuksia selostustarinansa alussa:

- alkamassa on kauden tärkein ja pudotuspelisarjan ratkaiseva peli -> pelin panos on selkeä ja konkreettinen: hävinnyt joukkue kesälomalle
- aiemmat keskinäiset pelit joukkueiden välillä ovat olleet tiukkoja
- edellinen peli toi oman joukkueen otteisiin pelillisiä parannuksia
- joukkueiden vertailu sarjataulukon perusteella
- alkava peli on historiallinen harvinaisuus, koska joukkueet ovat olleet harvoin pudotuspeleissä vastakkain
- nopea tahti pelata pudotuspelejä luo painetta molemmille joukkueille
- hallin tunnelma on hyvä, luvassa on urheilun suuria tunteita, joista kuuntelijoidenkin on syytä nauttia
- mielenkiintoinen pelaajahahmo esiintyy uudessa kentässä

Liite 3: Litteroidut selostukset taulukkona, josta edellä mainitut jännityksenluonninkeinot on nostettu esille.

Radiossa käytetään usein termiä *puffi*, jolla tarkoitetaan tulevan lähetyksen mainostamista (Kujala, Lahti & Tamminen 1999, 256). Myös selostajan kannattaa *koukuttaa* kuuntelijoita lähetykseensä. Tietyllä tapaa kyse on oman lähetyksen markkinoinnista, vaikkei moni selostaja haluakaan kyseistä termiä yhdistää journalistiseen totuudenvälitykseen perustuvaan lähetykseen. Mitä termiä asiasta käyttääkin, tärkeintä on, että selostaja luo lähetyksen alussa kuuntelijalle tarpeen kuunnella tarina loppuun saakka. Tuota tarvetta on hyvä ruokkia pitkin tarinaa lisäjännitteillä.

## 5.2 Jännitteenluonninkeinot tarinan aikana

Draamalliset näytökset noudattavat rakenteeltaan lähes aina samaa mallia. Klassisen draaman malli on viisiportainen: 1) esittelyjakso, 2) konflikti, 3) kehittely, 4) kriisi tai kliimaksi, 5) loppuratkaisu. Moni elokuvateoreetikko (esim. Ola Olsson) on sitä mieltä, että kaikki hyvät elokuvat noudattavat samaa kaavaa – niin fiktiot kuin dokumentitkin. (Aaltonen 2003, 63-64.) Juonen rakenteessa syntyy suuri ero perinteisen draamallisen tarinan ja selostustarinan välille. Kun peli alkaa, selostaja ei voi muokata sen käsikirjoitusta tarinaansa varten, hänen tehtävänsä on tulkita peliä. Jännitteiden ja odotusten luonnin rooli on mielenkiinnon ylläpitäminen, sillä niiden kautta kuuntelijalle muodostuu tulevaisuuteen suuntautuneita seuraamisen kohteita. Selostajan kannalta kyse on draaman tajun lisäksi taidosta elää ”hetkeä edellä” eli ennakoida peliä. Seuraavassa on nostettu tuloksista esille erilaisia elementtejä, joiden kautta selostaja voi luoda pelin aikana jännitteitä ja odotuksia selostukseensa.

### 5.2.1 Kaksinkamppailujen rakentaminen

Jääkiekko on perusluonteeltaan laji, jossa joukkueiden vastakkainasettelun lisäksi syntyy paljon kaksinkamppailuja. Tällaiset tilanteet ovat usein draaman kannalta herkullisia ja tulosten perusteella niitä esiintyy selostuksissa runsaasti.

Marttinen painaa omaa äijäänsä laittaa vasten. Ja PAINAA, PAINAA, PAINAA, eikä anna periksi tuumaakaan. (1)

Lisäksi peliin ja sitä kautta selostukseen saattaa syntyä todellinen taistelupari, joka ottaa yhteen useammankin kerran pelin mittaan.

Syöttö Kariyalle, ei mene oikein... ja kyllä Kovanen taistelee Kariyaa vastaan... koko ajan tulee häirintää. Hän on erittäin aggressiivinen, nimenomaan tätä Steve Kariyaa kohtaan. Kariya kuitenkin liukuu, liukuu, lähtee pyörittämään, kiertää, kiertää. Kovanen seuraa, tulee vasempaan laitaan. (1)

Kaksinkamppailun voi luoda myös aloitustilanteista, jotka ovat mitä selvimmissä määrin mies-miestä-vastaan –taisteluita. Tuloksista nousi esille kaksikin keinoa luoda lisämielenkiintoa aloittajia kohtaan; vertailla aiempia aloituksia tai aloittajien kokemusta.

Piispanen-Pirnes, 3:tta kertaa vastakkain Blues-alueella b-pisteellä. Pirnes on voittanut puhtaasti kaksi edellistä aloitusta. Ja tekee sen taas. Ihan uskomatonta! (1)

Miika Lahti - Joachim Erikson vastakkain. Siinä on kymmenkunta vuotta kokemuseroa näiden aloittajien välillä. (1)

Yksi selkeä kriteeri vertailla kamppailuparia ovat tilastot.

Maalivahtien torjunnat menivät aika tasan, huolimatta siitä, että Bluesilla oli enemmän ylivoimaa. Wallenheimolla 12 torjuntaa ja Brückelirillä 10. (1)



### 5.2.2 Muut keinot luoda mielenkiintoa

Kaksinkamppailujen ohella esiin nousi useita muitakin keinoja luoda kesken tarinaan lisämielenkiintoa. Alla olevat esimerkit antanevat luettuinkin osviittaa tavoista luoda mielenkiintoa, mutta kunnolla ne heräävät henkiin selostajan eläytyessä tunteella tarinankerrontaan.

#### Parantuneet otteet

JYPillä välittömästi väkevä vaihto, kun päästään viidellä viittä vastaan peliin ja tasoitusmaalia haetaan vimmatusti! (1)

#### Läheltäpitipaikat

JYPillä hyvä paikka! Voi voi! 10 senttiä ohi takatolpan menee Lahden kääntöveko. Siinä oli paikka tulla tasoihin. (1)

#### Uhkatilanteet

Nyt pitäisi puolitoista minuuttia pelata 3:lla 5:ttä vastaan. Voi hyvänen aika! Kyllä koetellaan, mutta jos tästä voitetaan niin sen jälkeen voidaan mennä minne vaan. Nyt on kaikkien aikojen taistelu! Vain kolme valkopaitaa, kuutta sinipaitaa vastaan! --- Blues on iskenyt neljä maalia tässä otteluserjassa ylivoimalla. (1)

#### Mahdollisuudet

Puolitoista minuuttia JYPillä aikaa pelata ylivoimaa. Erää pelaamatta vielä kolme ja puoli minuuttia. Ja nyt peukut pystyyn! Vaikka kansa viheltää, niin Jyppi taistelee. Ja taistelee sen vuoksi entistä innokkaammin. (1)

#### Pelilliset huomiot

JYPillä on selkeä läake keskialueelle. Blues ei löydä keinoja tulla läpi keskialueen ja se on hyvä merkki. (1)

Jos JYPin pelistä yhtä huolenaihetta hakee, niin se taitaa olla maalineduspelaaminen. (1)

#### Pelin tärkeyden korostaminen

Kuusi ja puoli minuuttia pelattu tiukkaa, jännittävää, hienoa ottelua Espoossa. --- Tänään pelataan isoa peliä. Häviölä lähtee kesälomille. Voittaja lähtee puolivälieriin Oulun Kärppiä vastaan. (1)

#### Tunnelman korostaminen

Hurmos on valtava ja meno sen mukaista. (3)

Ja sähköä, sitä kuulkaa on! (3)

## Tilastolliset huomiot

Suomi on pelannut 109 minuuttia 26 sekuntia, niin ettei Venäjä ole tehnyt maalia Suomea vastaan. Tämä on ennenkuulumatonta, tämä on uskomatonta. (4)

## Tilanteen ainutlaatuisuus

Suomi tulee ottamaan pronssimitalit näissä jääkiekkokisoissa. Toisen kerran sen jälkeen kun suomalaiset lähtivät mukaan. Viisikymmentäkuusi Suomi ei ollut kisoissa mukana. Sitten Suomi pelasi kuuluisan Tyynenmeren sarjan, jossa oli hyviäkin pelaajia mukana. (4)

## Yksittäisen pelaajahahmon onnistuminen

*Tilanne loppuhetkillä 5-0, jännite nollapelistä:* Kuka nyt ei haluaisi Venäjää vastaan nolaa pitää, jokainen haluaa. (4)

## Loppuratkaisun ennakointi

JYP johtaa peliä. Iso yllätys muhii ilmassa. --- Neljä ja puoli minuuttia ja silloin alkaa iso ilonpäivä JYPin leirissä. Mutta varmaan tässä vielä aikalisät nähdään, maalivahtien poisotto ja mitä kaikkea. Nämä ovat pitkät neljä ja puoli minuuttia. (1)

## Viimeisyys

Tietoisuus siitä, että kertomuksella on loppu, ja erityisesti tunne lopun lähestymisestä, tuo mukanaan oman jännitteensä (Virtapohja 1998, 92). Tästä on kyse seuraavan esimerkin dramaattisuudessa. Selostaja ymmärtää oman joukkueen tunnelan: nyt taistellaan kelloa vastaan. Hän kääntää ovelasti ajan seuraamisen siitä paljonko on pelattu, siihen kuinka paljon aikaa on enää jäljellä. Seuraavassa on litteoitu viimeiseltä yhdeksältä peliminuutilta tarinan lopun lähestymiseen liittyvät jännitteenluontikeinot.

11 minuuttia umpeutuu kohta eli 9 minuuttia pitää kestää --- 11 ja puoli minuuttia pelattu eli 8 ja puoli minuuttia jäljellä --- Vajaat 7 minuuttia erottaa JYPin jatkopaikasta ja pääsystä puolivälieriin ja siellähen pelin henki on toinen, jos sinne mennään. --- Nyt enää kuusi minuuttia matkaa maaliin. --- Tasan kuusi minuuttia jäljellä. --- Bluesilla armonaikkaa viisi minuuttia. --- 1-2 -lukemat edelleen, JYP johtaa, suuri yllätys muhii. --- 4 ja puoli minuuttia ja silloin alkaa iso ilonpäivä JYPin leirissä. --- Reilut neljä minuuttia aikaa. --- 3 ja puoli minuuttia matkaa maaliin. --- Vajaat kolme minuuttia aikaa. --- Kaksi ja puoli minuuttia aikaa! --- Malttia, malttia on. Maltti on valttia! Arsi pelaa sekunteja. --- 2.20 aikaa jäljellä. Näin JYP on menossa kahden minuutin kuluttua jatkoon, jos kestää tämän homman. --- Nyt on tasan kaksi minuuttia jäljellä. 1-2 -lukemista lähdetään niitä minuutteja pelaamaan. Kariya kuljettaa keskialueella, raivokas ilme kasvoillaan ja tuo kiekon alueelle. --- 18.20 pelattu. Pelataan jännittävää, jännittävää loppunäytelmää. --- Nyt minuutti peliaikaa! KESTÄÄKÖ JYPPI? Se on päivän kysymys. (1)

### 5.2.3 Juonenkäänteet

Jännitteidenluonti alkaa samalla hetkellä, kun selostaja aloittaa tarinankerronnan. Lisäjännitteitä on hyvä nostaa esille tarinan edetessä kuuntelijoiden mielenkiinnon säilyttämiseksi. Tarinaan luotuja jännitteitä ei kannata jättää avonaisiksi, vaan kuuntelijan on saatava kysymyksiinsä vastaukset. Näin selostuksesta rakentuu ehyt kertomus. Selostajan kannalta jännitteiden luominen vaatii huolellista valmistautumista ja mahdollisten jännitteiden etsimistä jo etukäteen. Tarinankerronnan hetkellä selostajan on syytä olla utelias peliä kohtaan. Totuus pelistä rakentuu kuuntelijalle selostajan kautta.

Siinä missä selostajan tarinaansa luomat jännitteet luovat odotuksia ja kysymyksiä tulevasta, liittyvät juonenkäänteet jo kuljettavaan matkaan kohti kertomuksen päätöstä. Juonenkäänteessä toiminnan suunta muuttuu (Nikkinen 2008, 73). Draamassa juonenkäänteiden dramatisointiin saatetaan käyttää kontrastia. Käsite on lainattu väriopista. Sitä käytetään kerronnan tehostamiseen. Mitä korostetumpia asioiden erot ovat, sitä helpompi ne on tunnistaa erityiseksi itsekseen. Esimerkiksi surulliseen kohtaukseen saatetaan edetä iloisen kohtauksen kautta. (Rosenvall 2008, 158-159.) jääkiekkotarinessa oman joukkueen mahtavaa suorittamista saatetaan edeltää katastrofaalinen alisuorittaminen. Tällainen kontrasti juonenkäänteessä on jo itsessään draamallinen – etenkin jos selostaja eläytyy vallitseviin tilanteisiin emotionaalisesti ja antaa tilanteiden kuulua myös äänensävyissään.

Selostustarinassa on eri tasoisia juonenkäänteitä. On merkittäviä (esim. maali) tai usein toistuvia (esim. kiekonmenetykset vastustajalla) käänteitä. Seuraavassa on abstrahoituna erään selostustarinan päälinjaukset, niin sanottu pelin iso kuva, eri hetkillä. Päälinjausten yhteyteen on merkitty kertomuksen merkittävimmät käänteet. Ne liittyvät pelin hallintaan ja maalintekoon. Pelkistyksestä on myös huomattavissa tarinan juonellisuus; alku, keskikohta ja loppu.

Lähtötilanne on arvoituksellinen, täynnä kysymysmerkkejä.

*1. merkittävä käänne:* JYP aloittaa maagisesti, tekee useita maaleja, Tapparaa nöyryytetään.

Kriisijoukkue Tappara vaihtaa maalivahtia.

JYPin hallinta laantuu.

*2. merkittävä käänne:* Koittaa Tapparan etsikkoaika.

Pelin painopiste muuttuu.

Tappara saa lisää virtaa, JYP huolestuu.

JYPin pelko kasvaa.

JYPille menee helppoja maaleja.

JYP on sekaisin.

*3. merkittävä käänne:* JYP tekee selostajan mukaan ”käänteentekevän” maalin.

*4. merkittävä käänne:* Tapparakin onnistuu maalinteossa, peli menee jälleen jännittäväksi.

Loppuhuipennus tapahtuu, kun Tappara yrittää ilman maalivahtia – lopulta tuloksetta.

Selostajan yhteenveto pelistä.

Ks. liite 4: Taulukko kyseisen selostuksen litteroinnista ja päälinjausten tulkinnasta.

Edellä mainitusta selostuksesta rakentuu ehyt kokonaisuus, sillä tarinan alussa selostaja esittelee arvoituksellisen tilanteen, jota on vaikea ennakoida. Itse peli on poikkeuksellisen dramaattinen, sillä siinä joukkueilla on harvinaisen selviä hallintajaksoja, jotka tuottavat myös useita maaleja. Lopuksi selostaja sulkee tarinan tekemällä yhteenvedon pelistä. Abstrahoidusta tarinan kuvauksesta on havaittavissa, miten erilaisia tunteita joukkueet kohtasivat selostuksen kuluessa: nöyryytystä, hallintaa, huolia, pelkoja, sekaisuutta ja jännitystä.

Tulosten perusteella suurimmiksi käänteiksi jääkiekkoselostuksissa nousevat maalitilanteet, jotka tilanteesta riippuen voivat luoda selostukseen uudenlaiset asetelmat. Täsmällisemmin ilmaistuna maalitilanteiksi on tässä yhteydessä laskettava jo

maaleja edeltävä pelin hallinta, sillä itse käännehän tarinassa tapahtuu siinä vaiheessa, kun peliä hallitseva joukkue vaihtuu. Pelin hallinta saattaa vaihtua esimerkiksi erikoistilanteen (ali- ja ylivoima) johdosta.

Erinomainen tilanne Tapparalla mennä nyt vaikka johtoon. (5)

Nyt on tiukka paikka. Eerikki Koivu saa kaksi minuuttia Reijo Ringbomilta. JYP joutuu nyt puolustamaan tätä maalinjohtoa alivoimalla. Eletään ratkaisevan tärkeää hetkeä. (1)

Kääntein juoneen (pelin hallintaan) voi aiheuttaa myös avainpelaajan loukkaantuminen tai valmentajan ottama aikalisä. Joskus kääntein saattaa aiheuttaa yksittäisen pelaajahahmon kova taklaus, joka sytyttää oman joukkueen peliin. Yleisesti voidaan todeta, että mitä arvaamattomampia tarinan käänteet ovat, ja mitä enemmän merkittäviä käänteitä tulee, sitä dramaattisempi on todennäköisesti selostus. Selostaja ei voi tarinankertojan asemastaan huolimatta itse kehittää käänteitä, vaan hänen on tulkittava ne pelistä ja sen jälkeen nostettava tarinaansa.

#### 5.2.4 Maalit ovat juonen kliimakseja

Ohjelmassa täytyy olla jatkuvasti rytmin ja tempon vaihteluita. Jaksojen on erotuttava toisistaan. Hyvässä ohjelmassa on välillä tiiviitä ja nopeitempoinen jaksoja ja välillä suvantopaikkoja, joissa katsoja voi vetää henkeä. (Aaltonen 2003, 48.) Selostuksessa tempoa voidaan säädellä puheen rytmittämällä. Yleensä, kun intensiteetti kentällä on kova, on selostuksen tempokin nopeaa. Kun taas pelissä on niin kutsuttu kuollut hetki, voi selostajakin hidastaa tahtiaan. Kiihkeimmillään puhe tempo on yleensä tarinan *kliimaksien* kohdalla. Kliimaksi on huippukohta. Perinteisen draaman kohdalla puhutaan yleensä yhdestä kliimaksista. Se on tilanne, jossa päähenkilön voi olla mahdollista menettää jotain todella arvokasta ja hänen pitää tehdä valintoja. Kliimaksi on viimeinen kiihkeä yritys kohti tavoitetta. Lopulta kliimaksi johtaa *resoluutioon* eli ratkaisuun. (Nikkinen 2008, 87.) Selostustarinaa arvioidessa on vaikea nostaa yhtä pelin tapahtumaa muiden yläpuolelle. Etenkin, kun selostaja ei h-hetkellä voi vielä tietää eri tapahtumien merkitystä lopputulokseen. Tämän johdosta määrittelen, että selostustarinassa tapahtuu use-

ampia kliimakseja. Kaikista suurimmat juonenkäänteet selostustarinassa aiheuttavat maaliin johtavat tilanteet. Näin ollen maaleja voidaan pitää selostustarinan kliimakseina, sillä niihin liittyvät aina myös pelien ratkaisut.

Näin lukemat ovat nyt [Bluesille] 1-0. Jyppi on kovan haasteen edessä. 1.50 vielä toista jäähyä jäljellä. Erittäin kriittinen hetki. (1)

Se on kuulkaa tasan nyt tämä homma ja kaikki mahdollista! (1)

42.21 pelattu, kun Jari Jääskeläinen tulee ja täräyttää JYPin johtoon ja nyt on kuulkaa niin, että 17 ja puoli minuuttia erottaa JYPin upeasta saavutuksesta päästä kahdeksan parhaan joukkoon. --- Bluesilla on hirveät paineet tällä hetkellä, sen kausi voi päättyä kymmenen minuutin kuluttua. (1)

On kuitenkin todettava, että kaikki maalit eivät tarinassa ole samanarvoisia. Pelin ollessa 6-1 –tilanteessa joukkueen tekemä toinen maali ei ole niin tärkeä kuin esimerkiksi jatkoaikamaali. Toisaalta finaalisarjan ratkaiseva maali on tärkeämpi kuin normaalin runkosarjanpelin voittomaali. Selostaja arvottaa hehkutuksen määrällä, kuinka suuri kliimaksi mikäkin maali on. Hehkuttaminen tapahtuu usein ääntä korottamalla, puheen tempoa nostamalla, mahdollisesti painottamalla tiettyjä sanoja (esimerkiksi pelaajan nimeä) sekä kielellisesti tapahtunutta kehumalla. Itse käytän maalien merkittävyyden arvottamisesta kehrittelemääni termiä *hehkutuksen tärkeysjärjestys*. Hehkutusta säättämällä selostaja voi välittää radion kautta erilaisia tunneliloja kuuntelijoille. Kuuntelijat virittäytyvät automaattisesti samansuuntaiseen tunnelmaan, mitä urheiluselostaja viestii – tosin torjuntaakin selostajan huutaminen voi aiheuttaa, jos äänessä tai puhettavassa on jotain ärsyttävää (Kapiainen 2001).

### 5.3 Juonen selkeys, johdonmukaisuus ja yhtenäisyys

Kerron esimerkin kautta, mitä tarkoitan selostuksessa tarpeella pyrkiä juonen johdonmukaisuuteen. Kyseessä on osa-alue, joka aiheuttaa usein eroja selostajien välille. Oletetaan, että selostaja kuvailee kiekon olevan Suomen puolustajalla oman maalin takana. Koska tilanne on rauhallinen, selostaja kertoo hieman taustatietoa

kiekkoa pitävästä puolustajasta. Samalla Suomi on avannut nopeasti pelin vastustajan alueelle, jonka maalin takana pelataan jo seuraavaksi. Tällöin selostaja ei kertomansa taustatiedon jälkeen voi suoraan jatkaa pelin kuvailua vastustajan alueelta, vaan hänen on johdonmukaisuuden säilyttämiseksi ensin viestittävä kuuntelijalle, miten kiekko onkin jo toisessa päässä kenttää. Nopearytmisessä pelissä, jossa vastaavankaltaisia tilanteita on paljon, tämä on suuri haaste. Ristiriitoja tarinankerronnan johdonmukaisuuteen syntyy, mikäli radioselostaja ei tiedosta, että pelin kuvailu ei voi poukkoilla päästä päähän – ilman että tilanne kuvataan kuuntelijalle. TV:ssä vastaavaa ongelmaa ei ole, sillä kuva näyttää katsojalle pelitilanteen, vaikka selostaja kertoisi välillä taustatietoa.

Tämän tutkimuksen ulkopuolella olen analysoinut koostamallani havaintolomakkeella useita radioselostajia. Huomiota olen kiinnittänyt muun muassa pelin kulun viestimisen *selkeyteen, johdonmukaisuuteen ja yhtenäisyyteen*. Kyseiset selostusviestinnän perusosa-alueet aiheuttavat havaintojeni mukaan valtavia eroja selostajien välillä.

Selostajan tehtävä on vaikea. Jotta edellä mainitsemani viestinnälliset kriteerit (etenkin selkeys) täyttyisivät, on peliä kuvattava sekä kokonaisuutena että yksittäisinä tilanteina (ks. kuvio 1). Yksittäisistä tilanteista viemisestä käytän termiä *pelin kuvailu*. Pelin kokonaisuuden (nk. ison kuvan) viemisessä avainasemassa ovat puolestaan yhteenvedot. Selostajan on syytä olla lajin asiantuntija, jotta ensinnäkin hänelle itselleen muodostuu jatkuvasti käsitys yksittäisistä tilanteista sekä pelin kokonaiskuvan rakentumisesta. Vasta tämän jälkeen hänen on mahdollista viestiä pelin juonta selkeästi kuuntelijalle. Ideaalitilanne on, mikäli pelin kokonaiskuvan viestiminen sekä yksittäisten tilanteiden kuvailu tukevat toisiaan.



KUVIO 1 Yksittäisten tilanteiden ja pelin kokonaiskuvan viestimisen on hyvä tukea toisiaan.

Seuraavassa on kolme esimerkkiä selkeästä, johdonmukaisesta ja yhtenäisestä selostamisesta. Kahdessa ensimmäisessä esimerkissä selostaja viestii pelin kokonaiskuvaa: JYPin onnistunutta ja Tapparän epäonnistunutta aloitusta. Kolmas esimerkki on peräisin myöhemmän pelitilanteen selostamisesta, joka puolestaan vahvistaa aiemmin välitettyä kokonaiskuvaa.

*Pelin kokonaiskuva: JYP johtaa jo 2-0. Komea alku kotijoukkueelta! Kerrassaan komea. Vajaat viisi minuuttia pelattu. (3)*

*Pelin kokonaiskuva toisesta näkökulmasta: Tappara ottaa aikalisän. Koittaa rauhoittaa hommia. Ei se taida paljon auttaa, jos otteet eivät muutu. Matalamäki yrittää herättää joukkuettaan. --- Tapparalla on kriisipalaveri. Tapparalla on kriisipalaveri. Matalamäki yrittää herättää joukkuettaan. (3)*

*Yksittäinen tilanne: Tapparän hyökkäys käynnissä. Kolme jypiläistä piirittää Koskenkorvan ja Jyppi purkaa. (3)*

Samanlaisen kuuntelijan havaintojen vahvistamisen voi tehdä myös toisinpäin. Tulevassa esimerkissä pelin yksittäisten tilanteiden kuvailusta on välittynyt mielikuva, että vastustaja Blues on alkanut hallitsemaan peliä. Sitten selostaja pukee sanoiksi oman pohdintansa pelin kokonaiskuvasta.

*En tiedä kuinka paljon tuo Huzckowskin jäähy sotki, mutta nyt peli tuntuu olevan enemmän Bluesin hallussa mitä oli avausrässä. (1)*



Kuuntelija saa samalla vahvistuksen sille, että hän on ymmärtänyt oikein yksittäisten tilanteiden kuvailusta, että pelin hallitsija on vaihtunut.

Analysoiduissa selostuksissa yhden selostajan kohdalla tuloksista nousee esille samankaltainen taipumus huomattavan usein. Kärjistettynä: kun viestitty kokonaiskuva on seurattavan joukkueen näkökulmasta hyvä, yksittäisetkin pelitilanteet sujuvat hyvin. Tai kun kokonaiskuva on surkea, myöskään pelitilanteet eivät suju. Totta kai pelin kokonaiskuva ja yksittäiset pelitilanteet kulkevat itse ottelussakin jossain määrin samansuuntaisesti, mutta tulosten perusteella näyttäisi siltä, että kyseinen selostaja kenties hieman dramatisoiden vahvistaa viestiään keskittymällä hyvillä hetkillä enemmän hyviin yksittäisiinkin suorituksiin ja päinvastoin. Selostus kun on jatkuvaa valintojen tekemistä siitä, mitä ja miten milloinkin viestii. Muiden kuin yhden selostajan kohdalla ei tuloksissa ollut vastaavanlaista, yhtä voimakasta dramatisointia havaittavissa. Jääkiekon kohdalla on huomioitava, että pelille on tyypillistä niin sanottu virtailu eli peliä kontrolloivan joukkueen vaihtuminen aika ajoin. Selostuksen selkeyden kannalta kulloinkin hallitsevan joukkueen dramatisoitu viestiminen on perusteltua, koska silloin kuuntelijalle välittyy erittäin selkeä kuva siitä, milloin seuratulla joukkueella menee hyvin ja milloin huonosti. Näin ollen pelin eri vaiheista hahmottuu kuuntelijalle selvä kokonaiskuva.

#### **5.4 Puolueellisuus tehokeinona**

Puolueellisuus on tarinankerronnallinen tehokeino. Sen avulla luodaan vastakainasettelu, jossa näkökulmaksi muodostuu “me vastaan muut”. Perussääntönä voidaan pitää, että peliä selostetaan oman kuuluvuus- tai näkyvyysalueen joukkueen näkökulmasta (vrt. Antero Mertaranta Suomen jääkiekkomaatteleissa). Mikäli molemmat joukkueet sijaitsevat kuuluvuusalueella on selostajan yleensä oltava puolueeton. On kuitenkin syytä muistaa selostajan perusviestintätehtävä: välittää

totuus pelistä. Näin ollen puolueellisuus ei tarkoita kuitenkaan kritiikittömyyttä seurattavaa joukkuetta kohtaan.

Selostustarinoissa puolueellisuus nousee monella tapaa esille. Tuloksien mukaan näyttäisi, että puolueellisuus tulee usein esille ”rivien välistä” eli lähtökohtaisena suhtautumisena peliin siten, että vastakkain ovat me ja ne. Asioita arvioidaan ”oman” joukkueen näkökulmasta: draamallisesti uhista tai mahdollisuuksista puhuttaessa tarkoitetaan oman joukkueen kannalta hyviä tai huonoja asioita.

Nyt loppu pitää pelata kyllä hyvin. Tähän ei saa antaa Bluesille johtomaalia. Jäähylkään ei saisi ottaa, liikettä pitää löytyä. Se on ainoa lääke tuohon jäähyttömyyteen. (1)

Odotuksia luodessa selostustarinan suurimmat odotusarvot liittyvät siihen, voitaako oma joukkue. Myös seurattavan joukkueen pelaajahahmot nousevat usein eri tavalla esille. Heille voi olla keksitty selostuksissa omia tuttavallisia lempinimiäkin, kuten esimerkiksi ”Konneveden Kurri” Miika Lahti.

Tarinankerronnallisesti mielenkiintoinen huomio on se, että oman joukkueen ollessa johtoasemassa selostaja kertojana saattaa ottaa ikään kuin henkistä yliotetta vastustajasta, tyyliin ”meillä menee hyvin ja niillä menee huonosti”. Tämän voisi olettaa ruokkivan erityisesti peliä kuuntelevan fanin hyvänolon tunnetta.

Tsekki-pelaaja pistää kiekon hermostuneesti kulmaan. --- Marjamäki ja sitten Lindström – rauhallista, hyvää peliä. (2)

Tappara on täysin sekaisin. Raycroftin [vastustajan maalivahdin] itseluottamus on ollut ja mennyt. (3)

Kuten todettua, selostus on jatkuvaa valintojen tekemistä. Puolueellisuudella vaikuttaisi olevan merkitystä myös siihen, millaisia asioita selostaja päättää pelitapahtumasta nostaa tarinaansa.

Täällä ei kuulu Tsekkien kannustushuutoja, vaan täällä kuuluu rytmikäs kättentaputus ja siellä huudetaan ”Suomi, Suomi”. Ja terhakkaasti ovat muutamat tuoneet jo pieniä Suomen siniristilippuja, niin että täällä todellakin eletään oman joukkueen myötä. (2)

Toisaalta on huomioitava, että puolueellinen näkökulma saattaa kirvoittaa selostajan myös kritiikkiin, mikä on totuudenvälityksen ohella myös tarinankerronnallisesti arvioiden paikallaan, koska se luo kontrastia tarinan myönteisiin tapahtumiin nähden.

Kun tamperalaisittain näkee vain hetkeä aikaisemmin riistetyn kiekon ja sitten lössömäisen, pehmeän purun suoraan Jokeri-pakin lapaan, niin voi vain kysyä, että miksi? Miksi se kiekko ei lähde sieltä pois, silloin kun nähdään, että siellä paine on kova. (5)

Kaikkienensa puolueellisuus selostuksessa siis mahdollistaa monenlaisia keinoja luoda selostustarinaa draamallisuutta. Tällöin nimittäin jo lähtökohtainen vastakainasettelu ”me vastaan ne” on dramaattisempi kuin mikäli selostaja on puolueeton.

## **5.5 Tunne tarinan lopputuloksena**

Antiikin ajoista lähtien draaman perustehtävänä on ollut tunnekokemuksien tuottaminen katsojalle. Se on luonnollista, sillä ihmiskuntaa yhdistävät tunnekokemukset, eroja on lähinnä tunteiden ilmaisussa. Tunteiden kirjoittaminen on löytänyt Aristoteleen ”tunneteoriassa” vakiintuneet muotonsa. Käsikirjoitusprosessissa tunteen on oltava mukana kaikissa vaiheissa, niin rakenteellisten kaarien luonnissa kuin henkilöhahmojen ja tarinan maailman hahmottamisessa. Tunteet ovat elokuvan sydän ja sielu. (Vacklin 2008, 220.) Sama pätee myös dramatisoituun selostustarinaa. Vahva tunteella eläminen sytyttää selostuksen liekkeihin ja tempaa kuuntelijat tarinan mukaan. En tarkoita selostajan tunteella mukana elämisellä vain maalitilanteiden karjumista, vaan tunnetila heijastuu jatkuvasti kaikessa selostajan nonverbaalisessa viestinnässä (esim. äänensävyinä ja painotuksina).

Retoriikan tajua on se, että puhuja ymmärtää sanojen merkityksen riippuvan aina siitä, kuka sanoo, mille yleisölle sanoo ja missä tilanteessa (Torkki 2006, 32). Selostajan on hyvä eläytyä kohdeyleisönsä mukaisiin tunnetiloihin. Yleisimpiä me-

dian välittämiä tunteita ovat jännittynyt ennakointi, pelko, inho ja viha, kiinnostus, mielihyvä ja huumori (Mustonen 2001, 102). Selostustarinan tunneskaala voi sisältää kaikkia edellä mainituista. Draamallisessa tarinassa henkilöihahmon tunne on keino tuottaa katsojalle tunnekokemus. Lopulta tarinoiden varsinainen lopputulos on tunne, joka vastaanottajalle syntyy. (Vacklin 2008, 221.) Selostustarinassa tunnekokemus syntyy yleensä ”oman” joukkueen otteiden seurauksena.

## 6 PÄÄTÄNTÖ

### 6.1 Tutkimuksen arviointi ja tarkastelu

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli kuvata ja ymmärtää, millaisista tarinankerronnallisista elementeistä radion jääkiekkoselostus voi syntyä. Samalla haluttiin lisätä tietoa media- ja urheilukulttuurista. Tavoitetta lähestyttiin valitsemalla riittävä aineisto ja luokittelemalla sekä analysoimalla sitä. Saatuja tuloksia verrattiin valmiiseen tietoon narratiivisuudesta, millä pyrittiin vakuuttavuuteen.

Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta kohentaa tutkijan tarkka selostus koko tutkimuksen toteuttamisesta (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 232). Tässä tutkimuksessa on pyritty kuvailemaan tarkasti, millaisen ajatteluprosessin kautta tutkimusaineisto ja -tapa on valittu. Samoin aineiston tulkintavaiheet on pyritty kuvaamaan selvästi. Tutkimustapana on käytetty narratiivista tutkimustapaa. Narratiivisia tutkimuksia tulisi arvioida sen mukaisesti, kuinka tarkasti tutkijan kuvaus vastaa tutkittavan kertomuksen ajatusmaailmaa (Polkinghorne 1988, 161). Tässä tapauksessa tämä tarkoittaa, että kuinka on onnistuttu kuvaamaan sitä maailmaa, jonka radioselostus muodostaa.

Yleisesti tutkimuksessa on pyrittävä todistamaan asiat loogisesti ja objektiivisesti, jolloin tuloksissa nojaututaan havaintoaineistoihin eikä tutkijan subjektiivisiin mieltymyksiin tai omiin arvolähtökohtiin (Alasuutari 1999, 32). On kuitenkin muistettava, että narratiivisessa tutkimuksessa tutkijan rooli saattaa korostua, sillä kyse on osittain subjektiivisten tulkintojen tekemisestä. Nämä seikat on tuotu esille jo aiemmin tutkimuksessa, jotta lukijan olisi helpompi päättää vakuuttuuko hän lukemastaan vai ei.

Tässä tutkimuksessa on pyritty kriittisesti käsittelemään saatuja tuloksia käsittelykappaleessa. Vertailukohtana oli muun draaman alan tarinat, sillä selostustarinoilla oli havaittavissa yhtäläisyyksiä niihin. Onhan kaiken draaman ydin (inhimilli-

nen eläytymiskyky ja halu kokea tunteita) sama kuin antiikin Kreikassa klassisen draaman aikoina (Aaltonen 1994, 49). Toisaalta tutkimuksessa ilmeni myös eroavaisuuksia muun draaman alan ja selostusten narratiivisten elementtien välillä, ja nekin pyrittiin tuomaan selkeästi esille.

Tutkimuksen luotettavuuden arvioinnissa voidaan käyttää monia mittaus- ja tutkimustapoja. Saturaatio eli kylläntymispiste tarkoittaa sitä, että aineisto ei enää tuota tutkimuksen kannalta merkittävää tietoa (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2003, 171). Tätä pro gradu -työtä ajatellen tutkimusaineisto saavutti saturaation. Selostuksia analysoitiin yhteensä viisi. Kahden analysoidun selostuksen jälkeen merkittäviä tarinankerronnallisia lisäyksiä ei havainnointitaulukkoon tullut. Enemminkin myöhemmät analysoidut selostukset toivat monipuolisimpia esimerkkejä tarinankerronnallisuuden keinoista sekä vahvistusta aiemmille tuloksille. Toisaalta voidaan kritisoida, kuinka kattavia tutkimustulokset ovat. Selostukset ovat peräisin kolmelta selostajalta ja narratiivinen tutkimustapa vielä korostaa tutkijan roolia. Näin ollen ei voi olettaakaan, että kaikkia mahdollisia tarinankerronnallisia keinoja on tuloksista esille nousnut. Jollain tutkimuksen ulkopuolisella selostajallahan voi olla täysin erilaisia tehokeinoja käytössään.

Luokittelu on usein keskeisessä osassa laadullisen aineiston analyysissä. Lukijalle on kerrottava luokittelun syntymisen alkujuuret ja luokittelun perusteet. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 232). Selostusten tutkimiseen narratiivisuuden kautta ei löytynyt valmista analysointimenetelmää, vaan oli sovellettava useita tapoja analysoida aineistoa. Lopulta tuloksena oli havainnointitaulukko, joka oli jaoteltu pää- ja alaotsikoihin (ks. liite 2). Kuten itse työssäkin, myös taulukossa oli eroteltu henkilöhahmojen rakentamiseen, draaallisuuteen sekä juonellisuuteen liittyvät tarinankerronnan osa-alueet. Taulukko oli monipuolinen, mutta silti melko yksiselitteinen täyttää. Luokittelu tutkimusmenetelmänä oli validi mittaamaan juuri sitä, mitä oli tarkoituskin mitata. Kyseenalaistaa havainnointitaulukkoa voidaan siitä, että osan selostuksista olisi voinut sijoittaa usean eri otsikon alle, ja olikin tutkijan tulkinnan varassa, mihin mikäkin lainaus sijoitetaan. Toisaalta, kun kaikki laina-

ukset kuitenkin päätyivät taulukkoon, oli analysointivaiheessa vielä mahdollista etsiä kuvaavinta esimerkkiä koko taulukosta, eikä vain tietyn otsikon alta.

Tutkimuksessa käytettiin runsaasti lainauksia. Tekniseen tarkkuuteen pyrittiin sanatarkalla litteroinnilla. Useat lainaukset ovat tarpeellisia, mikäli käytetty aineisto ei ole sen luonteista, johon lukija pääsisi itse käsiksi (Apo 1990, 65). Lukijaa auttaa mikäli tutkimuselosteita rikastutetaan autenttisilla dokumenteilla (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 233). Litteroitujen lainauksien kautta pyrittiin siihen, että lukija pystyisi seuraamaan ja arvioimaan reittiä, jota pitkin päätelmät selostuksista on tehty.

Narratiivista tutkimusta voidaan arvioida vakuuttavuuden käsitteen kautta. Vakuuttavuudella tarkoitetaan sitä, ovatko tutkimuksen tulokset järkeviä ja vakuuttavia. (Riessman 1993, 66.). Tämän arvioinnin voi kukin lukija tehdä itse.

### **Tulosten merkittävyys ja soveltamismahdollisuudet**

Tutkimusta voidaan pitää merkittävänä, koska se tarjoaa tietoa urheilu- ja mediamaailmasta ennen tutkimattomasta näkökulmasta. Aiemmin Suomessa ei ole käsitelty radion urheiluselostuksia narratiivisesta näkökulmasta. Tutkimuksen vahvuudeksi voitaneen laskea myös aineiston kattavuus: viisi eri selostusta (edustettuna 1970-, 1990- ja 2000-luku) ja niistä 95 sivua litteroitua tekstiä. Lisäksi selostuksia litteroitaessa oli etukäteen jo melko tarkasti tiedossa, mitä haetaan. Tämän ansiosta pääosa litteroimalla saadusta materiaalista oli tutkimuksen kannalta merkittävää.

Tuoreet huomiot tarinankerronnallisesta näkökulmasta voivat virittää ajatuksia niin urheilumedian tutkijoille kuin selostajillekin. Tämä tutkimus on jossain määrin sovellettavissa muihinkin kuin urheiluselostuksiin liittyviin tutkimuksiin, sillä narratiivisuus on keino, jota käytetään laajasti muissakin konteksteissa. Esimerkiksi myös dokumenttielokuvissa erilaiset henkilöhahmot, juonen rakenteet ja draamallisuus ovat tärkeässä roolissa. Niissäkin kyse on asioiden esittämisestä yleisön kannalta mielenkiintoisella tavalla.

## 6.2 Keskeiset jatkotutkimushaasteet

Esittelen kaksi keskeistä jatkotutkimushaastetta, jotka nousivat tulosten valossa esille. Melko usein kotimaisessa mediassa esimerkiksi viime hetken tappiota selitetään suomalaisuudella ja sillä, että lopun mureneminen on suomalaisille tyypillistä. Mutta johtuvatko viime hetken tappiot todella kansallisuudesta vai onko se vain niin sanottu helppo ja populääri selitys maajoukkueen häviölle? Usein myös laajasti seuratuissa jääkiekon MM-kisalähetyksissä selostaja saattaa lisätä tilanteen dramaattisuutta lietsomalla (jopa liioittelemalla) Suomen olevan paniikissa puolustaessaan pelin lopussa johtoasemaansa. Kun tämä toistuu säännönmukaisesti, niin olisi mielenkiintoista tutkia "oppiiko" kansa, että ratkaisuhetkillä homma ei olekaan suomalaisten kiekkoilijoiden hallussa. Onko tällä jopa vaikutusta kansalliseen itsetuntoon? Urheiluvoitot muuntuvat Kokkosen (2003) mukaan kansakunnan yhteisiksi tarinoiksi, jotka säilyvät muistissa pitkään. Esimerkiksi jääkiekon vuoden 1995 MM-kulta on monille suomalaisille enemmän kuin urheilu-saavutus. Jos Hannes Kolehmainen juoksi Suomen maailmankartalle vuonna 1912, niin "Leijonalauma" nosti 1995 Suomen kansakunnaksi Ruotsin rinnalle. Urheiluvetoisen nationalismin merkitys on suurinta pienille kansoille, joilla on lyhyt historia.

Vaikutustutkimukset ovat osoittaneet, että mediavaikutukset syntyvät aina median ja ihmisen vuorovaikutuksen tuloksena. Merkitykset ja vaikutukset syntyvät kehämäisesti siten, että mediasisältö vahvistaa ihmisen jo olemassa olevia ominaisuuksia. Ihmisen ominaisuudet taas ohjaavat mediavalintoja ja sisältöjen tulkintaa. (Mustonen 2001, 13.) Vastakohtana voidaan todeta, että entä jos selostaja viestisi-kin edellä kuvatun pelin lopun tilanteen ikään kuin omaa joukkuetta valmentaan ja loisi tilanteen dramaattisuuden näin: "Vastustaja hyökkää nyt hurjasti, mutta suomalaisten on pidettävä pää kylmänä loppuun asti ja taisteltava kovaa! Nyt on sankarin viittoja tarjolla!". Painotan, että en tarkoita, että selostajan pitäisi olla esittämättä kritiikkiä seurattavaa joukkuetta kohtaan. Enemminkin selostajan kannalta hänen näkökulmansa valinnassa on kyse kolmesta asiasta: selostajan henkilökohtaisesta suhtautumisesta peliin, hänen näkemyksestään pelistä sekä keinoista



esittää tilanteet kiinnostavasti. Pro gradu -tasolla on tutkittu Suomi-Ruotsi - yleisurheilumaaottelujen radioselostuksia kansallisen identiteetin tuottajina 1959-1999 (Vainio 2000), mutta paljon seurattujen selostusten merkitys kansakunnan itsetuntoon olisi mielenkiintoinen aihe laajempaan tutkimukseen.

Toisena jatkotutkimushaasteena esille nousi, mitkä tekijät synnyttävät selostajalle kuuntelijan mielessä uskottavuuden tarinankertojana? Miten selostaja siis luo et-hoksensa alansa ammattilaisena?

Antiikin radikaaleja oivalluksia oli, että puhujan persoona eli ethos ratkaisee puheen tehon. Aristoteleen mukaan se on ”ehkä tärkein vakuuttamisen syy”. Puheessa ei loppujen lopuksi ole tärkeintä se, *mitä* sanotaan. Usein tärkeämpää on, *miten* puhutaan. Kaikkein tärkeintä on kuitenkin, *kuka* puhuu. Ethoksessa on syvimmitään kysymys vallasta. Puhujan on otettava se, jotta hän saa kuuntelijat seuraamaan itseään. Puhuttaessa kaikkein vaikuttavimmat seikat ovat nonverbaalisia. Puhujan olemus (karisma) ratkaisee, miten häneen suhtaudutaan. Jos puhuja on karismaattinen, hänen ja kuuntelijoiden välille syntyy tiivis, lähes intiimi suhde. Karisman perustana puolestaan on itsevarmuus. Kreikkalainen Kallikles sanoo karisman olevan suggestiivista: ”Jos joku on arka eikä uskalla sanoa, mitä ajattelee, hän pakostakin puhuu ristiriitaisesti”. Tärkeintä kuitenkin on, että ethos tuodaan esiin huomaamatta ja vaivihkaa muun puheen lomassa. Ethokseen ei kannata kiinnittää yleisön huomiota, sillä ihmiset eivät yleisesti siedä itsekehua. (Torkki 2006, 161-177.)

Yhtenä esimerkkinä selostajan ethokseen liittyen mainittakoon tuloksista nousseen esille, että selostaja herättää luottamuksen puhujana, mikäli hän pystyy kii- vastahtisessa pelissä uskottavasti perustelemaan väitteensä.

Se on selvää, että seuraavaa kakkosta Jyppi ei saa ottaa [väite]. Viisi kakkosta on tullut [perustelu 1]. Eli JYP on joutunut pelaamaan ison osan pelistä alivoimalla ja se sotkee kyllä oman pelin [perustelu 2]. Ja JYP ei ole päässyt hyödyntämään parasta osaamistaan ja parasta valttiaan: kovaa vauhtia, nopeita laitureita [perustelu 3]. (1)

Toisaalta, jos perustelut puuttuvat, niin sitä kautta uskottavuuskin voi kärsiä. Yhdessä analysoiduista selostuksista selostaja puhui toistuvasti, että joukkue pelaa taktiikkansa mukaisesti ja taktisesti hyvin. Kertaakaan hän ei lähetyksen aikana kerro, mistä kyseisessä taktiikassa on kysymys. Tämä saattoi vähentää hänen uskottavuutta pelin asiantuntijana.

Mielenkiintoista olisi selvittää, mitkä kaikki tekijät voivat olla luomassa selostajan ethosta alansa ammattilaisena.

### **6.3 Yhteenveto tärkeimmistä tutkimustuloksista**

Viime vuosikymmenten suuntaus urheilumediassa on ollut sen voimakas viihteellistyminen sekä taloudellisten panostusten vahva kasvaminen (Itkonen, Ilmanen, Matilainen & Jaskari 2008, 5). Pyrkimys on, että yleisölle tarjottaisiin "hyvä show" (Whannel 1992, 61).

Radion jääkiekkoselostuksessa henkilöhahmot ovat tärkeässä roolissa, sillä selostajan tehtävä on tulkita heidän otteitaan areenalla. Joukkueiden ja yksilöiden vastakkain taistelu tuottaa yleisöä kiinnostavaa draamaa. Henkilöhahmoja luodaan liittämällä niihin kertomuksia, tarinoita ja historiaa (Vacklin 2008, 23-24). Selostaja voi rakentaa mielikuvaa henkilöahmosta pohjautuen taustatietoihin, jollaisia ovat muun muassa pelaajan ominaisuudet, uralla hankittu status, aiemmat seurat, viime aikojen otteet ja loukkaantumiset sekä tilastotiedot. Taustatarinalla voidaan syventää ja valottaa henkilöahmoa (Vacklin 2008, 24).

Taustatarinoiden ohella pelaajahahmon toimintarooli kertoo selostustarinassa millainen hahmo on, mitä hän tekee tai mitä hänen voi olettaa tekevän. Selostaja voi rakentaa toimintaroolin kolmella tavalla: suoralla sanallisella kuvauksella millainen pelaaja on, kuvaamalla pelaajahahmon akteja kaukalossa sekä arvioimalla pelaajahahmon suorittamista. Tulosten perusteella henkilöahmon toimintarooli

näyttäisi tulevan selostuksissa ilmi etenkin hänen kaukalossa tekemiensä tekojen kautta.

Ristiriidat ovat perustavanlaisia rakennusaineita draamassa. Tarina syntyy henkilön pyrkiessä kohti tavoitettaan, kohdatessa esteen ja kamppaillessaan vastustajansa kanssa. (Rosenvall 2008, 154.) Konfliktitilanteiden lisäksi henkilöhahmo saattaa selostustarinassa kokea parempaan tai huonompaan suuntautuvan kasvutarinan. Yhtäläisyys selostusten ja muun draaman alan henkilöhahmoissa on myös mahdollisuus henkilöhahmon ja kuuntelijan samaistumiseen. Sympatian herättäminen voi tapahtua esimerkiksi siten, että roolihahmo joutuu ansaitsemattoman onnettomuuden uhriksi (Hauge 1988, 44).

Henkilöhahmojen lisäksi selostustarinoista voidaan tarkastella niiden juonellisuutta. Radioselostuksen perustehtävä on viestiä pelin kulku kuuntelijalle. Selostustarinassa on selkeä juonellinen koostumus: alku, keskikohta ja loppu. Selostajan tulisi luoda tarinaansa alusta lähtien tulevaisuuteen suuntautuvia seuraamisen kohteita (jännitteitä), joiden toteutumista kuuntelija voi seurata. Jännitteitä osaltaan luo jo urheilun vastakkainasetteluun perustuva luonne: vastakkain ovat niin joukkueet kuin yksilötkin. Lisäksi selostaja voi luoda mielenkiintoa nostamalla pelistä esille esimerkiksi tulevia uhkatilanteita tai mahdollisuuksia, korostamalla pelin ainutlaatuisuutta tai hallin tunnelmaa, seuraamalla yksittäisen pelaajahahmon onnistumista tai ennakoimalla loppuratkaisua. On pelistä kiinni, millaisia mahdollisuuksia selostajalle mielenkiinnon luonnin mahdollisuuksia selostajalla on käytössään.

Selostustarinan juonellisuuteen kuuluvat eritasoiset käänneet. Usein toistuvia käännteitä juonessa ovat pelin hallitsevan joukkueen vaihtelut. Maalit sen sijaan ovat jääkiekkoselostuksen kliimakseja, sillä niihin liittyvät pelien ratkaisut. Yksi tärkeä puoli radioselostuksessa on myös se, että tarinankerronnan on syytä olla loogisesti etenevää. Jotta kuuntelija pysyisi hyvin mukana tarinan juonessa, on selostajan hyvä selventää runsain yhteenvedoin tapahtumia kulloiseenkin hetkeen asti.

Kaikkienensa draaman perustehtävä on tunnekokemusten tuottaminen. Hyvä selostustarina voi sisältää jännittyntä ennakointia, pelkoa, inhoa, vihaa, kiinnostusta, mielihyvää sekä huumoria. Selostustarinan lopputulos on tunne, joka kuulijalle syntyy.

## KIRJALLISUUS

Aaltonen, J. 1994. Käsikirjoittajan työkalupakki. Miten teen video-ohjelman käsikirjoituksen? Helsinki: Painatuskeskus.

Aaltonen, J. 2003. Käsikirjoittajan työkalut. Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Tampere: Tammer-Paino.

Alasuutari, P. 1999. Laadullinen tutkimus. 3. uudistettu painos. Tampere: Vastapaino.

Apo, S. 1990. Kertomusten sisällön analyysi. Teoksessa K. Mäkelä (toim.) Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta. Helsinki: Gaudeamus, 62-79.

Bryant, J., Comisky, P., Zillmann, D. 1964. Drama in Sports Commentary. Teoksessa *Journal of Communication* 2006. Volume 27 Issue 3, 140-149.

Denzin, N. 1989. *Interpretive Biography. Qualitative Research. Methods Series: 17.* Newbury: Sage Publications.

Esslin, M. 1980. *Draaman perusteet.* Suom. S. Heiskanen-Mäkelä. Jyväskylä: Gummerus.

Griffin E. A. 2003. *A first look at communication theory.* 5th ed. New York: McGraw-Hill.

Hauge, M. 1988. *Writing Screenplays That Sell.* New York: McGraw-Hill.

Heikkinen, H. L. T. 2001. Narratiivinen tutkimus – todellisuus kertomuksena. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimeneelmiin.* Jyväskylä: PS-kustannus, 116-132.

Hirsjärvi, S., Remes, P., Sajavaara, P. 2003. *Tutki ja kirjoita.* 10. uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Hirsjärvi, S., Remes, P., Sajavaara, P. 2009. *Tutki ja kirjoita.* 15. uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Hyvärinen, M. 2006. *Kerronnallinen tutkimus.*

<[http://www.hyvarinen.info/material/Hyvarinen-Kerronnallinen\\_tutkimus.pdf](http://www.hyvarinen.info/material/Hyvarinen-Kerronnallinen_tutkimus.pdf)>.

Viitattu 2.11.2009.

Hänninen, V. 1999. *Sisäinen tarina, elämä ja muutos.* 5. painos. Tampereen yliopisto. Sosiologian ja sosiaalipsykologian laitos. Akateeminen väitöskirja. <<http://metodologia.files.wordpress.com/2007/09/hanninensisainen.pdf>>. Viitattu 28.10.2009.

Itkonen, H. & Knuuttila, S. 1992. Sankareista mediatähtiin – Urheilujulkisuuden muodonmuutos. Helsinki: Työväen Urheiluliitto ry.

Itkonen, H., Ilmanen, K., Matilainen, P. & Jaskari, L. 2008. Media urheilun tulkina ja tekijänä. Jyväskylän yliopisto. Liikuntatieteiden laitos.

Kaasila, R. 2008. Eri lähestymistapojen integroiminen narratiivisessa analyysissä. Teoksessa R. Kaasila, R. Rajala & K. E. Nurmi (toim.) Narratiivikirja: Menetelmiä ja esimerkkejä. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus, 41-66.

Kaasila, R., Rajala, R. & Nurmi, K. E. (toim.) 2008. Narratiivikirja: Menetelmiä ja esimerkkejä. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.

Kapiainen, P. 2001. Miksi urheiluselostajat huutavat, puheviestinnän tutkija Pekka Isotalus? Keski-suomalainen 1.4.2001.

Klapp, O. E. 1964. Symbolic leaders: public dramas and public men. Chicago: Aldene Publishing co. <<http://books.google.fi>>. Viitattu 19.5.2010.

Kokkonen, J. 2003. Urheilu uskoo nationalismiin. Liikuntatieteellinen seura. <<http://www.lts.fi/?sid=34&tid=81>>. Viitattu 21.5.2010.

Kujala, T., Lahti, J. & Tamminen, H. (toim.) 1999. Radiotyön perusteet – johdatus suoran lähetyksen tekemiseen. Tampere: Gaudeamus.

Kunelius, R. 1993. Uskottavuuden anatomia. Kova uutinen, genre ja kansalainen. Teoksessa Tiedotustutkimus 2/1993, 33-45.

Laakso, L. 1997. Urheiluviihteen ja dramatiikan mieli ja mielettömyys. Liikunta & Tiede 1/1997, 46-49.

Lehtinen, T. 2006. Sankarista tähdeksi – suomalaisen miesurheilijan muuttuva mediakuva. Turun yliopisto. Taiteiden tutkimuksen laitos. Pro gradu -tutkielma.

Lieblich A., Tuval-Mashiach R. & Zilber T. 1998. Narrative Research. Reading, Analysis and Interpretation. USA: Sage Publications.

Lindfors, J a. Karvas kiekko voitto tšekistä 1974. Elävä arkisto, YLE. <<http://www.yle.fi/elavaarkisto/?s=s&g=3&ag=81&t=193&a=679>>. Viitattu 30.3.2010.

Lindfors, J b. Karhu kaatui kahdesti Lillehammerissa. Elävä arkisto, YLE. <<http://www.yle.fi/elavaarkisto/?s=s&g=3&ag=81&t=193&a=679>>. Viitattu 30.3.2010.

- Lähdesmäki, T., Hurme, P., Koskimaa, R., Mikkola, L. & Himberg, T. 2009. Menetelmäpolkuja humanisteille. Jyväskylän yliopisto, humanistinen tiedekunta. <<https://www.jyu.fi/mehu>>. Viitattu 28.10.2009.
- Mattingly, C. F. 2007. Narrative inquiry in professions. Teoksessa D. J. Clandinin (toim.) Handbook of narrative inquiry. Mapping a methodology. USA: Sage Publications, 405-425.
- McLeish, K. 2000. Aristoteles. Aristoteleen Runousoppi. Suom. I. Halonen. Helsinki: Otava.
- Mustonen, A. 2001. Mediapsykologia. Jyväskylä: WSOY.
- Nikkinen, A. 2008. Juoni ja rakenne. Teoksessa A. Vacklin (toim.), J. Rosenvall & A. Nikkinen Elokuvan runousoppia. Käsikirjoittamisen syventävät tiedot. Toinen painos. Keuruu: Otava, 70-102.
- Nousiainen, K. 2008. Johdatus narratiiviseen ajatteluun ja käsitteisiin. <[www.valt.helsinki.fi/yhpo/kurssimateriaalit/2710KN.ppt](http://www.valt.helsinki.fi/yhpo/kurssimateriaalit/2710KN.ppt)>. Viitattu 25.11.2009.
- Pesonen, P. 2002. Elokuvantaju: Toisen housuissa. Samaistuminen käsikirjoittajan näkökulmasta. Taideteollinen korkeakoulu. Elokvataiteen osasto. <[http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/pesonen\\_toisen\\_housuissa\\_3.jsp](http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/pesonen_toisen_housuissa_3.jsp)>. Viitattu 4.5.2010.
- Pesu, V. 2010. Paha paikka. Jorma Paakkari ja Tatu Lehmuskallio. Veikkaaja 09/2010, 8.
- Polkinghorne, D. E. 1988. Narrative knowing and the human sciences. Albany: State University of New York Press.
- Polkinghorne, D. 1995. Narrative configuration in qualitative analysis. Teoksessa J.A. Hatch & R. Wisniewski (toim.) Life history and narrative. London: Falmer, 5-23.
- Pänkäläinen, S. 1998. Urheilujournalismiko kritiikitöntä. Teoksessa T. Perko & R. Salokangas (toim.) Kymmenen kysymystä journalismista. Jyväskylä: Atena.
- Ridell, S. 1992. Journalismi ja genre. Teoksessa T. Malmberg & L. Mehtonen (toim.) Kanssakäymisiä: juhlakirja Veikko Pietilälle, 129-152. Tampereen yliopiston Yhteiskuntatieteiden tutkimuslaitoksen julkaisuja 3/1992.
- Ridell, S. 1993. Ei yksin teksteistä. Geneerinen näkökulma journalismin tutkimiseen. Teoksessa Tiedotustutkimus 2/1993, 3-13.
- Riessman, C. K. 1993. Narrative analysis. Qualitative Research Methods Series 30. Newbury Park: Sage Publications.

Rosenvall, J. 2008. Konflikti, kontrasti, ironia. Teoksessa A. Vacklin (toim.), J. Rosenvall & A. Nikkinen Elokuvan runousoppia. Käsikirjoittamisen syventävät tiedot. Toinen painos. Keuruu: Otava, 154-165.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. <<http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>>. Viitattu 29.10.2009.

Salomaa, P. 1989. Dokumentaarinen radioilmaisu. Yleisradion tutkimusraportti B1/1989. Helsinki: Yleisradio.

Torkki, J. 2006. Puhevalta. Kuinka kuulijat vakuutetaan. Helsinki: Otava.

Tyni, K. 2006. Selostajan päiväkirja. Suur-Jyväskylän Lehti 1.2.2006, 21.

Vacklin, A. 2008. Henkilöhahmo & Henkilögalleria & Tunteiden kirjoittaminen. Teoksessa A. Vacklin (toim.), J. Rosenvall & A. Nikkinen Elokuvan runousoppia. Käsikirjoittamisen syventävät tiedot. Toinen painos. Keuruu: Otava, 15-45, 45-70, 220-246.

Vainio, T. 2000. Siniristi ja superlatiivi. Suomi-Ruotsi -yleisurheilumaaottelujen radioselostukset kansallisen identiteetin tuottajina 1959-1999. Jyväskylän yliopisto. Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos. Pro gradu -tutkielma.

Valo, M. 1994. Käsitukset ja vaikutelmat äänestä. Kuuntelijoiden arviointia radiopuheen äänellisistä ominaisuuksista. Jyväskylän yliopisto.

Virtanen, A. 2009. Veikkausliigan maksutv-sopimuksen arvo on noin 6 miljoonaa euroa.

<[http://yle.fi/urheilu/teksti/lajit/jalkapallo/kotimaa/2009/09/veikkausliigan\\_maksutv-sopimuksen\\_arvo\\_on\\_noin\\_6\\_miljoonaa\\_1342487.html](http://yle.fi/urheilu/teksti/lajit/jalkapallo/kotimaa/2009/09/veikkausliigan_maksutv-sopimuksen_arvo_on_noin_6_miljoonaa_1342487.html)>. Viitattu 8.3.2010.

Virtapohja, K. 1998. Sankareiden salaisuudet. Journalistinen draama suomalaista urheilusankaria synnyttämässä. Jyväskylän yliopisto. Viestintätieteiden laitos.

Vuokila-Oikkonen, P. 2002. Narratiivinen lähestymistapa. Oulun yliopiston kirjasto. <<http://herkules.oulu.fi/isbn9514268903/html/x241.html>>. Viitattu 28.3.2010.

Väyrynen, R. 1987. Urheilu, valtio ja kansainvälinen järjestys. Liikunta & Tiede 6-7/ 1987, 270-273.

Väyrynen, R. 1994. Nationalismi nakertaa urheiluaatetta. Teoksessa T. Pyykkönen (toim.) Lihan ihmemaassa. Liikuntatieteellisen Seuran julkaisu 138. Helsinki 1994, 29-39.

Whannel, G. 1992. Fields in Vision. London: Routledge. <<http://books.google.fi>>. Viitattu 17.5.2010.



**Auditiivinen aineisto**

Blues–JYP 2006. Radio Jyväskylä 21.3.2006. Selostajana K. Tyni.

Jokerit–Tappara 2009. Radio 957 12.12.2009. Selostajana J. Lindgren.

JYP–Tappara 2005. Radio Jyväskylä 12.3.2005. Selostajana K. Tyni.

Suomi–Tsekkoslovakia 1974. Radio Suomi, Yleisradio 12.4.1974. Selostajana R. Häyrinen.

Venäjä–Suomi 1994. Radio Suomi, Yleisradio 26.2.1994. Selostajana R. Häyrinen.

## LIITTEET

### Liite 1: Ammattimaisen huippu-urheilun vahvuudet tulevaisuudessa urheilutoimittajien arvion mukaan

Huippu-urheilun vahvuudet tulevaisuudessa	N	%
tarjoaa viihdettä	109	43 %
medianäkyvyys	97	38 %
antaa esikuvia	72	29 %
ammattimaisuus	53	21 %
kansainvälisyys	41	16 %
markkinointiarvo	39	15 %
luo kansallistunnetta	28	11 %

Mukaan on otettu seitsemän eniten ääniä saanutta vahvuutta. Kysely tehtiin kesällä 2007 postikyselynä, se lähetettiin 472 urheilutoimittajalle, vastausprosentti oli 53 eli yli puolet. Näin vastaus-  
ten voidaan odottaa edustavan luotettavasti koko ryhmää. (Itkonen, Ilmanen, Matilainen, Jaskari  
2008, 47.)

### Liite 2: Havainnointitaulukko

<b>Henkilöhahmon kuvaaminen:</b>
Tilastojen perusteella:
Taustatietojen perusteella:
Loukkaantumisen perusteella:
Muu kuvaus pelaajasta:
Kuvaus selostajan arviointien perusteella (miten perustelee, jako plus ja miinus - merkkisiin pelaajiin, pelaajan hyöty joukkueelle):
Pelin kuvailu + pelaajan tekemät ratkaisut:
Pelaajan kuvailu maalin jälkeen:
Tuomarin kuvaaminen:
Kaksinkamppailut:
Jako iän perusteella:
Taistelupari:
Tilastojen perusteella:
Kasvutarinat:
Joukkueen kuvaaminen:
Tahtotilan kuvaaminen:
<b>Draamallisuus:</b>
Tunteiden kuvastaminen:
Odotukset:

(jatkuu)

(jatkoa)

Suhteutus historiaan:
Joukkueiden väliset asetelmat:
Vaikeudet:
Uhkatilanteet:
Alivoimasta johtuvat:
Epäonnistumiset:
Vastustajan maalista johtuvat:
Mahdollisuudet:
Ylivoimatilanne:
Oman joukkueen maalin jälkeen / pelin huippuhetket:
Pelin kokonaiskuva:
Pelin pienet osa-alueet:
Ainutlaatuisuus / viimeisyys:
Ansaitsematon vääryys:
Tuomari kuumentajana:
Pelin kuumuuden korostaminen / jännityksen maksimointi:
Pelin tärkeyden muistutus:
<b>Juonen rakenteet</b>
Miten selostaja viesti pelin isoja linjauksia ja käännteitä:
Yhteenvedot (kuvailu + vahvistavat yhteenvedot):
Pelin hallinta (uhat – mahdollisuudet):
Käännteet (mikä käännteet aiheuttaa):
<b>Selostajan positio tarinankertojana</b>
Selostaja tarkkojen havaintojen tekijänä:
Selostajan kaikkitietävyys, ohjeiden antaja:
Me vs. muut -asetelman luonti:
Suhtautuminen peliin:
Selostajan uskottavuuden rakentuminen:
<b>Tyylilliset elementit</b>
Metaforat:
Vertaukset:
Esimerkit:
Konkretisoinnit / mielikuvan luonti:
Tarinat:
Ulkopelilliset tarinat
<b>Kielelliset elementit</b>
Aktiivin / passiivin käyttö:
Sanavalinnat:

### Liite 3: Jännitteenluontikeinot selostustarinan alussa

Jännitteenluontikeino	Selostus
Kauden tärkein ja ratkaiseva peli	Tänään meillä on JYPin tämän kauden tärkein ottelu tarjolla. Pelataan pudotuspelien ensimmäisen kierroksen otteluparin Blues-JYP kolmatta ja ratkaisevaa ottelua. (1)
Pelisyhteistyön tuoma paine	Pelin henki on tiukka. Nopealla tahdilla katsotaan kumpi on kahdesti parempi. --- Tänään pelataan ratkaisuun saakka. Rangaistuslaukauksikat voi unohtaa. (3)
Aiemmat keskinäiset pelit ja niiden tasaisuus	Molemmat pelit ovat olleet äärimmäisen tasaisia, ne olisivat voineet päättyä toisinkin päin molemmilla kerroilla. (1)
Historiallinen harvinaisuus	JYPillä menossa 20:s kausi. Ja näistä kausista JYP on pudotuspeleihin yltänyt 12 kertaa. JYP ja Tappara ovat aika harvoin olleet vastakkain SM-liigan pudotuspelisarjassa. (3)
Selkeät, konkreettiset panokset	Espoon Länsiauto-areenalla tullaan tänään näkemään ja kokemaan huikean kova taistelu. Panokset ovat niin kovat, koska hävinnyt joukkue lähtee tästä kesälomalle ja voittanut joukkue jatkaa taisteluaan Suomen mestaruudesta. Pääsee kahdeksan parhaan joukkoon, pääsee puolivälieriin, pääsee jo torstaina matkustamaan Ouluun pelaamaan Kärppiä vastaan. (1)
Hallin tunnelma, urheilun suuret tunteet, "luvassa on mahdollisuuksien ilta, josta on syytä nauttia"	On täällä hieno tunnelma ... Kaikki alkaa olla valmiina illan jännitysnäytelmään. Nautitaan elämästä, tämä on hieno hetki. Pääsemme mukaan urheilun suuriin tunteisiin. Parempi tänään voittakoon. Toivotaan, että koetaan huippuhyvä taistelu. Ja sen jälkeen toivotaan tietenkin JYPille hyvää menestystä. Mutta jos Blues on parempi, niin sekin on vain sitten tunnustettava, sekin kuuluu urheiluun. Puhtaalta pöydältä lähdetään, otteluvotot 1-1. Lukemat valotaululla 0-0. Kaikki on mahdollista. (1)
Tilastotiedot ja joukkueiden vertailu	Yhdeksäntenä Tappara tähän otteluun lähettäessä, otteluita takana 28. Ja tilanne se, että maaliero on 5 maalia miinuksella. Pisteitä 38, joka on siis yksi piste vähemmän kuin illan isännillä Jokereilla. (5)
Edellinen peli ja sen sisältämät pelilliset parannukset perusteluineen	Alla on voitto 6-1 -SaiPasta, joka toi monta hyvää asiaa Tappara-kiekosta näkyviin. Pakkien tehot: 4 ylivoimamaalia ja niin edelleen. Pakkien tehot kertovat siitä, että ylivoimassa tuo pelote pystytään pitämään koko viisikon laajuudella, joko laukauksilla tai hyvin ohjurikiekoin. Ja silloin se on alivoimanelölle vaikea vastaanotettavaksi. Tuota tehokkuutta Tapparalta on puuttunut pitkään, joten toivottavasti tässä on käänne parempaan. (5)
Pelaajahahmot ja heidän ketjunsä	JYPin ykköskentässä on mielenkiintoinen siirto. Matti Alatalo on siirtänyt Jody Shelleyn ykköskenttään ja näinpä JYPin avausviisikossa on peräti kolme kanadalaispelaajaa ja se on kyllä kova veto. (3)

## Liite 4: Merkittävät juonenkäänteet selostustarinassa

<b>Tulkinta päälinjauksista</b>	<b>Selostus</b>
Lähtötilanne arvoituksellinen	<i>Selostaja kertoo ennen peliä taustaa joukkueiden historiasta ja nostaa esille molempien joukkueiden näkökulmasta pelillisiä avainkysymyksiä.</i>
JYP maaginen, Tapparaa nöyrytetään	Filppula nostaa kiekon Tappara-maaliin ja Tapparaa nöyrytetään oikein kunnolla! 4-0 -lukemat tauluun ajassa 10.43. -- Aivan uskomatonta meininkiä. Jyppi on maagisen hyvä. Hurmos on valtava ja meno sen mukaista.
Kriisijoukkue vaihtaa maalivahtia	Tapparan kriisistä kertoo vähän se, että Tappara vaihtaa maalivahtia. Eli juuri se, mitä vähän uskalsi ennakoida, että Raycroft voi olla se heikko kortti. Kestäkö hän painetta? Nyt hän heittää pettyneenä hanskat menemään.
Peli laantuu	On selvä, että isoin osa erän sähköstä katkesi tuohon pleksinpaikkauskatsoon
Tapparan etsikko-aika	Nyt on Tapparalla sellainen etsikko-aika, jolloin Tappara hakee avausmaalialueita ja yrittää syttyä peliin mukaan.
Painopiste muuttuu	Pelin painopiste alkaa olla JYP-alueella, mikä on aika luontevaakin, kun lukemat ovat 4-0.
Tappara saa virtaa, JYP huolestuu	Tappara kaventaa, Tappara kaventaa viiteen kahteen. Nyt on pieni huoli JYPin aitiiossa. Ja alivoimamaali on aina nöyryyttävä asia. --- 5-2 -lukemat. Nyt on syytä vähän katsoa, onko syytä huolestua. Tappara on saanut virtaa ja se pelaa omasta kunniastaan.
JYPin pelko kasvaa	Näin Jyppi jälleen alivoimaan, mutta nyt on kyllä huolestuttava tilanne, jos Tappara onnistuu tästäkin maalin tekemään. Jyppi kuitenkin johtaa vielä selvästi 5-2, mutta nyt Tapparalla on vähän pelottava vaihe päällä.
Tappara nousee, JYPille menee helppoja maaleja	Puistola vetää suoraan syötöstä ja MAALI! Se on 5-3! Se on 5-3! Nyt on Wallenheimolla heikko hetkensä. Vetoja menee aika helposti sisään. Ja lukemat ovat muuttuneet viiteen kolmeen. Ja ottaako Matti nyt aikalisän? Ei taida vielä ottaa, nostelee housujaan. Nyt alkaa tulla kyllä painetta JYP-aitioon. --- Tappara on tehnyt reilussa viidessä minuutissa kolme maalia ja se on muuttanut pelin luonnetta.
JYP on sekaisin	Jyppi on nyt ylivoimassa aika sekaisin. Tappara painaa vaikka on alivoimalla! Uskomaton käänne tähän peliin
Käänteentekevä maali JYPille	Uhlbäck Tappara-alueelle, hyvät veivit ja vetopaikka! Ja MAAAALIIII! MAALIII! 6-3! Käänteentekevä maali! Jaakko Uhlbäckin loistava yksilösuoritus! --- Jaakko Uhlbäck tulee ja saa koko 4000-päisen Hippoksen innostumaan.
Peli taas jännittäväksi	Lukemat jälleen kaventuvat! Ne muuttuvat 6:een 4:ään. --- Taas menee kyllä jännäksi, taas menee kyllä aivan äärettömän jännäksi. Oli se onni tuo Uhlbäckin 6:s maali. Ilman sitä JYP olisi nyt todella pulassa
Loppuhuipennus	Nyt ottaa Tappara maalivahdin pois. Lehto tulee pois maalin suulta. Näin Tapparalla ei ole maalivahtia. Viides kenttäpelaaja mukaan, Tapparalta ovele veto. Ville Nieminen tuli peliin mukaan. Tappara pelaa ilman maalivahtia.
Yhteenveto pelistä	Todella komea alku peliin. 5-0 -lukemat 24 minuutin jälkeen. Sen jälkeen nukahdus ja Tappara päästettiin peliin mukaan 5:een 3:een. Jaakko Uhlbäckin maali ajassa 45.58 oli äärettömän käänteentekevä. Se ratkaisi JYPille riittävän elintilan hoitaa homma kotiin. Öhman tuli vielä kerran, toi Tapparan kahden maalin päähän. Ja JYPin vaikea hetki oli kolmannen erän alussa, kun Duvie Westcott oli ottanut ottelurangaistuksen ajassa 40.00