

**PIENIÄ HÄITÄ JA LÄHIÖUNELMIA -
SUOMIRAPIN KULTTUURIYMPÄRISTÖT**

Anniina Havukainen
Maisterintutkielma
Kulttuuriympäristön
tutkimus,
Nykykulttuurin tutkimus
Musiikin, taiteen ja
kulttuurintutkimuksen laitos
Jyväskylän yliopisto
Syksy 2024

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen	Laitos Musiikin, taiteen ja kulttuurintutkimuksen laitos
Tekijä Anniina Havukainen	
Työn nimi Pieniä häitä ja lähiöunelmia – Suomirapin kulttuuriympäristöt	
Oppiaine Kulttuuriympäristön tutkimus – Nykykulttuurin tutkimus	Työn laji Opinnäytetyö
Aika Syksy 2024	Sivumäärä 55 + liitteet
Tiivistelmä	
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee suomirapin kulttuuriympäristöjä tutkien sitä, millaisia kulttuuriympäristöjä suomalaisesta rap-musiikista kertovissa teksteissä rakentuu, miten niistä puhutaan ja miten ne vaikuttavat toisiinsa – rap ympäristöön ja ympäristö rappiin ja sen toimijoihin.</p> <p>Opinnäytetyö on ajankohtainen aikakautena, jolloin suomirap on noussut marginaalista yhdeksi Suomen suosituimmista musiikkityyleistä, joka valloittaa uusia ympäristöjä ja yleisöjä. Opinnäytetyön aineisto perustuu seitsemään suomirapista vuosina 2011–2021 julkaistuun kirjaan, joissa puheenvuoron saavat kulttuurin tutkijat, tekijät ja muut toimijat. Aineiston sisältämät haastattelutekstit on analysoitu ja taulukoitu diskurssianalyysin avulla muodostaen tekijöiden ja toimijoiden kulttuurin perehtymisen, kulttuurissa toimimisen ja kulttuurin tuottamisen kautta yleisiä, ympäristöä tai siihen liittyviä toiminnallisuuksia kuvaavia elementtejä, joita on kulttuuriympäristön käsitteen sekä Henri Lefevbren (1994) tilakäsitteen avulla jaettu isommiksi, analysoitaviksi kokonaisuuksiksi.</p> <p>Tutkimuksen perusteella suomirapin keskeisiä ympäristöjä ovat asuinympäristö, digitaalinen ympäristö, oppimisen ympäristö sekä tuottamisen ympäristö, joka jakautuu kulttuurituotteiden, tapahtumien ja monialaisten urheilun ja kilpailun ympäristöiksi. Olennaista kaikissa ympäristöissä on ollut toiminta, jonka kautta ympäristöä ja sen tiloja tuotetaan, muokataan, esitetään ja eletään, olipa kyse festivaalista, työpajasta tai mediasta. Ympäristöt voivat olla myös päällekkäisiä, vaihdella tilan käyttäjien positioiden ja tilan käyttötarkoitusten mukaan, sekä tarjota kasvumahdollisuuksia niin kulttuurille, sen tekijöille kuin ympäristölle itselleen – aina pienistä häistä lähiöunelmiin ja niiden yli.</p>	
Asiasanat: kulttuuriympäristö, tila, suomihiphop, suomirap, kulttuurituotanto	
Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja	

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	TUTKIMUSKYSYMYKSET & AINEISTO.....	3
	2.1 Aineisto ja sen analyysi	4
	2.2 Diskurssianalyysi	6
	2.3 Hiphop-tutkimus	7
3	MITÄ ON HIPHOP? ENTÄ RAP?	10
	3.1 Hiphopin ja rapin lyhyt historia	11
	3.2 Suomihiphopin ja rapin lyhyehkö historia	14
	3.3 Suomirapin tyyli ja alagenret, skenet ja posset	16
4	KULTTUURIYMPÄRISTÖT & TILAT	20
	4.1 Kulttuurituotanto	24
5	SUOMIRAPIN KULTTUURIYMPÄRISTÖT	26
	5.1 Asuinympäristö.....	27
	5.2 Digitaalinen ympäristö.....	30
	5.3 Oppimisen ympäristöt: koulut, opistot, nuorisotilat ja työpajat.....	37
	5.4 Tuottamisen ympäristöt	40
	5.4.1 Kulttuurituotteisiin liittyvät ympäristöt: studiot, levy-yhtiöt ja levykaupat	41
	5.4.2 Tapahtumaympäristöt: klubit, keikat, festivaalit ja muut tapahtumat.....	44
	5.4.3 Monialaiset kilpailun ja urheilun ympäristöt.....	49
6	LOPUKSI.....	53
	LÄHTEET	56

LIITTEET

Taulukko: Ympäristöerittely

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö tutkii suomirapin ja hiphopin kulttuuriympäristöjä keskittyen siihen, millaisia kulttuuriympäristöjä suomalaisesta hiphop-kulttuurista ja rapista kerrotuissa teksteissä rakentuu, miten niistä puhutaan ja miten ne vaikuttavat suomalaiseen hiphop-kulttuuriin ja kulttuuri takaisin kulttuuriympäristöihin.

Tutkimuksen analyysin kohteena on suomalaisen hiphopin tekijöiden ja toimijoiden hiphop-aiheisessa kirjallisuudessa (N=7) julkaistuja haastatteluja vuosilta 2011–2021. Tekijöiden ja toimijoiden joukossa on muun muassa artisteja, DJ:tä, keikkamyyjiä, tutkijoita, toimittajia sekä tapahtumanjärjestäjiä. Haastatteluista on pyritty diskurssianalyysin avulla löytämään keskeiset kulttuuriympäristöjä, paikkoja ja tiloja kuvaavat diskurssit, niihin liittyvät huomiot, ilmiöt ja toimijat. Tarkemmin lähdekirjallisuus esitellään luvussa 2.

Hiphop itsessään on kulttuurinen kokonaisuus, joka sisältää yksinkertaisesti esitettynä neljä toiminnallista elementtiä eli rap-musiikin, DJ-toiminnan, breakdancen sekä graffitinmaalauksen (Mikkonen, 2004, s. 8). Kokonaisuus on kuitenkin laajempi ja siihen kuuluu esimerkiksi tietoisuus hiphopista, sen juurista ja tavoitteista, tietoisuus ympäristöstä ja yhteiskunnasta sekä itsensä ilmaisu (Sykäri ym., 2019, s. 11–12). New Yorkissa syntynyt hiphop-kulttuuri on globaali ilmiö, joka leikkaa läpi yhteiskuntaa ja yksilöä saaden myös lokaaleja ja inhimillisiä piirteitä. Tutkimuksen kohteena oleva suomihiphop painottuukin nimensä mukaisesti Suomessa tehtävään, kulutettavaan ja/tai Suomesta lähtöisin olevaan hiphop-kulttuuriin, joka on laajentunut marginaalista suureen suosioon ja on havaittavissa yhteiskunnan monelta eri osa-alueelta.

Koska kyse on laajasta kulttuurista, olen rajannut tarkasteltavaksi osaksi suomirapin, jolla tarkoitetaan pääasiassa Suomessa tehtävää, kulutettavaa ja/tai Suomesta lähtöisin olevaa rap-musiikkia, joka ei kuitenkaan ole vain suomenkielistä. Suomirappia tehdään esimerkiksi englanniksi, ruotsiksi ja saameksi. Huomioitavaa onkin se, etteivät kaikki suomirapin tekijät välttämättä ole suomenkielisiä tai kansalaisuudeltaan suomalaisia.

Rap on puhdasta itsensä ilmaisua ja toimii tiiviissä kontaktissa muiden toiminnallisten elementtien kuten DJ-toiminnan ja breakdancen kanssa. Rap on myös kasvanut hiphopin elementeistä niin globaalisti kuin lokaalisti laaja-alaisimmaksi ja suurimmaksi pitäen sisällään myös runsaasti omia toiminnallisia elementtejä ja ilmeneismuotoja kielenkäytöstä sitä ympäröivään keskusteluun, jolloin aineistoa on runsaasti sekä diskursseja on mielekästä tarkastella. Tarkemmin hiphop-kulttuuria ja rap-musiikkia sekä niiden historiaa käsitellään luvussa 3.

Kulttuuriympäristöllä, paikalla ja tilalla tarkoitetaan tässä työssä ihmisen elinympäristöä, asuinympäristöä sekä toimintaympäristöä (Kähkönen ym. 2015). Siihen liittyvät niin fyysiset ympäristöt ja julkinen tila, kulttuuri ja tuotetut ympäristöt kuten esimerkiksi tapahtumat sekä digitaalinen ympäristö verkkoineen ja

kulttuureineen. Käsittelen kulttuuriympäristöä erityisesti tilan ja tilan tuottamisen käsitteen kautta. Tarkemmin tätä avataan luvussa 4.

Tutkimukseni kiinnittyy kulttuuriympäristön käsitteen ja hiphopin leikkauspiisteisiin – ympäristöihin, tiloihin ja paikkoihin. Se kuvaa hiphopin erilaisia kulttuurisia, aineellisia ja tilallisia ilmenemistapoja erityisesti toiminnan kautta aina kaduilta klubeihin, konserteista festareihin, urheilusta nuorisotyöhön ja koulusta kirjastoihin. Vaikka otsikko sinänsä viittaakin kahteen eri kappaleeseen – Teflon Brothersin Lähiöunelmii (2017) ja JVG:n Häissä -debyyttihittiin (2011), en tutkimuksessani tutki niinkään lyriikkaa vaan isompaa ilmiötä niiden takana – tapoja hahmottaa, kuvata ja tuottaa erilaisia ympäristöjä ja niiden toiminnallisuuksia.

Tämän tutkimuksen taustalla on monipuolinen perehtyminen käsiteltävään kulttuuriin. En ole hiphop-musiikin fani, mutta pidän kulttuuria kokonaisvaltaisesti kiehtovana ilmiönä, johon on mielenkiintoista sukeltaa niin tutkijana kuin työntekijänä. Olen toki sitä sukupolvea, joka on kasvanut yhtä matkaa suomirapin kanssa seuraten ilmiöitä aina Bomfunk MC'sistä Pikku G:hen ja Cheekistä Gettomasaan. Olen nähnyt, miten hiphop on muuttunut kaikkien kulttuuriksi, jota voi seurata eri medioista kuten radiosta, elokuvista, tv-ohjelmista, kirjoista, lehdistä ja digitaalisesta mediasta mutta myös edelleen kaveriporukoiden keskuudessa. Olen myös päässyt tapahtumatuotantoon liittyvän ammattini puolesta uppoutumaan suomihiphopin eri puoliin ja nähnyt, miten festivaalit kuten Pipefest ja Summer Up järjestetään viimeisiä kertoja, mutta myös miten JVG:n, Elastisen ja Cheekin kaltaiset nimet esiintyvät ensimmäistä kertaa juhannusfestivaalien ja popfestivaalien pääesiintyjinä ollessani itse mahdollistamassa niitä. Vuonna 2023 tuotin työryhmäni kanssa ensimmäistä kertaa, nyt jo vuosittain toistuvaa Gettomasa & Lauri Haavin suurkonserttia Lutakonaukiolle Jyväskylään.

Perehtymiseni hiphopiin ei ole kuitenkaan tapahtunut vain kulttuurin kuluttamisen ja tuottamisen kautta. Olen osana kulttuuriympäristön tutkimuksen opintojani tutkinut hiphop-kulttuuria niin graffitikulttuurin ja nykytaiteen välisen suhteen, rap-lyriikan ja mielenterveyden yhteyden sekä rap-artistin mediapreesensin kautta puhumattakaan siitä valtavasta määrästä dokumentteja, elokuvia, musiikkia ja kirjallisuutta, jota tämän työn taustalle on mahtunut kulttuuriin perehtymiseksi.

Tämän tutkimuksen teon aikana hiphop kasvaa edelleen: JVG järjesti oman konserttinsa Olympiastadionilla kesällä 2023 ja esiintyi Iskelmä Gaalassa, Gettomasa valloitti Helsingin Jäähallin ja Lutakonaukion, uusia lupaavia hiphoptulokkaita valtaa soittolistoja ja keikkapaikkoja ja hiphopiin perehdytään niin yliopistojen kursseilla kuin vuoden mittaisella opistokoulutuksella. Mikään ei kuitenkaan olisi mahdollista ilman vahvoja juuria, jotka lähtevät Bronxista ja kietoutuvat nykypäivän suomalaiseen yhteiskuntaan ja sen ympäristöihin – hiphopin kulttuuriympäristöihin, paikkoihin ja tiloihin.

2 TUTKIMUSKYSYMYKSET & AINEISTO

Hiphop ja rap tarkoittavat eri ihmisille eri asioita, sillä kulttuuriin kuulumisen riippuu kontekstista (Rantakallio, Strand, ja Abdulkarim 2021, 8). Suomirap heijastelee ympäröivän yhteiskunnan ja yhteisön asenteita ja demografista koostumusta, jolloin suomirap muuttuu yhteiskunnan muuttumisen ja monimuotoistumisen myötä. Ympäristö vaikuttaa niin rapin tyyliin, esittämispaikkoihin kuin alagenreihin. Rap-tekstit ovat aikansa ja ympäristönsä kuva, joka koostuu kirjoittajan havainnoista ympäristöään ja synnyttäen siitä tekstiä (Paleface, 2011, s. 21): esimerkiksi tiedostavassa, sanomaan keskittyvässä rapissa kirjoitetaan auki ympäröivää yhteiskuntaa ja sen tilaa sanoutuen samalla irti syrjinnästä ja väkivallasta, siinä missä kaupallisessa rapissa arvomaailma peilaa ympäröivää arvomaailmaa oman itsen, menestyksen ja hauskanpidon näkökulmasta (Paleface & Salminen, 2019, s. 373–374).

Olennaista hiphopissa on tekijyys ja se, miten tilaa, ympäristöä ja hiphopia tuotetaan ja ketkä ovat toimijoita. Esimerkiksi levykauppiat, keikkajärjestäjät ja indielevymerkit ovat luoneet hedelmällistä maaperää uusille, hiphopin ja suomirapin parissa varttuneille toimijoille (Paleface, 2016) siinä missä DJ:t luovat kokonaisuuksia vaikuttaen tunnelmaan, tilaan, viihtyvyyteen ja mielialaan (Mattlar & Lindroos, 2021, s. 13,16) erilaisissa ympäristöissä. Samaan aikaan erilaiset toimintaympäristöt ja toimijat lisääntyvät ympäristön ruokkiessa aina uusia ympäristöjä ja toimijuuksia.

Näiden ajatusten pohjalta tutkimukseni tavoitteena on selvittää, millaisia kulttuuriympäristöjä, paikkoja ja tiloja on havaittavissa suomihiphopista ja rapista diskurssianalyysin keinoin, ja miten ne vaikuttavat suomalaiseen hiphop-kulttuuriin ja suomirappiin ja takaisin. Tiivistettynä tutkimuskysymyksenäni ovat seuraavat:

1. Millaisia kulttuuriympäristöjä suomirapista on havaittavissa?
2. Miten kulttuuriympäristöistä puhutaan suomirapissa?
3. Miten suomirap vaikuttaa kulttuuriympäristöihin ja kulttuuriympäristöt suomirappiin?

Tutkimuskysymysten lisäksi työn aikana olen kuljettanut seuraavia tutkimuskysymyksiä aineiston monipuolisen hyödyntämisen sekä aiheen tutkimisen kautta: Millaisia kulttuuriympäristöön vaikuttavat elementit ovat? Miten ne vaikuttavat? Millaisia kulttuuriympäristöt ovat? Mitkä ovat kulttuuriympäristön ja hiphopin yhteiset leikkauspisteet? Näiden painoarvo työssä on ollut enemmänkin ohjaava: niiden avulla tutkimuskysymystä ja tutkimusta on ollut helpompi rajata ja hahmottaa.

2.1 Aineisto ja sen analyysi

Tutkimuksen aineisto koostuu hiphop-kirjallisuudesta, joka käsittelee hiphop- ja rap-kulttuuria pääasiassa niiden tekijöiden ja toimijoiden sanoittamana. Tutkimuksen kohteena on ollut erityisesti 7 erilaista teosta, joiden yhteisenä nimittäjänä on ollut niiden muoto: kirjat ovat sisältäneet lähes sanasta sanaan julkaistuja tekijähaastatteluja artisteista ja/ tai muista hiphop-kulttuurin toimijoista. Teosten sisältämät haastattelut ovat olleet sekä henkilöhaastatteluja että ryhmäkeskusteluja, ja niiden sisältö on keskittynyt esimerkiksi toimijan ja hiphopin väliseen suhteeseen, ensikosketukseen sekä toimintaan hiphopin parissa. Kutsun näitä teoksia tässä tutkimuksessa teksteiksi.

Tutkimuksen seitsemän päätekstiä ovat Miika Särmäkarin ja Vuokko Salon «*Lähellä – Hiphop potretteja*» (2020) -valokuvateos, Tuomo Lampisen «*Sylky*» -kollaasi (2016), Palefacen «*Rappioidetta – Suomirapin tekijät*» (2010), Juuso Määttäsen «*Sana Sanasta – Suomalaisen Rapin historia*» (2019), Heini Strandin «*Hyvä Verse – Suomirapin naiset*» (2019), Matti Niveksen «*DJ-kirja – Näkökulmia suomalaiseen DJ-kulttuuriin*» (2014) sekä Mikko Matllarin «*DJ-käsikirja*» (2021). Kirjat antavat monipuolisen kuvan niin artisteista kuin toimijoista, antaen puheenvuoron muillekin kuin vain miesoletuille rap-artisteille: mukana on esimerkiksi suomirapin naisia, toimittajia, graafikkoja, tapahtumanjärjestäjiä sekä muita hiphop-musiikin tekijöitä kuten esimerkiksi DJ:tä ja tuottajia.

Kerätystä aineistosta olen luetteloanut, taulukoinut ja analysoinut kolmen aineistokysymyksen avulla kulttuuriympäristön kielellisiä ilmentymiä eli diskursseja (LIITE 1), joita analysoin ja tutkin tarkemmin muodostaakseni kokonaiskuvan kulttuuriympäristöistä ja niiden esiintymisestä eri toimijoiden puheissa, sekä vaikuttamista, jotka liittyvät toimijan ja kulttuuriympäristön väliseen suhteeseen ja voivat näin selittää enemmän kulttuuriympäristöä ja sille toimijan antamia arvoja. Analyysikysymykset olivat:

1. Missä (kulttuuri)ympäristöissä tekijä on tutustunut hiphoppiin tai päätenyt sen pariin?
2. Missä (kulttuuri)ympäristössä tekijä on 'tehnyt' hiphoppia?
3. Mikä on vaikuttanut siihen, että tekijä on päätenyt hiphopin pariin / tekee hiphoppia?

Analyysin pohjalta olen luonut taulukon (LIITE 1), johon olen listannut toimijat ja heidän ympäristöistään ja vaikuttamista käyttämänsä nimet, jonka jälkeen olen tyypitellyt ne yleisiin muotoihin, jotka ovat joko suoraan tiloja, ympäristöjä tai niihin vaikuttavia tai niitä esittäviä elementtejä eli diskursseja. Yleiset elementit ovat *nuorisotyö, tanssi, elokuva, graffiti, skeittaus, urheilu, asuinympäristö, kauppa, studio, levy-yhtiö, esiintyminen, radio, yhteisö, tapahtumat, esikuva, internet, musiikki, kirjallisuus, video, lehti,*

televisio ja työ. Nämä olen jaotellut kulttuuriympäristön käsitteen ja Henri Lefebvren (1994) tila-käsitteen avulla isoimmiksi kokonaisuuksiksi eli *asuinympäristöksi, digitaalisiksi ympäristöksi, oppimisen ympäristöiksi ja tuottamisen ympäristöiksi* kappaleessa 5, jossa esittelen enemmän analyysin tuloksia sekä erottelen esimerkkejä teksteistä. Alla olevassa taulukossa on tiivis esimerkki tehdystä analyysistä ja työskentelytavasta. Sarakkeessa A on tutkimuskysymysten avulla artistin haastattelusta löydetty ympäristöt, kun taas sarakkeessa B on ne muutettu yleiseen muotoon.

TAULUKKO 1: Seremoniamestari Sana Sanasta -kirjassa (Määttänen ym., 2019, s. 60–63, 125–127):

	A) Artistin kertomana	B) Yleisessä muodossa
Hiphopin pariin innostaneet ympäristöt	Opiskelu taidekoulussa, jossa musiikkituottajien kurssi; Nasin kuuntelu yläasteella Espoossa; opiskeluaikaisen kommuunin kotibileet; rappibileet	koulu, tapahtumat, musiikki
Hiphopin tekemisen ympäristöt	Levyn teko studiossa; esiintyminen lavalla; levyn julkaisu; ravintolakeikat	studio, esiintyminen, levy-yhtiö
Vaikuttimet	Taidekoulu; Tampere; Espoo; Nas	yhteisö, esikuva, identiteetti, kotiseutu

Taulukossa 1 Seremoniamestarin hiphopin pariin on johdattanut taidekoulussa opiskelu ja siellä käyty musiikkituottajien kurssi, yhdysvaltalaisen Nas-nimisen artistin kuuntelu, opiskeluaikaisen kommuunin juhlat sekä rap-aiheiset juhlat. Sittemmin tekemisen ympäristöjä ovat olleet levytystudio ja levyn julkaisuun liittyvät ympäristöt sekä esiintymiset niin keikkapaikoilla kuin ravintoloissa. Näistä sekä koulu, Nas-artistin kuuntelu, asuinpaikkakunnat sekä asuintoverit ovat olleet myös vaikuttimia ympäristöön kuulumisen prosessissa ja/ tai artistin ja ympäristön välisessä suhteessa. Vaikuttimet olen tässä tyypitellyt yhteisöksi, esikuvaksi, identiteetiksi sekä kotiseuduksi, kun taas ympäristöt ovat koulu, tapahtumat, musiikki, studio, esiintyminen sekä levy-yhtiö. Näistä koulu kuuluu *oppimisen ympäristöihin*, muut *tuottamisen ympäristöihin*.

Näiden kerättyjen ja analysoitujen aineistojen lisäksi olen taustoittanut ja esimerkittänyt tutkimusta muulla kulttuurisella sisällöllä kuten esimerkiksi dokumenteilla, elämänkerroilla, muulla kirjallisuudella, tapahtumilla, elokuvilla, kappaleilla ja uutisoinnilla sen mukaan, mikä on ollut käsiteltävän toimijan tai kulttuuriympäristön kohdalta validia esimerkiksi ajankohtaisuuden, uusien tietojen tai toimintojen vuoksi tai mikäli alkuperäisessä aineistossa on asiaan jollain tapaa viitattu (esim. riimit, maininnat). Monipuolinen taustaan perehtyminen on auttanut käsitteistämään ja ymmärtämään paremmin erilaisia lainalaisuuksia, sidosryhmiä sekä toimijuuksia.

Esimerkkinä tästä on seuraava lainaus Elastiselta, joka viittaa Rähinä Recordsiin epäsuorasti mainitsematta itse ryhmää, joka on muutoin merkittävä ympäristö artistille:

Elastinen: ”Yritin jossain vaiheessa siirtyä enemmän taustatoimintaan ja pyörittää vain firmaa. Hyvin pian kuitenkin huomasin, että palo mikin eteen ja lavalle oli liian kova. En enää oikein näe myöskään tapaa, jolla pääsisin tästä hommasta irti. Lopettaminen ei houkuttele ja musiikki inspiroi enemmän kuin koskaan” (Salo & Särämäkari, 2020).

Yllä olevassa esimerkissä Elastinen kertoo, kuinka yritti jossain vaiheessa uraansa siirtä kulttuurissa sen taustavaikuttajaksi ja ”pyörittää firmaa” eli johtaa Rähinä Records -levy-yhtiötä. Elastinen on kuitenkin halunnut toimia myös rap-artistina, jolloin ”palo mikin eteen ja lavalle oli kova” eli artisti tahtoi palata esiintymiseen liittyviin ympäristöihin työhön liittyvistä ympäristöistä. Tämän kaltainen ”firman” tunnistaminen esimerkistä vaati kulttuurista perehtymistä aineiston ulkopuolelta.

2.2 Diskurssianalyysi

Tutkimukseni metodologisena pohjana on diskurssianalyysi. Rap-tekstit ovat aikansa ja ympäristönsä kuvia, jotka koostuvat kirjoittajan havainnoissa ympäristöään sekä synnyttäen siitä tekstiä (Paleface, 2011, s. 21). Tällöin diskurssianalyysi tarjoaa mahdollisuuden tutkia kulttuuriympäristöjä ottaen huomioon erilaiset merkitykset, rakentumisen sekä sosiaaliset ulottuvuudet. Diskurssianalyysin avulla voidaan löytää edellisessä kappaleessa 2.1. esiteltyt yleiset elementit eli diskurssit, jotka kuvaavat suomirapin ympäristöjä muodostaen myös kokonaisuuksia diskurssien ympärille.

Lähtökohtaisesti diskurssit liittyvät kielen käyttämiseen ja merkityksellistämiseen, jolloin kielenkäyttö merkityksellistää sekä rakentaa, uusintaa, muokkaa ja järjestää sosiaalista, elettyä todellisuutta sekä kohteita joista puhutaan tai kirjoitetaan (Jokinen, Juhila, ja Suoninen 2016). Siinä missä diskurssi vaikuttaa sosiaalisesti ympäröivään maailmaan ja sen puhuttuihin tai kirjoitettuihin ilmiöihin, diskurssit ilmentävät sitä eri näkökulmista realisoituen erilaisessa kielenkäytössä (Pietikäinen, 2000, s. 192). Olennaista on tällöin annettu merkitys ja konteksti: kuka puhuu, kuka kuulee, millaisessa ympäristössä ja kenen kanssa. Miten tietoa analysoidaan, kuka sitä analysoi ja mistä lähtökohdista.

Kielellisestä näkökulmasta katsottuna diskurssilla voidaan viitata tekstien lähilukuun ja systemaattiseen erittelyyn, joka luo pohjaa tekstien tulkinnalle, jolloin diskurssianalyysi selvittää, miten ihmiset jäsentävät kielen avulla käsityksiään todellisuudesta (Aho 2007, 126). Kriittisen diskurssianalyysin kannalta sanavalinnoilla on suuri merkitys, sillä ne muodostavat tapahtuneesta erilaisia kuvia ja tarjoavat lukijalle näkemyksen kirjoittajan ja kuvatun asian suhteesta (Pietikäinen, 2000).

Diskurssianalyysin tausta koostuu oletuksista, jossa kielenkäyttö rakentaa sosiaalista todellisuutta ja sillä on seurauksia, se sisältää rinnakkaisia ja keskenään

kilpailevia merkityssysteemejä sekä on kontekstisidonnaista toimintaa sekä toimijoita, jotka kiinnittyvät merkityssysteemeihin (Jokinen, Juhila, ja Suoninen 2016). Diskurssianalyysi käsitteleeekin ilmiöiden merkityksiä ja korostaa niiden kielellisyyttä puheen, tekstiin ja vuorovaikutuksen kautta (Lähdesmäki, 2012). Diskurssianalyysissä ja diskursseihin liittyvässä tutkimuksessa havaitaan ja erotellaan aineistosta erilaisia todellisuuden representointitapoja eli diskursseja, joille määritellään tutkijan toimesta niiden olemuksen kiteyttämät nimet, jotta diskursseja on helpompi analysoida ja esittää (Lähdesmäki, 2012). Tämä on keskeinen metodi tutkimuksessani: olen havainnut ja erottanut aineistosta eli rap-teksteistä erilaisia diskursseja, jotka representoivat todellisuutta. Diskursseille on kiteytetty nimet, jotka avaavat niiden olemusta, jotta niitä on voitu analysoida enemmän sekä esittää osana isompia kokonaisuuksia. Kiteytetyjä nimiä ovat olleet *nuorisotyö, tanssi, elokuva, graffiti, skeittaus, urheilu, asuinympäristö, kauppa, studio, levy-yhtiö, esiintyminen, radio, yhteisö, tapahtumat, esikuva, internet, musiikki, kirjallisuus, video, lehti, televisio ja työ*, kun taas isompia, esitettyjä kokonaisuuksia *asuinympäristö, digitaalinen ympäristö, oppimisen ympäristö* sekä *tuottamisen ympäristö*.

Diskursseilla voidaan merkitä myös yhteiskunnallisia rakenteita (Paaso, 2019), jolloin yhteiskuntatieteellisessä diskurssianalyysissä kiinnitetään huomiota kieleen sosiaalisten rakenteiden, ilmiöiden ja suhteiden kautta (Pietikäinen, 2000, s. 193). Analyysin ja kiteytyksen pohjalta esitetyt kokonaisuudet ovat yhteiskunnallisia rakenteita, samoin kulttuuriympäristö. Suomirap sen sijaan on ilmiö. Samaan aikaan sekä kulttuuriympäristö että suomirap ovat myös sosiaalisia rakenteita, jotka rakentuvat puheen ja kielenkäytön kautta. Aineistoni koostuessa erilaisista rap-teksteistä, joissa tekijät kertovat suhteestaan rap-musiikkiin ja siitä syntyneeseen uraan, tarjoaa diskurssianalyysi mahdollisuuden löytää ja analysoida herkullisia, kielellisiä ja yhteiskunnallisia käytäntöjä hyödyntäviä leikkauspisteitä, joissa suomirap ja kulttuuriympäristö kohtaavat antaen toisilleen merkityksiä, mahdollistaen niin rakentumisen, uusiutumisen ja muokkaamisen luoden sosiaalista todellisuutta. Diskurssianalyysi antaa myös mahdollisuuden tulkita valmista aineistoa sekä aiemman tiedon, mutta myös tutkimukseen liittyvän kontekstin kautta.

2.3 Hiphop-tutkimus

Hiphop-tutkimus on kasvava ja monitieteinen tutkimusala, joka yhdistää niin sosiologiaa, antropologiaa, kommunikaatiotutkimusta, kulttuurintutkimusta, uskontotieteitä, kriittistä rotuteoriaa ja psykologiaa (Miller ym. 2014, 9). Hiphop Suomessa -tutkimusverkoston toteuttama *"Hiphop Suomessa: puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä"* -koelmateos (2019) määrittelee johdannossaan hiphop-tutkimuksen yhteiskunnallisesti vaikuttavaksi tutkimukseksi, joka "tarkastelee kulttuurin ilmiöitä ja merkityksiä

muuttuvassa maailmassa” hiphoptutkimuksen ollessa monitieteinen ja kansainvälinen, akateeminen tutkimusalue (Sykäri ym., 2019, s. 16–17).

Hiphop-tutkimuksen juuret ovat kulttuurin itsensä tapaan Yhdysvalloissa. Hiphop-tutkimuksen lähtölaukauksena pidetään Tricia Rosen teosta *“Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America”* (1994), joka käsitteli hiphop-kulttuurin kontekstia, kulttuurisia ominaisuuksia sekä moninaisia ääniä sanoitusten, musiikin, teemojen ja tyylien kautta, tutkien niin kaupunkikulttuuria kuin kulttuuriin, rotuun ja seksuaalisuuteen liittyvää politiikkaa. Muita merkittäviä hiphop-tutkimukseen liittyviä teoksia ovat esimerkiksi Russell A. Potterin *“Spectacular Vernaculars: Hip-hop and the Politics of Postmodernism”* (1995), joka käsittelee hiphop-kulttuurista kapiinaa ja afroamerikkalaisia juuria postmodernin teorian ja käytännön kannalta, Bakari Kitwanan *“The Hip-Hop Generation: Young Blacks and Crisis in African-American Culture”* (2003), joka yhdistelee kulttuurin ja politiikan tutkimusta mustan nuorisokulttuurin näkökulmasta sekä Jeff Changin *“Can’t Stop Won’t Stop: A History of the Hip-Hop Generation”* (2005), joka kuvaa kattavasti hiphopin kulttuurista ja sosiaalista historiaa sekä hiphop-sukupolvea sen takana. Sosiokulttuurisesta näkökulmasta hiphopin historiaa kuvaava Dan Charnasin *“The Big Payblack: The History of the Business of Hip-hop”* (2010) tarkastelee hiphopin kehittymistä kaupalliseksi, transglobaaliksi kokonaisuudeksi sekä miljoonaluokan liiketoiminnaksi.

Suomessa hiphop-tutkimuksen näkyvimpiä uranuurtajia ovat olleet tutkijat Elina Westinen ja Inka Rantakallio. Westisen väitöskirja *“The discursive construction of authenticity : resources, scales and polycentricity in Finnish hip hop culture”* (2014) käsitteli autenttisuuden eli aitouden rakentumista hiphop-kulttuurissa kolmen artistin, Cheekin, Pyhimyksen ja Stepan kautta tutkien niin lyriikoita, haastatteluja kuin esiintymisiä. Rantakallion väitöskirja *“New spirituality, atheism, and authenticity in Finnish underground rap”* (2019) puolestaan käsitteli 2010-luvun suomenkielistä underground-rap-musiikkia autenttisuuden, uushenkisyyden ja ateismin diskurssien kautta. Rantakallion väitöskirjan tutkimuskohteena olivat rap-artistit Ameeba, Khid, Julma-Henri ja RPK sekä heidän audiovisuaalinen estetiikkansa sekä ilmaisussaan rakentuva maailmankatsomus.

Väitöskirjojen lisäksi Suomessa tehdään runsaasti muutakin tutkimusta. Hiphop Suomessa -tutkimusverkoston ylläpitämä hiphopfinland.com -sivusto kerää yhteen hiphop-kulttuuriin liittyviä julkaisuja sekä aiheeseen liittyviä kandidaatin ja maisterintutkielmia, joita tehdään monialaisesti esimerkiksi kulttuurintutkimuksen, sosiologian ja taidehistorian piireissä. Analyysin kohteina tutkimuksissa ovat esimerkiksi taiteelliset, yhteiskunnalliset, ideologiset, kasvatukselliset ja juridiset ulottuvuudet. Tutkimusten ja tutkielmien aiheita ovat olleet esimerkiksi rap-lyriikka, julkinen tila ja graffitit, rappiin liittyvät identiteettityöt, naiseus, murrekysymys, autenttisuus sekä tila ja kotiseutuidentiteetit. (Hiphop Suomessa -verkosto, 2015; Sykäri ym., 2019). Oma tutkimukseni kuuluu tähän maisterintutkielmien monipuoliseen joukkoon, ja käsittelee hiphop-kulttuuria kulttuuriympäristön näkökulmasta, peilaten osana

kokonaisuutta myös tilaan ja kotiseutuidentiteettiin liittyviä kysymyksiä ympäristöä rajaavia tekijöinä.

Varsinaisen tutkimustoiminnan lisäksi hiphopia on myös mahdollista opiskella. Yliopistotasolla ensimmäinen hiphop-kurssi järjestettiin vuonna 1991 Howardin yliopistossa Yhdysvalloissa, ja sittemmin tutkimusalaa on voinut opiskella niin yksittäisissä kursseina muun muassa Harvardissa, Standfordissa ja UCLA:ssa kuin jopa sivuaineena niin Arizonan yliopistossa kuin tutkimusalan kannalta uraa uurtaneessa Howardissa (Harmanci 2007; Miller ym. 2014, 7). Suomessa yliopistotasolla hiphop-tutkimusta on voinut opiskella kurssimuotoisesti Jyväskylän ja Helsingin yliopistoissa, jonka lisäksi opetusta on jakautunut myös muille koulutusasteille aina Korpilahden Alkio-opiston vuoden mittaisesta opistokoulutuksesta Gadian musiikin sivuaineopetukseen sekä Taideyliopiston ja Oulun ammattikorkeakoulun tanssinopettajakoulun sivuainekursseihin asti (Rantakallio ja Westinen 2022).

Yliopistot tekevät osittain myös tiedon tallennusta: esimerkiksi Yhdysvalloissa Cornellin yliopiston Hip Hop Collection säilyttää ja kerää tuhansittain hiphopin historiaan liittyvää materiaalia aina vinyylilevyistä, kirjoista, lehtileikkeistä ja kuvista aina tapahtumaflyereihin asti (Korhonen 2020, 155). Suomessa omaa kokoelmaansa ylläpitää 2013 perustettu Hiphop-kirjasto, joka sijaitsee nykyisin Jyväskylän kaupunginkirjastossa (Kulttuuriyhdistys TUFF, 2019).

3 MITÄ ON HIPHOP? ENTÄ RAP?

Erilaisten mittarien mukaan hiphop on 2020-luvun alussa maailman suosituinta musiikkia, joka vaikuttaa kulttuurisesti etenkin nuorisoon aina pukeutumisesta puhetyyliin asti (Rantakallio, Strand, ja Abdulkarim 2021, 8). Se on syntynyt 1970-luvulla New Yorkin Bronxissa katukulttuurina¹ ja kasvanut 1980-luvulta alkaen maailmanlaajuisesti nuorisokulttuurin muodoksi, jossa taiteellinen itseilmaisus ja performatiivisuus yhdistyvät vertaiskasvatuksen edistämiseen sekä itsekasvatuksellisiin tavoitteisiin (Sykäri ym., 2019, s. 12). 1990-luvulla hiphop sai glokaaleja muotoja eli kulttuuri löi läpi maailmanlaajuisesti ja vakiintui osaksi paikallisia musiikkiskenejä (Androutsopoulos ja Scholz 2003, 464; Westinen ja Rantakallio 2019, 129).

Hiphopia voidaan pitää ”koko elämää läpileikkaavana näkökulmana”, jolloin se on olemista, ajattelemista ja ideologiaa (Rantakallio, Strand, ja Abdulkarim 2021, 7). Tällöin se viittaa kulttuuriseen kokonaisuuteen, jossa sen juuria ja lähtökohtia koskeva tietoisuus sulautuu maailmankatsomukseen ja kannustaa kehittämään omia taitojaan sekä osallistumaan toimintaan vertaisyhteisöissä sanallisen, musiikillisen, kuvataiteellisen, kehollisen ja kehollisen ilmaisun sekä kommunikaation kautta (Sykäri ym., 2019, s. 11–12). Hiphopia voi luonnehtia myös alakulttuuriksi, joka koostuu ihmisryhmästä, jolla on keskenään jotain yhteistä, heidät muista sosiaalisten ryhmien jäsenistä erottavaa (Salasuo ja Poikolainen 2012, 9; Thornton 1997, 1).

Valtavirtaisessa puheessa hiphoppia pidetään synonyymina musiikkityylille, mutta kyse on isommasta kokonaisuudesta (Hilamaa ja Varjus 2004, 193). Sen yksinkertaisia peruselementtejä ovat musiikki eli rap, DJ-kulttuuri, graffititaide sekä break dance (Mikkonen, 2004, s. 8). Sen tekijöinä toimivat MC:t (rap), b-boyt (breakdance), writerit (graffiti) sekä DJ:tä (DJ-kulttuuri, turntablismi), joiden lisäksi joukkoon voidaan laskea nykyisin myös beatmakerit eli beatboksajat, tuottajat ja levyjen julkaisijat (Paleface, 2011, s. 22), jotka liikkuvat erityisesti hiphop-musiikin, sen tekemisen ja tuottamisen saralla. Tuottajiin kuuluvat myös tapahtumanjärjestäjät, soittolistojen laattijat sekä lukuisat muut hiphopin parissa toimivat tahot, joita varsinkin viime vuosina on syntynyt ja kasvanut osana kulttuuria.

Musiikkityylinä rap on syntynyt DJ-kulttuurin kautta ja eriytynyt siitä omaksi elementikseen (Sykäri ym., 2019, s. 13). Musiikki onkin selkeästi hiphopin laajimmalle levinnyt osa ja vaikka esimerkiksi graffitit ja breikkaus muodostavat ison kokonaisuuden, eivät ne ole saavuttaneet musiikin kanssa samanlaista maailmanlaajuista suosiota, kaupallista ulottuvuutta tai roolia yhteiskunnallisen keskustelun, identiteetin tai maailmankatsomuksen rakentajina (Rantakallio, Strand, ja Abdulkarim 2021, 7).

¹ Katukulttuuri on kattokäsite ala-, osa- ja vastakulttuureille sekä nuorisoliikkeille, joita yhdistää yhteisesti jaettu tyyli, jota voi ilmentää esimerkiksi musiikkimaulla, puhetavalla, pukeutumisella, toiminnalla, ideologisella ulottuvuudella, yhteisillä harrastuksilla tai jaetuilla merkityksillä (Salasuo ja Poikolainen 2012, 9).

Kaupallistumisen ja yhteiskunnallisen muutoksen myötä hiphopin elementeiksi voidaan laskea myös kehonkieli, muoti, tyyli, tunnelmaisuus ja maailmankatsomus (Vaattovaara 2012, 148), mutta myös radio, muut hiphopiin keskittyvät mediat, journalismi, kieli, historiatietous sekä tiedonvälitys (Sykäri ym., 2019, s. 12). Hiphop on esteettinen genre, mikä näkyy esimerkiksi musiikkivideoissa ja vaatteissa (Brink ja Mäkelä 2021, 209), mutta myös tyyliä, joka kulkee kulttuurin läpi tiloista yksilöihin ja näiden tapaan heijastaa kulttuuria.

Oleennaista hiphopissa on tietyllä tapaa omaehtoisuus. Hiphopiin on aina kuulunut omaehtoinen julkisen tilan haltuunotto, joka on ollut näkyvintä etenkin graffititaiteessa (Sykäri ym., 2019, s. 22), joka on julkisen tilan luvattomien merkintöjen yleisin ja näkyvin muoto ja vakiintunut kaupunkikuvaan kaikkialla (Nyyssönen, 2009, s. 114–115). Hiphopin kaltaisessa DIY-kulttuurissa tekeminen ei ole kiinni taustasta tai koulutuksesta, vaan räppäys, levyjen soittaminen, graffitinmaalaukset ja breikkaus ovat kaikille avoimia (Mikkonen, 2004, s. 42). Tämä omalta osaltaan vahvistaa toimijuuksia ja sitä, että hiphop tarjoaa monipuolisia tapoja ja tiloja tehdä ja olla osa kulttuuria sekä mahdollisesti jopa rakentaa yhteiskuntaa riippumatta sosiokulttuurisesta taustasta, ominaisuuksista tai osaamisesta. Hiphop voikin kommentoida yhteiskuntaa kriittisesti ja/tai vähemmän kriittisesti, jolloin se voi joko kritisoida tai vahvistaa yhteiskunnassa vallitsevia arvoja, joista yksi keskeisin on yhteiskunnallisen rasismien vastustaminen (Rantakallio, Strand, ja Abdulkarim 2021, 9). Hiphop onkin toiminut mustiksi ja ruskeiksi rodullistettujen nuorten äänenä ja itsensä määrittelykeinona, mahdollisuutena kumota itseensä liittyviä ennakkoluuloja (Kin 2021, 46).

3.1 Hiphopin ja rapin lyhyt historia

Hiphop syntyi 1970-luvulla Etelä-Bronxissa ilmaisemaan yhteiskuntaan kohdistuvaa turhautuneisuutta, vieraantuneisuutta, seksuaalisuutta ja kapinaa. Sen syntyyn vaikutti erityisesti yhteiskunnan rappioituminen, Bronxin slummiutuminen sekä väestörakenteen muutos. (Mikkonen, 2004, s. 32)

Hiphopin elementeistä ensimmäisiä olivat graffitit, joilla paikalliset jengit merkkasivat omia alueitaan. Graffitit yksilöityivät 1970-luvulla, kun maalaajat ottivat käyttöönsä tägejä ja nimimerkkejä, joilla alettiin maalata metrovaunuja ja isompia kokonaisuuksia. Toisena elementeistä syntyivät DJ:t, jotka soittivat kortteli- ja puistojuhlissa niille, joilla ei ollut varaa yökerhoihin. DJ:t puhuivat musiikkinsa päälle saadaksesen huomiota sekä miksasivat sitä saadakseen siitä tanssittavampaa ja bassovoittoisempaa. Kortteli- ja puistojuhlissa syntyivät myös MC:t ja breakdance. (Mikkonen, 2004, s. 32–33) toiminnan ja osallistumisen kautta.

Kortteli- ja puistojuhlit saivat vaikutteita jamaikalaisista sound-system ulkoilmadiskoista, joissa valtavista kaiuttimista soitettiin muun muassa jenkkisoulia ja

Jamaikan kehityksessä olevaa reggaeta. Soundsystemit saattoivat kilpailla keskenään soittamalla vuorotellen, jolloin DJ saattoi puhua, laulaa kappaleen läpi tai soittaa suutaan kehuun omaa paremmuuttaan. Mallin DJ:t saivat Yhdysvaltojen etelävaltioiden afroamerikkalaisten radio-DJ:den suunsoitosta, ja sitä alettiin kutsua toastaukseksi (toasting). (Hilamaa & Varjus, 2000, s. 140–141)

Verrattuna jamaikalaiseen soundsystem-kulttuuriin, newyorkilaisissa soundsystemeissa soitettiin moderneja monikulttuurisen New Yorkin ääniä kuten discoa, latin jazzia, funkia sekä break beateja (Paleface ja Salminen 2019, 15). MC:iden tyyli oli totuttua toastausta aggressiivisempaa ja nopeatempoisempaa, ja sisälsi riimien kaltaisia puheenparsia ja one-linereita, jotka muuttuivat lopulta riimeiksi ja säkeistöiksi eli kokonaisiksi, räpätyiksi kappaleiksi. (Hilamaa & Varjus, 2000, s. 140–142, 2004, s. 193–194; Paleface & Salminen, 2019, s. 16–17) Sen myötä MC:eistä tuli rappareita eli artisteja, jotka esittävät rap-musiikkia räppäämällä rytmisesti musiikin päälle (Bradley, 2009, s. 18–25; Sykäri, 2017; Sykäri ym., 2019, s. 13).

Keskeinen toimija hiphopin ja erityisesti MC-kulttuurin ja räppäämisen synnyssä oli jamaikalaislähtöinen Kool Herc (Clive Cambell), joka New Yorkiin muutettuaan esiintyi aluksi kotitalonsa kerhotilassa ja puistoissa toimien yhtä aikaa DJ:nä ja toastaavana MC:nä. Sittemmin Kool Herc palkkasi itselleen kaksi MC:tä hoitamaan erikseen puheosuuksia eli räppäämään muun muassa tunnelman parantamiseksi ja Hercin ja tanssijoiden kehumiseksi hänen itsensä keskittyessä musiikin luomiseen ja livemiksaamiseen. Herc Sound Systemiksi kutsuttu kokonaisuus sai jäljittelijöitä ja menestystä, jonka myötä hiphop syntyi. (Hilamaa & Varjus, 2000, s. 140–142, 2004, s. 193–194)

Rapin musiikilliset juuret ovat amerikkalaisessa bluesissa ja jazzissa, jotka pohjaavat afroamerikkalaiseen rytmimusiikkiin (Mikkonen, 2004, s. 32), kun taas lyriikan juuret ovat afroamerikkalaisten orjien afrikkalaiseen perinteeseen nojaavien sanaleikkien parissa (Hilamaa & Varjus, 2000, s. 145–146). Ensimmäisenä rap-kappaleena pidetään the Fatback Bandin *King Tim III (Personality Jock)* vuodelta 1979, mutta se ei levinnyt Bronxin ulkopuolelle, kun taas ensimmäinen hitiksi laskettava rap-kappale Sugarhill Gangin *Rapper's Delight* (1979) huomattiin myös Yhdysvaltojen ulkopuolella (Hilamaa & Varjus, 2000, s. 147–148, 2004, s. 194; Mikkonen, 2004, s. 34–35).

Siinä missä 1970-luvulla hiphop-musiikin taustat olivat pääasiassa äänilevyjä tai orkesterin soittoa, 1980-luvulla erilaiset tekniset innovaatiot kuten rumpukoneet ja samplerit vaikuttivat tekemiseen sitä mukaa, kun laitteiden hinta halpeni ja ne tulivat kaikkien saataville. (Hilamaa & Varjus, 2000, s. 157–158, 2004, s. 194–195; Mikkonen, 2004, s. 34)

Ensimmäinen kanta-aottava rap-kappale oli The Grandmaster Flashin & the Furious Fiven *Message* (1982), siinä missä ensimmäinen suuren yleisön eteen nousut rapkolektiivi oli Run-DMC, jonka *It's Like That* -single julkaistiin 1983. Run-DMC:n 1983 julkaistua debyyttilevyä pidetäänkin ensimmäisenä julkaistuna hiphop-

albumina yhtyeen *Rock Boxin* ollessa ensimmäinen hiphop-musiikkivideo. (Hilamaa & Varjus, 2000, s. 157–158, 2004, s. 194; Mikkonen, 2004, s. 35)

1980-luvun lopussa ja 1990-luvulla hiphop moninaistui ja laajeni niin Yhdysvaltojen länsirannikoille kuin Eurooppaan, ja laajetessaan otti elementtejä paikallisesta kulttuurista, jolloin muodostui erilaisia alagenrejä kuten esimerkiksi Yhdysvaltojen länsirannikon jengeistä vaikutteita saanut gangsta- ja westcoast -rap (Hilamaa ja Varjus 2004, 197; Paleface ja Salminen 2019, 20).

1990-luvulla hiphopia ja rap-musiikkia värittivät muun muassa niin sanotut rap-artistien valtataistelut, rahaan, merkkipaateisiin ja shampanjaan keskittyneen viihde-rapin nousu Puff Daddyn johdolla sekä New Yorkin gangstarap, jota edustivat Jay-Z, Wu-Tang Clan ja DMX (Mikkonen, 2004, s. 46–47). Samaan aikaan osa rapista kehittyi undergroundissa omaehtoisena ja omaleimaisena vaihtoehtokulttuurina (Paleface ja Salminen 2019, 20).

Hiphop oli pitkään kokonaan vastakulttuuria, joka sulautui sittemmin valtakulttuuriin ja mukautui ympäri maailmaa erilaisiin kulttuurimuotoihin (Mikkonen, 2004, s. 31). Siihen on aina kuulunut myös erilaiset ryhmittymät ja ryhmät, eli posset. Ensimmäisiä tällaisia oli Afrika Bambaataan (Kevin Donovan) 1970-luvulla Bronxiin perustama Organization (myöh. Zulu Nation), joka oli jengin ja kulttuuriryhmän sekoitus, johon kuului niin graffitimaalareita kuin Zulu Kings -breakdanceryhmä (Hilamaa & Varjus, 2000, s. 153–154).

Rapin ja hiphopin leviämiseen vaikutti vahvasti televisio ja etenkin MTV:llä 1988 alkanut Yo! MTV Raps -ohjelma (Paleface ja Salminen 2019, 18). Toinen vahvasti läpimurtoon vaikuttava tekijä oli Russell Simmons ja Rick Rubinin perustama Def Jam -levy-yhtiö, joka pyrki lanseeraamaan hiphopin valkoiselle yleisölle rap-musiikkia ja rockia fuusioivan Beastie Boysin kautta (Paleface, 2011, s. 35), mutta toi esiin myös rapin alkuperäisiä juuria afroamerikkalaisessa kulttuurissa esimerkiksi Public Enemyn myötä (Hilamaa ja Varjus 2004, 195).

Kaikki edellä mainitut, hiphopin historiaan vaikuttaneet toimijat Kool Hercistä Puff Diddyyn ja Afrika Bambaataasta Rick Rubiniin ovat tutkimukseni perusajatuk-sen mukaisesti havainnoineet omaa ympäristöään ja tuottaneet niistä lähtökohdista tekstiä tai toimintaa, oli kyse niin hiphopin genreistä, ulkoilmadiskoista ja soundsys-temeistä, yhteisöistä tai jopa levy-yhtiöistä. Näiden avulla toiminta on saanut muo-toja, jotka ovat levinneet eteenpäin aina uusilla yleisölle ja rantautuneet myös valta-meren toiselle puolelle ja Suomeen asti aina mukautuen uudeksi, paikalliseksi kult-tuuriksi.

3.2 Suomihiphopin ja rapin lyhyehkö historia

Suomeen hiphop saapui 1980-luvulla erityisesti elokuvien ja graffitien myötä. Elokuvat kuten *Beat Street* (1984), *Style Wars* (1983) sekä etenkin *Wild Style* (1983), joka kuvasi nuoren graffitimaalarin elämää New Yorkissa, sen kaduilla ja junavarikoilla esitellen hiphopin peruselementtejä musiikista tanssiin (Paleface, 2011, s. 55–56), toivat Suomeen ensin graffitit ja sen myötä koko hiphop-kulttuurin.

Suomihiphopin alkumetreillä 1980-luvulla oli tyypillistä että sen toimijat tekivät kaikkia elementtejä: useimmat saattoivat aloittaa breikkaamalla, maalata sen jälkeen graffiteja ja lopulta kokeilla riimittelyä (Korhonen, 2020, s. 55; Määttänen ym., 2019, s. 37). Nykyisin suomihiphop perustuu isoksi osaksi MC- ja rap-kulttuuriin breakdancen, graffitimaalauksen ja DJ-kulttuurin jäädessä taustalle (Mikkonen, 2004, s. 187). Palefacen mukaan erikoistuminen yhteen elementtiin on erityisesti nykypäivän ilmiö, ja Old School-sukupolven tekijöillä ei ollut vastaavaa erikoistumista (Salo & Särämäkari, 2020). Nykypäivän artisteista esimerkiksi Gettomasa, Uniikki ja Pikku G ovat kokeilleet muitakin elementtejä rap-musiikin esittämisen lisäksi, koska ovat kokeneet ne osaksi hiphop-kulttuuria (Salo & Särämäkari, 2020), mutta toisaalta breakdanceryhmissä voi edelleen olla graffitimaalareita ja rappäreitä tasavertaisina ryhmien jäseninä (Korhonen, 2020, s. 55–56). Graffitit ovat myös vakiintuneet osaksi hiphop-kulttuurin kuvallista esittämistä levynkansien, musiikkivideoiden, elokuvien ja tietokonepelien kautta (Nyyssönen 2009, 119).

Ensimmäiset suomirap-kokeilut olivat General Njassan Lost Division -yhtyeen kanssa julkaistu *’I’m Young, Beautiful and Natural’* (1983) sekä Kojon ja Billy Carsonin *’Whatugonnado?’* (1983). Näitä seurasi 1980-luvun lopun ja 1990-luvun alun huumorirapiksi nimetty kausi, johon kuuluivat muun muassa MC Nikke T, ilmiöksi nousut Raptori, ensimmäinen kaupallinen rapmenestyjä Bat & Ryyd, Hausmylly sekä Beastie Boysin jälkimainingeissa toiminut Pääkköset. Kyse oli musiikista, jossa rumpukoneilla, syntetisaattoreilla ja sampleilla tehdyn taustan päälle luotiin rap-versejä sekä vahvoja kertosaiteita. (Hilamaa & Varjus, 2004, s. 194–195; Paleface, 2011, s. 32–33, 35–38; Paleface & Salminen, 2019, s. 22)

Ensimmäiset ’vakavasti otettavat’ suomirapit olivat englanninkielisiä: skenen² keskeisimmät tekijät olivat Lepakossa vaikuttaneita ryhmiä ja toimijoita kuten muun muassa Master Brothers (Raymond Ebanks), Duke Dee, Kool Skinny, The Definite Four (jäsenenä Eazy-A eli Arman Alizad) sekä ensimmäisen englanninkielisen suomirap-albumin 1991 julkaissut Damn The Band (Hilamaa & Varjus, 2004, s. 196–197; Paleface, 2011, s. 26; Paleface & Salminen, 2019, s. 23).

Suomenkielisen rapin syntymiseen vaikutti hiphopin ja rapin läpilyönti Tukholmassa 1990-luvun lopulla, kun Petterin ruotsinkielinen rap nousi radiosoittoon. Se

² Skenellä tarkoitetaan moninaisia, paikallisia kulttuurintekijöiden ja kuluttajien ryhmiä ja paikkoja, joissa kulttuuria rakennetaan, eletään ja ylläpidetään (Sykäri ym. 2019, 21)

aiheutti kimmokkeen suomalaisille levy-yhtiöille solmia levytyssopimuksia suomalaisille rapyhtyeille ja artisteille kuten Fintelligensille ja Seremoniamestarille. Seremoniamesturin debyyttialbumi *Omin Sanoin* (2000) oli ensimmäinen suomenkielinen eihuumoria sisältävä rap-albumi. (Mikkonen, 2004, s. 68; Paleface, 2011, s. 39) Varsinaisen lähtölaukauksen suomirapin toiselle aallolle antoi Fintelligensin *Voittamaton* -single (2000), joka yhdisteli ”röyhkeää itsevarmuutta ja kansainvälisen tason biittejä” (Paleface, 2011, s. 52), ollen läpimurto, joka alkoi nostaa rap-musiikkia koko kansan tietoisuuteen (Määttänen ym., 2019, s. 45–54). Elastinen onkin todennut kappaleesta, että ”on vaikea kuvitella, etteikö tämä biisi olisi vaikuttanut kaikkiin suomirapin tekijöihin jotenkin” (Määttänen ym., 2019, s. 121).

Yleisesti 2000-luvun alku oli suomihiphopille mullistavaa aikaa, jolloin marginaaligenre pääsi radioihin ja levymyyntitilastoihin, valtavirtaistui ja saavutti kaupallista menestystä, minkä lisäksi variaatiota löytyi jokaiselle ja joka puolelta Suomea (Hilamaa & Varjus, 2004, s. 199; Strand, 2019, s. 18). Fintelligensin vaikutus genreen on kuitenkin kiistaton: yhtye saavutti kaupallista menestystä, loi sanastoa ja uusia tapoja räpätä sekä rakensi Rähinä-kollektiivin (Hilamaa ja Varjus 2004, 199) osoittamaan yhteistyön ja genren vahvuutta. Yhtyeestä tuttu Iso H lausuikin jo vuonna 2004 miten ”Kymmenessä vuodessa suomenkielinen hiphop nousee Suomessa eniten myydyksi musiikkigenreksi, joka ohittaa kaiken muun. Se myy enemmän kuin iskelmä, suomipop, rock, dance tai ihan mikä vaan” ja perusteli sitä vuosien aikana tapaamiensa nykynuorten perusteella. (Mikkonen, 2004, s. 192)

2000-luvun alun aikana hiphop monipuolistui ja muovautui: se keräsi esimerkiksi poliittisia vivahteita Avaimen (nyk. Asa) johdolla, operoi yli generarajojen esimerkiksi Don Johnson Big Bandin ja Giant Robotin myötä, kansainvälistyi Bomfunk MC’sin ja Redraman kautta sekä toi esiin ensimmäiset rap-musiikkia esittävät naiset, Mariskan, Yaviksen ja Kanan sekä Femcees Finland -yhteisön (Hilamaa & Varjus, 2004, s. 199, 202). 2000-luvun suurin menestysilmiö oli Pikku G, jonka suomenkieliset riimit tarjosivat samaistumispintaa kokonaiselle ikäluokalle (Hilamaa ja Varjus 2004, 202).

2010-lukua voidaan pitää rapin vuosikymmenenä, sillä tuolloin lataus- ja myyntilistoille nousi vuodesta toiseen runsaasti rap-kappaleita, eikä perinteistä rapin ystävää enää ollut, sillä musiikkityyliä ”kuuntelevat käytännössä kaikki” (Määttänen ym., 2019, s. 104). Bassoradion Kultabassokerho-ohjelman toimittaja J-P Hietsilta pitääkin vuosikymmenen vaihdosta eräänlaisena vedenjakajana suomalaiselle hiphopille: vuosituhannen ensimmäisellä vuosikymmenellä genrelle saatettiin vielä naureskella, mutta vuoteen 2010 mennessä skene ammattimaistui lukuisten levy-yhtiöiden, julkaisujen ja keikkojen myötä, ja se näkyi muun muassa musiikissa, studiotyöskentelyssä, promootiokuvissa, tapahtumien järjestämisessä sekä musiikkivideokuvauksissa. (Lampinen, 2016, s. 232–233)

Tämän päivän suomirap moninaistuu, jolloin uudessa suomirap-sukupolvessa on rap-artisteja, joiden juuret ovat kahdessa kulttuurissa, ovat rodullistettuja tai

edustavat eri sukupuolia (Paleface ja Salminen 2019, 386). Olenneisen osan tämän päivän suomirapiin muodostaa myös niin sanottu ”junnuskene”, jolla viitataan kokonaiseen uuteen, 1990-luvulla ja sen jälkeen suomirapin parissa kasvaneeseen sukupolveen, jolle hiphop on vakiintunut osa populaarimusiikin kenttää. (Masomi ja Pessa 2021, 93; Paleface ja Salminen 2019, 25; Vaattovaara 2012, 144). Uudessa suomirapissa on esimerkiksi mustiksi ja ruskeiksi rodullistettuja rap-aritsiteja, jotka tekevät meiltä meille -kulttuuria sekä ei-valkoiselle yleisölle (Paleface ja Salminen 2019, 386,398) että valkoiselle yleisölle.

Hiphopin kehittyminen Suomessa voidaan nähdä aaltoina (Westinen, 2014; myös Paleface, 2011; Paleface & Salminen, 2019), joista ensimmäiseen kuuluvat huumorirap-artistit ja underground-pioneerit, toiseen suomenkielisen rapin nousu 1990-luvun lopulla sisältäen sekä suuren suosion että sitä seuranneen vuosien 2005–2007 laman³ ja kolmanteen 2010-luku, jolloin rap muurautui osaksi suomalaista populaarikulttuuria. Suomihiphopin kummisedäksikin tituleeratun Palefacen (Karri Miettinen) mukaan aaltoja on kuitenkin enemmän: hän jakaa ensimmäisen aallon Lepakko-skeneksi ja 1980-luvun Helsinki Old Schooliksi, toisen aallon huumorirapiksi, kolmannen aallon valtavirta läpimurroksi ja samaan aikaan toimineiksi underground-vuosiksi, neljännen aallon 2010-luvuksi ja viidennen aallon ”junnusekeneksi” ja suomitrapiksi⁴. (Paleface ja Salminen 2019, 25).

Eri aaltojen aikana hiphop on voinut tulla niin yleisölle tai tekijöilleen vastaan monella eri tasolla: tanssiharrastuksen myötä, Music Televisionin (MTV):n musiikkivideoiden kautta, poetry jam-tapahtumista, opinnäytetyöstä, elämänmuutoksista, open mic-keikoilta, rap-työpajoista tai toisen ihmisen kautta (Strand, 2019, s. 27). Olennaista kaikille aalloille on kuitenkin ollut monipuolinen ja -muotoinen itse tekeminen sekä lukuisat alagenret ja tyylit, joista lisää seuraavassa alakappaleessa.

3.3 Suomirapin tyylit ja alagenret, skenet ja posset

Hiphopissa on lukuisia tyylejä ja alagenrejä, joita voi jakaa erilaisiin koulukuntiin ja suuntauksiin. (Paleface ja Salminen 2019, 373). Tunnetuimpia luokitteluja on luonnollisesti jako tiedostavaan (conscious) ja kaupalliseen (commercial) rapiin sekä jako valtavirran (mainstream) ja undergroundin (ug) välillä (Paleface ja Salminen 2019, 374). Todellisuudessa jakolinjoja on runsaasti enemmän suomirapin ollessa monipuolinen tekijöidensä näköinen kudelma, jolloin voidaan puhua alagenreistä ja/tai

³ Lamalla tarkoitetaan rapin ylikuumentumisen jälkeistä tilaa, jossa kiinnostus hiphopiin ja rapiin hiipui keikkapaikoilla, kuluttajilla ja levy-yhtiöillä.

⁴ Trap-musiikilla tarkoitetaan Yhdysvaltojen eteläosista lähtöisin olevaa rap-musiikin alagenreä, jolle olennaista on mm. 808-rumpukone, syntetisaattorien ja samplejen käyttö sekä laajat sub-bassotaajuudet (Pointer 2021). Suomitrap-artistiteja ovat mm. Shrty, Överi ja Jami Faltin (Malmberg 2023; Herlin 2022; warnermusicfinland 2020).

alakulttuureista. Alakulttuurit ja genret ovat hyvä esimerkki siitä, miten rap ja hiphop ja etenkin sen tekstit syntyvät ja mukautuvat ympäristönsä vaikutuksesta.

Gaselleissa vaikuttavan Thube Hefnerin mukaan erilaisia alagenrejä syntyy ja kuolee jatkuvasti, mutta niiden ”aktiivisuus on positiivinen merkki kulttuurin ja rapin elinvoimasta” luokittelujen ollessa aina luokitteluja. Tunnistettavia alagenrejä ovat muun muassa 1990-luvun jenkkirapista ammentava throwback-rap, taiderap, trap, päihderap, grime, freestyle, gangstarap, bilerap, sekakäyttörap ja syrjäytymisrap. (Määttänen ym., 2019b, s. 108–109; Paleface & Salminen, 2019, s. 376–379). Esimerkiksi gangstarap peilaa sitä ruohonjuuritasoa, josta rap alun perin ponnisti kuvaamalla työttömyyttä, koulutuksen puutetta, syrjintää, jengejä, luokkasortoa, poliisiväkivaltaa sekä regressiivistä sukupuolipolitiikkaa (Cvetanović, 2019, s. 156; Lusane, 1993, s. 352–357).

Alagenrejen muutos on ominaista nuorisokulttuureille, jotka elävät ja muovautuvat jatkuvasti uuden näköisiksi, jolloin aiemmat alakulttuurit katoavat, mutatoituvat ja saavat uusia alakulttuureja rinnalleen (Salasuo & Poikolainen, 2012, s. 10–11). Toimittaja Koko Hubaran mukaan hiphopissa tulee aina uusi sukupolvi uusine juttuineen, joilla on aina uusi alusta, some, soundi tai genre. Samaan aikaan vanhemmat toimijat eivät lähde pois alalta, vaan keksivät uusia tapoja olla osa sitä (Hubara ja Soini 2021, 70). Tämä pätee myös ympäristöihin, sillä hiphopin lailla myös ympäristö muuttuu sen käyttäjien myötä, kun uudet keksinnöt ja uudet tavat olla osa kulttuuria ja ympäristöä lomittuvat.

Selkeimmin alagenreissä ympäristön vaikutus näkyy sekä kielenkäytössä että sisällössä. Eri kielillä ja kielityyleillä tehtäviin rap-genreihin kuuluu esimerkiksi murre-rap, jossa käytetään itä- ja pohjoissuomalaista arkikieltä (Paleface, 2011, s. 52). Suomi yleistyi suomirapin kieleksi vasta 2000-luvun alussa (Määttänen ym. 2019, 68), ja nykyisin kielivalikoima on laaja: suomirappia tehdään muun muassa suomeksi, englanniksi, ruotsiksi ja eri saamen kielillä, mutta myös luoden uutta kieltä. Suomalainen rap hyödyntää ja muokkaakin omiin tarkoituksiinsa erilaisia kielellisiä resursseja (Westinen 2010; 2012, 120) luoden jopa kokonaan uudenlaista kielenkäyttöä, kuten JVG:n bileslangi (Paaso 2019).

Sisällön osalta rap-lyriikka kuvaa usein ympäristöjään ja niitä lähtökohtia, josta sitä tehdään. Rap-tekstit ovat kuvailleet kotikulmia ja kaupunginosia alkuvuosistaan asti (Paleface ja Salminen 2019, 322), ja etenkin 2000-luvun alussa suomirap alkoi ammentaa sanoituksiinsa sisältöä omista elinympäristöistä ja kokemuksista (Cvetanović 2019, 152). Oman asuinympäristön ja kotikulmien todellisuudesta kertominen edustaa autenttisuutta, joka on elementtinä lähtöisin yhdysvaltalaisesta gangsta-rapista (Westinen ja Rantakallio 2019, 127). Tunnetuimpiin jenkkirapin kotiseutukappaleisiin kuuluvat esimerkiksi Jay-Z:n ”*Empire State of Mind*” sekä N.W.A:n ”*Straight Outta Compton*”, mutta esimerkkejä löytyy runsaasti myös suomihiphopista, jotka kotiseutukeskeisinä voivat kertoa omista kotikulmista niin kehuun kuin kritisoiden: siinä missä Giant Robot hehkutti Helsinkiä ”*Helsinki Rock City*” -kappaleella, esitettiin

kaupunki negatiivisessa ja piikittelevässä valossa Palefacen "*Helsinki-Shangri La*":ssa ja Liisanpuiston "*Toinen Helsinki*" -kappaleessa (Paleface & Salminen, 2019, s. 327–329). Sen sijaan esimerkiksi Gettomasa 'reppaa landee' ja artistin "*Muijii Stadis*" -kappaleen tavoite on 'make lande great again' (Gullichsen, 2019).

Sisällöt, murrerap, uudet kielelliset resurssit sekä kielivalinta heijastelevat herkästi sitä ympäristöä, josta rap-tekstien kirjoittaja ponnistaa, olipa kyse niin lyriikasta tai muusta tuotetusta sisällöstä kuten vaikkapa haastatteluista tai sosiaalisen median päivityksistä. Ne kuvaavat usein myös ympäristön ja kulttuurin muutosta, joka on tapahtunut tai jonka halutaan tapahtuvan unohtamatta juuriaan.

Toiminnallisella tasolla ympäristöä havainnoidaan erilaisten, kulttuurin sisällä olevien skenejen osalta. Hiphop on alusta alkaen ollut pirstaloitunutta omiin paikallisiin skeneihinsä, joista jokaisella oli omat jenginsä ja hiphop-historiansa (Mikkonen, 2004, s. 44–45; Paleface & Salminen, 2019, s. 322). Uudet paikkakunnat ovat tuoneet oman ominaispiirteensä mukaan hiphopin soundiin edustaen kansan ääntä riippumatta maasta tai paikkakunnasta (Modu 2016).

Suomessa paikalliset skenet koostuivat paikallisista yhteisöistä ja tapahtumapaikoista, jotka sijaitsivat pääasiassa kaupungeissa, mutta myös maakunnissa (Westinen 2012, 124). 1990-luvulla underground-piirit loivat omia skenejään niin Poriin, Vaasaan kuin Tampereelle, siinä missä nykyisin eräänlaista 'rap-pääkaupungin' viittaa kantaa hartioillaan Jyväskylä, jossa hiphop näkyi aluksi niin breikki- ja DJ-kulttuurin kautta (Mikkonen, 2004, s. 166–167,170; Paleface, 2011, s. 43; Paleface & Salminen, 2019, s. 322–325), mutta on sittemmin kasvanut niin rap-artistien, tuottajien ja toimijoiden keskeiseksi, jossa tarjontaa keikoista ja klubeista iltapäiväkerhoihin, hiphop-kirjastoon ja Alkio-opiston koulutuslinjaan (Alkio-opisto, 2021; Gullichsen, 2019; Kulttuuriyhdistys TUFF, 2013, 2019). Tikkakoskelta kotoisin oleva Aksim pitää Jyväskylän rap-ilmiotä merkittävänä, sillä alueella järjestettiin merkittäviä hiphopkeikkoja myös aikana, jolloin hiphop on ollut laskusuhdanteessa (Määttänen ym., 2019, s. 76–77). Moushous-yhtyeen Superduve sanookin kasvaneensa sisään Jyväskylän eläväiseen rap-kulttuuriin, jossa rap-keikkoja on tarjolla lähes joka viikko ja leveä murre kuuluu rap-musiikissa:

"Täällä on Suomen ainut hip hop -kirjasto, jossa paikalliset legendat pitävät rappipajoja ja muuta niin sanottua ilmaista aktiviteettia nuorille löytyy tosi paljon." (Gullichsen, 2019)

Hiphopin erilaisissa skeneissä tulee hyvin esiin kulttuurin vertaiskulttuurillinen ja yhteisöllinen muoto. Yhteisöt ovat sosiaalisia verkostoja, jotka muodostuvat yksilöllisten mielenkiinnon kohteiden ja ilmiöiden ympärille. Hiphopissa vertaisyhteisöjä kutsutaan posseiksi, jotka muodostavat ryhmän tai suhdeverkoston saman asian, kuten esimerkiksi kaveriporukan, levy-yhtiön, bändin, kaupunginosan tai kaupungin ympärille (Mikkonen, 2004, s. 99–100; Sykäri ym., 2019, s. 8; Vaattovaara, 2012, s. 150, 154, 166). Tällöin on kyse osallisuudesta, jossa kulttuuriyleisö muuttuu esityksen seuraajasta aktiiviseksi toimijaksi, ja sen myötä osaksi yhteisöä joko taiteellisella tai

tuotannollisella tasolla (Halonen ja Ala-Nikkola 2016, 90), mikä ilmenee esimerkiksi alakulttuurien puolella, jolloin possen sisällä MC:t ja DJ:t tukevat toisiaan, neuvovat sekä järjestävät yhteisiä juhlia ja esiintymiskiertueita (Mikkonen, 2004, s. 100). Paikallisia, kaupunkien ja paikkakuntien ympärille syntyneitä posseja ovat olleet mm. tamperelainen Liepo, turkulainen Ritarikunta, rovaniemeläiset, murteella rappäävät Tulenkantajat sekä helsinkiläinen Royal Family/Rockin' Da North -kollektiivi, joka rakentui myös keikkojen, tapahtumien ja kokoelmalevyjen ympärille (Hilamaa & Varjus, 2004, s. 188–189; Mikkonen, 2004, s. 100, 107–109; Määttänen ym., 2019, s. 48–54, 67).

Omia posseja ja verkostoja on syntynyt myös sukupuolen perusteella. Naisille omat verkostot ovat keskeinen keino muuttaa sekä rapyhteisön keskinäistä että ulospäin suuntautuvaa keskustelukulttuuria (Ruohonen ja Horn 2019, 271). Esimerkiksi Femcees Finland järjesti tapahtumia, pyrki nostamaan naisartisteja mediassa sekä toimi vertaistukena artisteille verkkosivuston muodossa, sisältäen niin käytännön ohjeita kuin keskusteluväylän jäsenille (Ruohonen ja Horn 2019, 274). Femcees Finlandin jäljillä on jatkanut NiceRap, joka on suljettu Facebook-ryhmä, jossa hiphopista kiinnostuneet naiset ja muunsukupuoliset voivat kannustaa toisiaan, jakaa neuvoja, mainostaa tapahtumia ja julkaisuja, ja jossa voi löytää muun muassa yhteistyökumppaneita sekä esiintymismahdollisuuksia (Ruohonen ja Horn 2019, 274).

4 KULTTUURIYMPÄRISTÖT & TILAT

Kulttuuriympäristö on laaja, moniulotteinen ja joustava kattokäsite, joka voidaan ymmärtää sekä aineellisesti että aineettomasti. Kulttuuriympäristöön liittyy olennaisesti kulttuurin käsite, joka voidaan määritellä arvottavan, kollektiivisen, prosessimaisen sekä valtakeskisen perusteen kautta, joskin laveampi määritelmä kuvaa kulttuuria yhteisöjä yhdistävän piirteenä ja elämäntapana (M. Häyrynen 2009, 7). Kulttuurit ovat historiallisia prosesseja, joiden yhteydessä ilmiöitä keksitään, unohdetaan ja palvotaan sekä joihin liitetään elementtejä toisista kulttuureista (S. Häyrynen 2009, 23). Kulttuureja voikin hahmottaa erilaisten merkitysyhteyksien muodostamina kokonaisuuksina, jolloin tietyillä alueilla tai ihmisryhmillä on ominainen joukko aineellisia tai aineettomia kulttuuripiirteitä sekä omanlaisensa esinemaailma, tavat, tottumukset ja maailmankatsomukselliset piirteet (Siivonen, 2009, s. 62). Tähän liittyy olennaisesti myös arvot ja arvomaailma.

Yleisesti kulttuuriympäristöksi voidaan määritellä ihmisen toimintaympäristö eli kaikki ympäristöt, joihin ihminen on vaikuttanut asuin- ja elinympäristöstä elinkeinon harjoittamiseen muokattuihin ympäristöihin sekä vapaa-ajan ympäristöihin asti (Kähkönen 2015). Käsite on vakiintunut erityisesti kulttuuriperintö- ja ympäristöhallinnon terminä, jolloin kulttuuriympäristöt nähdään aluekokonaisuuksina tai kulttuuriperintökohteina, joiden kulttuuriperinnölliset arvot on selvitetty, tunnistettu viiranomaistaholta ja sen myötä luokiteltu paikallisesti, maakunnallisesti tai paikallisesti arvokkaiksi ympäristöiksi. Ympäristöministeriön ja Leena Lahdenvesi-Korhosen ”Kulttuuriympäristöohjelma – miten ja miksi” (2009) määritteli kulttuuriympäristöksi rakennetun kulttuuriympäristön, kulttuurimaiseman ja muinaisjäännösten muodostaman kokonaisuuden eli ympäristön, jota ihminen on ajan kuluessa muokannut omiin tarpeisiinsa niin että kulttuurin ja historian eri vaiheet ovat edelleen havaittavissa. (Kähkönen 2015; Lahdenvesi-Korhonen 2009, 9)

Kulttuuriympäristöä voidaan hahmottaa arvojen ja annettujen merkitysten kautta. Esimerkiksi paikallisessa ja alueellisessa kontekstissa kulttuuriympäristöä käytetään terminä, kun halutaan kuvata erityisesti aluetta yhdistäviä piirteitä (Kähkönen 2015). Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisema Kulttuuriympäristöstrategia 2014-2020 määrittelee kulttuuriympäristön yhteisön ja ihmisen muistin ja identiteetin perustaksi, jolloin se eri aikakausista rakentuvana ja hyvin säilyneenä on mittava kansallinen omaisuus, johon sisältyy merkittäviä yhteiskunnallisia ja kulttuurisia arvoja (Valtioneuvosto 2014, 6). Kulttuuriympäristön arvo voi määräytyä sen arkiympäristön käytettävyyden perusteella, mutta myös tavoista ja perinteistä joita vuorovaikutus on synnyttänyt (Puolamäki ja Raike 2009, 216). Tällöin koettu ja hahmotettu maantieteellinen, sosiaalinen, historiallinen ja kulttuurinen ympäristö on laajentunut, ja

kytkeytyy esimerkiksi omaan henkilöhistoriaan tai paikkaan ja aikaan liittyviin osatekijöihin, kuten esimerkiksi ammattiin, harrastuksiin, historiaan, perinteeseen, kansainvälisyyteen, monikansallisuuteen tai kulttuurisuuteen (Petrisalo, 2001, s. 17–20, 2009, s. 179, 181–182).

Kulttuuriympäristöstrategian mukaan kulttuuriympäristö on merkittävä voimavara niin kulttuurisesti, taloudellisesti, sosiaalisesti kuin ekologisesti, sen suunnitelmallinen ylläpito ja kehitys lisää viihtyvyyttä ja elinvoimaa sekä toteuttaa kestävästä kehityksestä ja ylläpitää arvoa. Kulttuuriympäristö nähdään tällöin ihmisen toiminnasta ja luonnon vuorovaikutuksesta syntyneenä kokonaisuutena, joka sisältää eri ikäisiä elementtejä ollen **ihmisten päivittäinen ympäristö**, joka voi olla osaltaan suojeltua tai arvokkaaksi määriteltyä sekä sisältää aineettomia merkityksiä. Kulttuuriympäristö vahvistaa ihmisen suhdetta elinympäristöönsä ja auttaa ymmärtämään menneen kautta nykyisyyttä ja rakentamaan tulevaisuutta. Kulttuuriympäristö ja sen arvot muuttuvat kuitenkin hitaasti, sillä ”tänä päivänä tavanomaisena pidetty voi olla tulevaisuudessa arvostettua ja omasta ajastaan havainnollisella tavalla kertovaa kulttuuriympäristöä”. (Valtioneuvosto, 2014, s. 6–8)

Kulttuuriympäristön ollessa parhaimmillaan päivittäinen elinympäristö, voidaan sitä käsitellä vuorovaikutuksellisenä toimintaympäristönä. Tällöin fyysinen maailma eli luonto, toiset ihmiset ja ihmisten tuottama aineellinen ympäristö kuten esineet, rakennukset ja maisemat ovat vuorovaikutusverkostossa aineettomien eli käsitteiden, ajatusten ja tarinoiden kanssa. Koska ihmiset ovat erilaisia ja jäsentävät maailmaa jokainen omasta suunnastaan, vuorovaikutustilanteissa kohtaavat erilaiset havainnot, näkemykset ja toimintatavat, jotka vaikuttavat tapaan jäsentää maailmaa, omaksua sitä, muistaa sekä toimia niin aineellisessa kuin aineettomassa ympäristössä muokaten sitä. (Borofsky, 1987, s. 78–104; Siivonen, 2008, s. 32–72, 2009, s. 62–64)

Samankaltainen vuorovaikutuksellisuus ja muutokseen keskittyvä tapa jäsentää maailmaa toistuu, jos analysoidaan kulttuuriympäristöjä sekä niille annettuja merkityksiä ja ympäristön muotoja *tilan* käsitteen kautta. *Tila* perustuu Henri Lefebvren (1994) näkemyksiin tilasta sosiaalisena ja merkityksellisenä tilana, jossa keskitytään tilan tuottamisen prosesseihin tilassa olevien asioiden sijaan. Prosessissa tarkastellaan, mitä tilassa on tapahtunut ja mikä sitä on muuttanut, jolloin tila on havaittua, elettyä sekä käsitteellistettyä. (Kortelainen, 2013, s. 101; Lefebvre, 1994, s. 36–37, 46). Tällöin kulttuuriympäristön tarkastelussa olisi keskeistä se, millaisissa prosesseissa se on rakentunut ja mikä sitä on muuttanut.

Lefebvren mukaan tilalla on aina sosiaalinen luonne, eikä ole olemassa yhtä sosiaalista tilaa, vaan yhdessä tilassa on aina useita sosiaalisia tiloja, joihin voidaan sijoittaa merkityksen omaavia objekteja. Tilan kehityksen Lefebvre hahmottaa historiallisina ajanjaksoina, jolloin tila jäsentyy kulloinkin voimassa olevan sosiaalisen, rakenteellisen ja poliittisen järjestelmän mukaisesti ja merkitys muodostuu aina suhteessa viitekehykseen. (Kauste, 2002, s. 285–296; Lefebvre, 1994, s. 90–94, 103, 57, 83–85; Saarikangas, 2002, s. 56) Tämän pohjalta kulttuuriympäristöjä on luontevaa

käsitellä useina kontekstiriippuvaisina ympäristöinä, jotka jäsenyvät rakenteiden ja annettujen merkitysten mukaan annettuna ajanjaksona.

Tilojen merkityksiä tuotetaan, muistellaan ja muutetaan sekä yksin että yhdessä, mikä itsessään muuttaa tilaa, ja eletyssä ja muuttuvassa tilassa yhdistyy sekä fyysinen ympäristö että mentaalinen taso. Samoilta tiloilta voidaan antaa erilaisia kulttuurisia merkityksiä, sillä eri yhteisöillä on erilaiset tavat käyttää tilaa, ja merkitykset muotoutuvat ajan, paikan ja kertojen välisessä suhteessa (Granö, 2013, s. 73; Kervanto Nevanlinna, 1998, s. 235; Lappi, 2007, s. 30–43; Räsänen & Räsänen, 1982, s. 41; Siivonen, 2009, s. 72).

Kulttuuriympäristöihin ja ihmisen toimintaan niitä määrittävänä tekijänä liittyy usein käsite *rakennettu ympäristö*. Rakennetut ympäristöt ovat pääasiassa ihmisen elinympäristöksi, asuinympäristöksi tai harrastamisen ympäristöiksi rakennettuja, fyysisiä ympäristöjä ja tiloja kuten esimerkiksi rakennuksia, katuja, puistoja, tiestöä sekä muita kaupunkitilan elementtejä. Kaupunkitila itsessään käsittää ilmiönä niin rakennetun todellisuuden kuin abstraktin, mielikuvien ja suunnitelmien tason sekä sosiaalisen, eletyn elämän ja ihmisten välisen kanssakäymisten ulottuvuuden (Kauste 2002, 277).

Rakennettua ympäristöä, tilaa ja etenkin kaupunkitilaa voidaan analysoida merkityksiä tuottavana järjestelmänä, joka tuottaa sekä ylläpitää käsityksiä, tapoja ja tottumuksia. Rakennukset eivät tällöin ole vain esteettisiä ja teknisiä objekteja vaan materiaalisia, aistittavia ja elettyjä tiloja, jotka muovaavat käyttäjiään, luovat sosiaalisia merkityksiä ja jäsentävät suhteita. Tila on samaan aikaan kokoelma moninaisia kulttuurisia käytäntöjä ja kuvituksia, jolloin tilan käytössä voi olla toisistaan poikkeavia ja ristiriitaisia merkityksiä, jolloin tilan merkitykset ja käyttö vaihtelee tilanteiden ja käyttäjien kesken, mutta myös monilla eri tasoilla ja tavoilla kuten visuaalisesti, materiaalisesti, symbolisesti, sosiaalisesti sekä aistillisesti. Merkitykset tilalle syntyvät tilan ja sen käyttäjien sekä nykyisen ja menneen kohtaamisissa rakennuksen ollessa tällöin intertekstuaalinen ja tilallinen leikkauspiste, jossa kulttuurin konteksti, rakennus, käyttäjä ja aiemmat tilalliset kokemukset kohtaavat jo koetun kanssa. Tällöin tilan käyttö on vastavuoroinen prosessi, jossa tila muovaa käyttäjiä ja käyttäjät tilaa muodostaen tilasta eletyn. (Lefebvre, 1994; Saarikangas, 2002, s. 54–56, 48–49; Soja, 1996)

Vastaavassa vuorovaikutuksellisessa tilassa syntyvät myös *aineettomat kulttuuriympäristöt*, joita on helpoin työntä kontekstissa ymmärtää digitaalisen näkökulman kautta. *Digitaalisuus* terminä viittaa tietyn ajanjaksona tietyn ryhmän erityiseen elämäntapaan ja se voidaan nähdä kulttuurin määrittäjänä sen sisältäessä laitteiden lisäksi erilaisia viestintä- ja merkitysjärjestelmiä, jotka erottavat nykyisen elämäntavan muista. (Gere 2006; Koskimaa 2007, 66). Digitaalisuudella tarkoitetaan minkä tahansa informaation – kuvan, äänen tai tekstin – jakamista pieniin yksiköihin ja koodamista numeroarvoihin. Tiedosta muodostuu bittejä, jotka liikkuvat digitaalisessa muodossa tietoverkossa lähes aineettomina, muunneltavina, helposti yhdisteltävinä sekä tilaa viemättöminä. (Koskimaa, 2007, s. 67–68)

Digitaalinen ympäristö voidaan käsittää mediaympäristöksi tai -kulttuuriksi, jolla viitataan joukkoviestintien rooliin ajanvietteen lisäksi keskeisenä välineenä ihmisten elämässä, jolloin ne vaikuttavat ihmisten maailmasta ja omasta paikastaan luomiin mielipiteisiin (Herkman, 2001; Kellner & Oittinen, 1998; Kärjä, 2007, s. 179). Siihen liittyy usein käsite tietoyhteiskunnasta eli yhteiskunnasta, joka panostaa bittien muokkaamiseen ja käsittelyyn. Digitaalisessa yhteiskunnassa maailmankuva rakentuu median välityksellä, ja digitalisoituminen näkyykin erityisesti erilaisissa viestintämuodoissa, niin uusien kehittämisessä kuin vanhojen medioiden siirtymisessä vahvemmin osaksi verkkoa. Digitaaliset mediat, mobiiliviestintä ja virtuaalitodellisuustekniikka kasvavat vauhdilla, ja tarjoavat mahdollisuuden verkostoitumiseen. Tällöin annetaan mahdollisuus myös globalisoitumiselle eli kulttuurien muuttumiselle globaalista paikalliseksi ja paikallisesta globaaliksi, jolloin globaali kanssakäyminen voi innostaa ihmisiä ”vahvistamaan omaa paikallista kulttuuriaan” (Koskimaa, 2007, s. 69–70).

Verkostoitumista ja sen kautta oman paikallisen kulttuurin vahvistamista edistää nykyisin sosiaalinen media, jota voidaan kutsua myös vertaismediaksi sen erilaisia osallistumisen ja toiminnan muotoja tarjoavien ominaisuuksien vuoksi (Sirkkunen 2006). Sosiaalisessa mediassa voidaan ottaa monenlaisia rooleja joko tuottamalla erilaisissa palveluissa itse sisältöä, kommentoimalla, julkaisemalla, tykkäämällä muista julkaisuista, jakamalla, muokkaamalla ja julkaisemalla tietoa omista kanavissaan. Sisältö ja tieto voivat olla esimerkiksi kuvamateriaalia, tekstiä, musiikkia ja videoita, joita jaetaan vapaaehtoisesti ja omaehtoisesti. (Haarni ym., 1997, s. 28; M. Mäenpää, 2016, s. 141–143; Sirkkunen, 2009, s. 352).

Omaehtoista kulttuuria tuotetaan myös muualla verkossa ja monella eri tasolla. Verkko toimii jakelukanavana ja mahdollisuutena niin kulttuurin tekemiselle kuin sen seuraamiselle ja kokemiselle paikasta ja välineestä riippumatta (Koskimaa, 2007, s. 70–71). Erilaiset viestintämallit liikkuvat henkilökohtaisella tasolla (esim. sähköposti, pikaviestit), yhdeltä monelle (kotisivut, blogit) kuin monelta monelle (foorumit, verkko-yhteisöt) erilaisten helppokäyttöisten julkaisualustojen ja järjestelmien kautta, jolloin myös yleisön ja tekijän välinen suhde hämärtyy ja roolit muuttuvat ja mukautuvat (Sirkkunen 2009, 353).

Niin digitaalinen yhteiskunta muotoineen kuin verkko media- ja virtuaalitiloineen tarjoavat kulttuuriympäristöinä luontaisesti erinomaisia mahdollisuuksia muokata omaa ympäristöään omiin tarpeisiinsa. Koska ne eivät lähes aineettoman olomuotonsa vuoksi vie tilaa, on tietoa myös helpompi tallentaa niin että kulttuurin ja historian eri vaiheet jäävät kulttuuriympäristön perusajatuksen mukaisesti myös havaittaviin, jolloin menneen kautta voidaan rakentaa nykyisyyttä ja tulevaa. Toisaalta digitaalisten elementtien kautta tehtävä kommunikaatio mahdollistaa entistä monipaikkaisempaa asumista, työskentelyä ja harrastamista, kulttuuriympäristöt ja tilat eivät ole fyysisesti niin selvärajaisia vaan voivat digitaalisten elementtien välittämänä jakautua entistä laajemmalle alueelle ja monimuotoisesti koettaviksi.

4.1 Kulttuurituotanto

Kun tiloissa ja ympäristöissä tuotetaan kulttuuria, voidaan kulttuuriympäristöjä ja tiloja tarkastella myös kulttuurituotannon käsitteen kautta. Kulttuurituotanto liittyy toimintana kulttuurin tuotteistettavuuteen ja jakelu- ja kulutusmekanismien hallintaan, jolloin se toimii samaan aikaan sekä suojakilpenä että välittäjänä kulttuurin ja markkinan välillä, ja tarjoaa esimerkiksi taloudellisen tuen avulla suojaa kulttuurille tai kulttuuriperinnön vaalimiselle tai päämäärän tavoittamiselle (M. Häyrynen, 2009, s. 11–12). Kyse on eräänlaisesta sosiaalisesta maailmasta, jossa kulttuurin tuote syntyy tai synnytetään ympäristöstä tulevien vaatimusten ja jännitteiden keskellä kulttuurin tekijän ja tämän taustalla olevan yleisön ja tukijoiden muodostaman yhteistyöverkoston toimesta (Becker, 2008, s. 24, 34–35; S. Häyrynen, 2009, s. 25–26).

Kulttuurituotannossa syntyviä tuotteita ovat erilaiset kulttuuritapahtumat ja -tilaisuudet kuten konsertit ja festivaalit, erilaiset kohtaamiset, taidenäyttelyt ja kulttuurin luomisen paikat työhuoneista studioihin, mutta myös itse fyysiset tuotteet kuten esimerkiksi taideteokset, kirjat, elokuvat ja musiikki. Niiden tuotanto voi tapahtua niin digitaalisessa kuin fyysisessä ympäristössä, ja kuten tilaa, myös kulttuuria voidaan tuottaa erilaisissa rooleissa ja dynaamisissa prosesseissa. Tällöin toimijoiden välille muodostuu merkityksiä käytäntöjen ja muotojen ohjaamina, kulttuurin tuottajan muodostaessa merkityksiä ja toimiessa yhteiskunnallisten suhteiden verkostoissa (M. Häyrynen, 2009, s. 7–8). Ympäristöjen kannalta tarkisteltuna tuotettu kulttuuri luo alueelle sekä materiaalista että immateriaalista kulttuuripääomaa, mikä vaikuttaa paikan imagoon ja vetovoimaan. Immateriaaliseen pääomaan kuuluvat esimerkiksi luova ilmapiiri, identiteetti ja kulttuurialan osaaminen, kun taas materiaaliin pääomiin kuuluvat syntyneet rakenteet kuten rahalliset resurssit ja organisaatiot (Ilmonen, 2009, s. 52–53; Kainulainen, 2005, s. 366, 437).

Ympäristön ja tilan kannalta kulttuurituotanto muokkaa niitä omiin tarpeisiin: tällöin niitä voidaan tuottaa erilaisina mielikuvina, ja/tai sen tuottamisen kautta voidaan luoda kulttuuri-imagoja sekä erilaisia identiteettejä (Andersson 1997, 112). Erilaiset kulttuurituotannot muokkaavat tilallisia interventioita, ja pyrkivät vaikuttamaan tilaan ottamalla kantaa ja olemaan vuorovaikutuksessa luoden kokonaisvaltaisia, aistien täyttämiä elämyksiä (Harris 2007, 195). Tällaisia ovat esimerkiksi erilaiset kulttuuritapahtumat ja -tilaisuudet, jotka ovat vahvassa symbioosissa fyysisten, yleensä rakennettujen ympäristöjen kanssa ollen toiminnallisia elementtejä.

Erilaiset kulttuuritapahtumat ja -tilaisuudet syntyvät innostuneista tekijöistä ja tarpeesta luoda juuri tietty tapahtuma tiettyyn paikkaan, ja ne pyrkivät luomaan ja vahvistamaan uusia kulttuurisia käytäntöjä, kannanottoja, palveluita sekä ohjelmistoja erilaisten yhteistyöverkostojen kautta (Silvanto 2007, 13; Klaić 2007, 202; Kainulainen 2007, 179). Tapahtumat itsessään toimivat tiettyjä elämäntapoja, -tyylejä ja arvoja ilmentävinä kohtauspaikkoina (Kainulainen 2007, 180) luoden tilaa,

toimintaa ja ilmapiiriä (P. Mäenpää, 2007, s. 189–190). Samaan aikaan kulttuurituotannon tekijät ovat itsekin osa kulttuuriaan (Siivonen, 2009, s. 62).

Erityisen hyvin kulttuuritapahtumien ja -tilaisuuksien suhde ympäristöön ja tilaan tulee näkyviin siinä, miten ympäristö lavastaa niitä: esimerkiksi kaupunkiympäristössä kulttuuritapahtumia tuotetaan tavalla tai toisella rakennetuissa ympäristöissä, jotka voivat normaalisti esimerkiksi ulkokenttiä, sisähalleja, toreja tai kaupunkien asumattomia reuna-alueita, joihin on voinut vakiintua erilaisia toimintoja. Kaupunkitilan ulkopuolella kulttuuritapahtumia ja -tilaisuuksia tuotetaan taas luonnonympäristöissä ja/tai vapaa-ajan ympäristössä, jolloin ne hyödyntävät esimerkiksi veistöstä, metsää tai suota, tai erilaisia rakennettuja vapaa-ajan ympäristöjä kuten esimerkiksi moottoriratoja, puistoja, leirintäalueita tai tanssilavoja. (Holopainen & Maukonen, 2016, s. 104; Ilmonen ym., 2010; Kinnunen, 2013; Kopomaa, 2016, s. 36–41; Sorjonen & Joensuun popmuusikot, 2011).

Kulttuurin tuotteet syntyvät aina jossain tilassa tai paikassa. Niitä myös kulutetaan ja käytetään tietyissä ympäristöissä, ja ne leviävät erilaisten ympäristöjen kautta uusiin ympäristöihin mahdollisesti jopa luoden niitä. Tapahtumien lisäksi tämä näkyy esimerkiksi musiikissa, jossa kulttuurin kuluttamiseen liittyy olennaisesti se, että musiikki tuotetaan ja vastaanotetaan aina tietyssä paikassa, jolloin siihen vaikuttaa sen historia ja taustatekijät (Aho ja Kärjä 2007, 29), jonka lisäksi tutkija Simon Frithin mukaan musiikin alkuperä, eli se mistä musiikki tulee, vaikuttaa musiikin herättämiin mielleyhtymiin huolimatta siitä, missä sitä kuunnellaan (Suutari 2007, 96; Frith 1998). Musiikki onkin eräänlainen globaali kulttuurin tuote, joka leviää erilaisten ympäristöjen kautta paikallisiin ympäristöihin muodostaen siellä omia kulttuurisia ilmenemistapoja ja mielleyhtymiä ja luo mahdollisesti myös uutta kulttuuria ja uusia ympäristöjä.

5 SUOMIRAPIN KULTTUURIYMPÄRISTÖT

Hiphop ponnistaa katukulttuurina urbaanista ympäristöstä. Etelä-Bronxin slummiu-tuneesta kaupunginosasta lähtöisin oleva kulttuuri aloitti puistojen ja takapihojen korttelijuhlissa, mutta levisi maailmanlaajuisesti pihoilta ja kortteleilta ensin keikka-paikoille ja klubeille, sittemmin radioon, televisioon ja verkkoon.

Ympäristö ja paikka ovat aina olleet rapin ytimessä, ja rap on tärkeä kulttuurinen käytäntö, jossa ympäristöä koskevia käsityksiä viestitään ja rakennetaan. Ympäristöllä tarkoitetaan tällöin koko fyysistä ja sosiaalista todellisuutta, joka koostuu ekologisesta eli luonnonympäristöstä sekä inhimillisestä eli ihmisen, kulttuurin ja teknologian ympäristöstä muodostaen ympäristösuhteen. Ympäristösuhteella tarkoitetaan vuorovai-kuksellista kokonaisuutta ihmisen ja tämän ympäristön välillä. (Välimäki, 2019, s. 184–185) Kulttuuriympäristön käsitteiden kanssa tämä kohtaa erityisesti sen osalta, että kulttuuriympäristö vahvistaa ihmisen suhdetta elinympäristöönsä, olipa tämä ekologista tai inhimillistä ympäristöä. Kulttuuriympäristökeskustelun puolella inhi-millinen ympäristö nähdään ihmisen muokkaamana ympäristönä, joka jakautuu asuinympäristöön, elinkeinon harjoittamisen ympäristöön sekä vapaa-ajan ympäris-töön. Nämä voivat olla sekä aineellisia, rakennettuja ympäristöjä, mutta myös aineet-omia, kuten esimerkiksi digitaalisia tai sosiaalisia ympäristöjä, perinteitä tai arvoja.

Aineiston analyysissä eritellyt yleismuotoiset elementit⁵ voidaan peilata kult-tuuriympäristön käsitteen avulla isommiksi kokonaisuuksiksi noudattaen Henri Le-fevbren (1994) ajatusta tilasta sosiaalisena tilana, jota havaitaan, esitetään ja eletään. Lefebvren tilaa koskevassa kolmikantaisessa jaottelussa *havaittu tila* liittyy ajatukseen, jossa yhteiskunnassa vallalla oleva järjestys tuottaa tilaa hyödyntäessään ja hallin-noidessaan sitä, kun taas *käsitteellistetyssä tilassa* on kyse tilan *esityksistä*, jossa tila älyl-listetään merkkijärjestelmäksi *eletyn tilan* viitatessa arkipäivän konkreettiseen koke-mukseen tilasta käytännössä (Kauste 2002; Lefebvre 1994, 38–39, 147, 159; Micha-lowska 2009, 178). Tällöin kulttuuriympäristöjä tarkastellaan havaitun tilan, esitetyn tilan ja eletyn tilan kannalta, jolloin muodostuu isompia kokonaisuuksia eli *asuinympäristö*, *digitaalinen ympäristö*, *oppimisen ympäristö* sekä *tuottamisen ympäristö*.

Näistä *asuinympäristö* sisältää nimenomaan rakenteisiin liittyviä elementtejä ku-ten esimerkiksi asuinpaikan ja graffitit, *digitaalinen ympäristö* mediaan liittyviä ele-menttejä kuten radion, television, lehdet, videot ja internetin, ja *oppimisen ympäristö* koulun ja nuorisotyön. Viimeinen ympäristö eli *tuottamisen ympäristö* sisältää ympä-ristöjä, joissa keskiössä on toiminta ja kulttuurin luominen eli muun muassa

⁵ Yleismuodossa olevat elementit: *nuorisotyö, tanssi, elokuva, graffiti, skeittaus, urheilu, asuinpaikka, kauppa, studio, levy-yhtiö, esiintyminen, radio, yhteisö, tapahtumat, esikuva, internet, musiikki, kirjalli-suus, video, lehti, televisio ja työ*

tapahtumat, esiintyminen, musiikki ja levy-yhtiö. Jako ei ole kuitenkaan täysin mustavalkoinen, sillä tuotetut ja sosiaaliset ympäristöt ovat voineet olla yhtä aikaa myös digitaalisia ympäristöjä, jolloin ympäristöä määrittää konteksti, josta asiaa tarkastellaan, kuinka tila esitetään ja ketkä siinä ovat toimijoina.

Toimijuus vaikuttaa tiloihin myös sen osalta, että käsitellyt kulttuuriympäristöt ovat suomirapin kulttuuriympäristöjä vasta kun niissä on aiheeseen liittyvää toimintaa tai yhteisöä tuottamassa toimintaa. Esimerkiksi koulusta rakentuu hiphopin ympäristö vuorovaikutuksessa, kun siellä käsitellään hiphopia joko vertaiskulttuurina, esitelmän kautta tai opetuksessa. Esiintymiseen tarkoitettu klubitila on samaan aikaan tyhjä tila, mutta hiphopin ja rapin tila siitä tulee vasta hiphopiin ja rapiin liittyvällä ohjelmistolla tai sen tekijöillä. Tämä mahdollistaa ympäristöille ja tiloille kerroksellisuutta ja arvon antamisen eri näkökulmista käsin: samaa ympäristöä voidaan kulttuuriympäristön käsitteiden avulla arvioida ympäristönä, jota muokataan omiin tarpeisiin antamalla sille yhteiskunnallisia ja kulttuurisia arvoja.

5.1 Asuinympäristö

Analysoidessa niin hiphopiin pariin johdattaneita ympäristöjä kuin hiphopin tekemisen ympäristöjä nousee merkittäväksi elementiksi asuinympäristö, joka mainitaan useammassa tekstissä. Asuinympäristö ja siihen liittyvät käsitys kotikaupungista, kotiseudusta ja kotiseutuun liittyvästä rakkaudesta ovat ohjanneet artisteja niin rapin pariin, mutta näkyneet myös rapin tekemisessä kuten kielenkäytössä, sanavalinnoissa, posseissa eli yhteisöissä, esiintymis- ja harjoitteluympäristöissä kuin tapahtumissa. Asuinympäristöön liittyy usein myös harrastusmahdollisuudet kuten esimerkiksi graffitien teko, skeittaus, musiikin kuuntelu sekä jotkin oppimisen ympäristöön enemmän mielletävissä olevat elementit kuten nuorisotoimen tarjoamat mahdollisuudet. Asuinympäristöön liittyy usein myös kotiseutuylpeys, eli kunnioitus sitä kohtaan, mistä tekijä tulee ja missä tämän juuret ovat.

Asukkaalle ympäristö ei merkitse vain sen tiettyjä ominaisuuksia, vaan koskettaa koko olemassaoloa ja tapaa elää. Tällöin ympäristö on olosuhteiden myötä muuttuva prosessi, jossa ihminen toimii suhteessa koettuun olotilaansa, johon vaikuttavat yksilön tiedot, tunteet, aistimukset, muisti, kehon liikkeet, kulttuuri ja mielikuvitus. (El Harouny 2002, 261; Berleant 1991, 88) Tämän myötä esimerkiksi kotiseudun tuonti rapissa voi pitää sisällään myös isompia ulottuvuuksia, kun vaikkapa Lappia koskevassa hiphopissa omien kotiseutujen ja juurien tuominen voi olla pyrkimys saada huomiota marginaalille sekä kyseenalaistaa itseän kohdistuvia määritelmiä (Jokinen ym., 2004, s. 11–12; Vaattovaara, 2012, s. 153) siinä missä rap-artisti Meronille hiphop on antanut työkaluja taistella rasismia vastaan, jolloin karukin asuinympäristö on muuttunut siedettävämmäksi hiphopin avulla (Esimerkit 1 ja 2):

- 1) Meron: "Hiphop saved my life when we came to Finland. It was 2003, we were in a refugee camp in Oulu for a few months because we were a big family (5 kids at the time) and they didn't find a suitably big house for us. That's when I heard and saw the videos for Freestyler by Bomfunk MC's, Hang It Up by Redrama ja Without me by Eminem. They were constantly on repeat on Finnish and German music channels. It was just amazed by how dope and cool these dudes looked" (Lampinen, 2016, s. 182)
- 2) Meron: "Hiphop music gave me the tools to cope with the struggle of being an African kid in a Finnish society" (Lampinen, 2016, s. 182).

Hiphop-teksteissä asuinympäristöön liittyvät tekijät ovat myös esimerkiksi alagenrejä ja skenejä, jolloin paikallisuus näkyy yhteisöllisyydessä, paikallisissa esikuvissa ja teksteissä. Paikalliset muodot ammentavat toki juurensa hiphopin juurista, mutta niissä on oman asuinympäristön luomia vivahteita. Esimerkiksi Notkea Rotta ja SMC Hoodrats (Esimerkki 3) leikittelevät itähelsinkiläisellä mentaliteetillä gangstarapin si- jaan, jolloin eletty arkiympäristö on vaikuttanut sekä teksteihin että esiintymiseen:

- 3) "Eihän täällä kukaan tietenkään ajatellut, että tämä olisi joku Los Angelesin Compton. Yritimme vain saada biiseille ajan hengen. Jos Itä-Helsingissä oli varastettu auto, se oli aina huumealuski ja Mazda 626. Näin tuota menoa läheltä ja yritämme vähän tosielämän teatterin tyyllillä esittää sen myös biiseissämme lavalla. Se oli sellainen kokonaistaideteos, jos näin hienosti voisi sanoa." (Määttänen ym., 2019, s. 77)

Samaan aikaan SMC itse on toiminut esikuvana uudemman polven suomirapin tekijöille. Mercedes Bentso on päätenyt hiphopin pariin SMC:n innoittamana, sillä SMC:n kuvaama ympäristö (Esimerkki 3) on ollut myös Mercedes Bentsolle tuttu ympäristö (Esimerkki 4):

- 4) "Rap iski vasta sitten kun mulla meni tosi huonosti. Mä olin jossain kämpässä, ja siellä pyöri joku SMC Hoodratsien video jossa rapättiin, että 'mä pummin subut Itiksest ja hilut Malmin assalta'. Me oltiin just oltu Itiksessä hakemassa subua ja tultu Malmin assan kautta siihen kämppään. Nämähän tekee biisejä tästä maailmasta, missä mä elän!" (Strand, 2019, s. 43)

Esimerkki 4 kuvaa asuinympäristönä lähiötä. Lähiöiden ja hiphopin välinen suhde onkin vahva ja kiinnostava, ja se vaikuttaa niin identiteettiin, manereihin, ajatusmalliin kuin tapaan nähdä maailma (Suinner ja Trabelsi 2021, 142). Lähiöt ovat olleet moderneja ja historiattomia asuinalueita, joista on kuitenkin tullut siellä asuvien omaa ja paikallista historiaa ja kotipaikkoja siellä kasvaneille. Lähiöt ovat rakennetun ympäristön, luonnon ja asukkaiden kohtaamisissa syntyneitä elettyjä ja tuotettuja, dynaamisia ja monimerkityksellisiä asumisen tiloja. (Saarikangas, 2002, s. 50, 58, 69)

Yhtenä lähiö-keskeisen rapin kulmakivistä voidaan pitää Avaimen *Punainen Tiili* -albumia, jonka julkaisu 2000-luvun alussa osui ajankohtaan jolloin "suomirap meni lähiöön ja muihin arkirealismin tyyssijoihin Suomessa", ja esimerkiksi albumin *Roihuvuori* -kappale kuvaa aluetta yhteiskunnallisen huono-osaisuuden leimaamana kokonaisuutena (Cvetanović, 2019, s. 152, 161). Albumilla on kivijalkaroolinsa lisäksi myös esikuvallinen asema ympäristön näkökulmasta katsottuna. JVG:n *Jare* kuvaa *Roihuvuori*-kappaletta seuraavasti (esimerkki 5):

- 5) Jare: ”Junnuna MTV:n kautta räppi näytti ja kuulosti siistiltä ja erilaiselta verrattuna siihen mihin oli Suomen musiikissa tottunut. Sitten kun Avaimen Roihuvuori-biisi tuli, asuin Roihuvuoressa. Se tuntui meille junnuna erityiseltä, että joku edustaa meidän asuinalueetta ja on tehnyt biisin siitä.” (Salo & Särämäkari, 2020).

Kappale esittää tällöin sitä todellisuutta, jonka sekä rap-tekstin tekijä että kuuntelija jakavat yhdessä osana omaa identiteettiään. Samaan aikaan se vahvistaa molemmille heidän suhdettaan omaan asuinympäristöönsä. Jare on jatkanut myös itse Roihuvuoressa rap-tekstien tekemistä, kun artistin edustama JVG-duo on kutsunut koolle *Mistä sä tuut?* -possekappaleita, joissa artistit kertovat omista kotiseuduistaan. Ensimmäisessä *Mistä sä tuut?* -kappaleessa Jaren tekstit koskevat nimenomaan Roihuvuorta, kun taas esimerkiksi yhtyetoveri VilleGallen tekstit koskevat Ogelia eli Oulunkylää (Knight Rydazz 2014).

Mistä sä tuut? -kappaleiden kaltaisissa posse-pohjaisissa rap-teksteissä on kyse tiiviistä ilmaisusta ja yhteisestä aiheesta tai asiasta (Paleface & Salminen, 2019, s. 331–332). Oma asuinympäristö aiheena tuo esiin alueellista identiteettiä tai tietoisuutta, ja siinä on kyse tiettyyn yhteiskunnan rakenteen osaan liitettävästä mielikuvasta tai tietoisuudesta, jota uusinnetaan, vahvistetaan tai muutetaan niin instituutionaalisten, kulttuuristen kuin sosiaalisten käytäntöjen kautta. Yksinkertaisimmillaan kyseessä on kollektiivinen kertomus siitä, keitä me olemme ja millainen alueemme on. (Paasi 1996, 212; Riikonen 1997, 179). Samaan aikaan voidaan puhua myös sukupolvista, jotka muodostuvat esimerkiksi samalla seudulla asuvista, samaan ikäluokkaan kuuluvista ja samasta sosio-ekonomisesta tausta tulevista ihmisistä, jotka voivat rakentaa kollektiivisen identiteetin ja tunteen johonkin – esimerkiksi sijaintiin tai ihmisryhmään – kuulumisesta (Riikonen, 1997, s. 182; Roos, 1987, s. 48–53).

Hyvä esimerkki tällaisesta, samaan sukupolveen kuuluvista ja saman taustan omaavista, asuinympäristöään vahvasti heijastelevista posseista on jyväskyläläislähtöinen, Kortepohjan asuinalueella asuneiden/asuvien artistien kuten Gettomasan, Aren ja Rekamin perustama KPC Records eli Kortepohja Crew-kollektiivi ja levy-yhtiö, jonka jäsenet ovat jyväskyläläisiä uuden polven räppäreitä kuten esimerkiksi Pyyrthekid, Lauri Haav ja Aaro 630 (Syväluoma 2022).

Asuinympäristö voi toisaalta yhdistää posseja myös yli genererajojen yhteisen agendan äärelle. Tästä esimerkkinä on Jodarokin tarina Joensuun hip-hop-possesta (Esimerkki 6), johon kuului laaja skaala toimijoita, joille musiikki edusti kapinaa, oman asian esiintuomista sekä äänen antamista vaiennetuille tai niille joita ei kuunnella (Salo & Särämäkari, 2020):

- 6) Jodarok: Hip-hop elementteineen ja tuotepakkauksineen markkinoitiin ysärillä suvaitsevaisena nuorisokulttuurina ja sellaisena sen otin. Se tarkoitti rasismia ja muun sortamisen vastustamista ja ainakin aluksi yhteenkuuluvuutta kulttuurin sisällä. Joensuussa siihen samaan posseeseen kuului punkkarit, skeittarit ja vaihtoehtojengi. (Salo & Särämäkari, 2020)

Esimerkissä 6 tulee esiin se, miten hip-hop on lomittunut asuinympäristöön niin markkinoinnin kuin yhteisön kautta. Sama toistuu myös muissa asuinympäristöissä

koskevassa analyysissä: asuinympäristö on enemmän kuin vain paikkakunta tai rakennettu ympäristö. Se koostuu toimijoista ja kulttuurista, jotka heijastelevat yhteisiä arvoja ja kokemuksia muodostaen kokonaisuuden, joka tuottaa merkityksiä ja yhteisiä muistoja.

5.2 Digitaalinen ympäristö

Aineistossa tekijät nimeävät erilaisia digitaalisia elementtejä sekä kulttuuriin tutustumisen että kulttuurissa toimimisen kannalta. Digitaalisuus yleisesti on vaikuttanut niin toimijoihin itseensä, mutta myös kulttuurin ja ympäristöjen kehittymiseen ja muuttamiseen. Digitaaliset ympäristöt liittyvät erityisesti mediaan ja verkkoon sekä tiedon tai sisällön välittämiseen, mutta myös erilaisiin yhteisöihin, rakenteisiin, osallisuuteen ja toimintaan. Elementtejä ovat mm. *radio, televisio, elokuvat, musiikkivideot, musiikki, lehti ja televisio*.

Digitaaliset ympäristöt, kuten media eli lehdet ja kirjat, tiede, tietokoneet, internet ja televisio toimivat välittäjänä hiphopille ja rapille, niin tekstien, valokuvien kuin videoiden muodossa (Aho, 2007, s. 122–123). Suomirap levisikin alkuvaiheessaan harrastajien keskuudessa niin elokuvien, levyjen, kasettien, tiedostojen kuin harrastajalehtien kautta (Hilamaa & Varjus, 2000, s. 197–198; Sykäri ym., 2019, s. 8), joten nykyinen moderni ympäristö on jatkumoa aiemmin alkaneelle, kulttuurin leviämisen mekaniikalle, joskin digitaalisten mahdollisuuksien muuntamana.

Nykyinen digitaalinen ympäristö antaa hiphopille monipuolisia käyttö- ja ilmenemistapoja median ja verkon kautta. Osa niistä vaihtelee myös sen mukaan, mistä hiphopin alagenrestä tai possesta sen käyttäjänä on kyse. Esimerkiksi mainstream-hiphop näkyy televisiossa ja operoi isojen radioiden kanssa, kun taas undergroundrap keskittyy enemmän internet-ympäristöihin ollen samaan aikaan pirstaloitunut ja omaehtoinen (Paleface ja Salminen 2019, 374), mikä on havaittavissa myös aineistosta, mutta myös aineiston analyysin tukena olleesta kulttuuristen tekstien ja tuotteiden runsaudesta aina elämänkerroista Vain Elämää -esiintymisiin ja radiosta mixtapeihin.

Digitaalisiin ympäristöihin liittyy olennaisesti kaksi merkittävää tekijää: vuorovaikutus, joka kohdistuu erityisesti yhteisöllisiin ominaisuuksiin, mutta myös teknologia ja sen kehitys, joka on mahdollistanut digitaalisten ympäristöjen muutoksen, kasvamisen ja ylipäättään hiphopin kehittymisen kulttuurina. Digitaalisuus vahvistaa monimediaalista ympäristöä, lisää tuotteiden syntyä ja seuraamista, sisällön jakoa eri kanaviin sekä rakentaa mahdollisesti yhteisöllisyyden kokemista ja seuraamista (Hautakangas, 2008, s. 161; Ridell, 2009, s. 295, 308–309; Tuomi, 2009, s. 316–317).

Vuorovaikutuksen avulla toimijat ovat voineet ottaa haltuun samoja osia globaalista kokonaisuudesta esimerkiksi verkon ja median tarjoamien kontaktien sekä tiedon ja tuotteiden kulun kautta, ja jotka mukautuvat taas vuorovaikutuksessa

paikkaan ja sen perinteisiin tai erityisyyteen (Siivonen, 2009, s. 65–66). Tällöin digitaalisiin ympäristöihin on mahdollista kuulua asuinpaikasta tai ominaisuuksista riippumatta, ja rakentaa siellä yhteisöllisyyttä verkon yli. Digitaaliset ympäristöt eivät kuitenkaan ole täysin riippumattomia asuinympäristöstä, vaan heijastelevat sitä käyttäjiensä kautta. Digitaalisuus voi vaikuttaa asuinympäristöön (tai muuhun fyysiseen ympäristöön) etenkin toimijansa kautta, jolloin digitaalisesta ympäristöstä opittu tai omaksuttu asia otetaan osaksi omaa asuinympäristöä, jota myös muokataan opitun tai omaksutun avulla. Muut ympäristöt voivat myös konkretisoida digitaalisessa ympäristössä opittua tai omaksuttua, jolloin erilaiset ympäristöt lomittuvat päällekkäin: esimerkiksi Hannibal on todennut freestyleräpin konkretisoituneen vasta vertaiskulttuurin kautta, vaikka tieto ilmiöstä on tullut aiemmin niin levyiltä, radio- ja tv-ohjelmista kuin harrastelehdistä (Sykäri, 2019, s. 67). Samaan ajatukseen pohjautuu myös Femcees Finlandin synty ja toiminta, josta räppäri Yavis kertoo seuraavaa (esimerkki 7):

- 7) Yavis: “[Rap-yhtye] Konala Cartellin Tommi oli järkännyt synttärinsä Kaapelitehtaalle, jossa tapasin Siriuksen ja muita naisräppäreitä. Puhuimme Siriuksen kanssa, että olisi siistiä yhdistää voimamme, tukea toisiamme ja madaltaa kynnystä muille tekijöille. Sen jälkeen perustimme Femcees Finlandin, vuonna 2001 tai 2002. Me ruvettiin aktiivisesti etsimään tekijöitä. Meillä oli tosi hyvät nettisivut, joita mä ylläpidin. Sivuilla oli graffitinurkkaus, biittejä vapaasti käytettävissä ja käytännön ohjeita räppäämiseen ja riimien kirjoittamiseen. Oli keikat Oranssilla ja Harjun nuorisotalolla. Meitä oli parhaimmillaan varmaan 18 räppäriä ympäri Suomen.” (Strand, 2019, s. 19–20)

Esimerkissä 7 Femcees Finland -verkosto on toki syntynyt tapaamisen myötä ja kiinnittyi esiintymismahdollisuuksien myötä fyysiseen ympäristöön, mutta perusajatuksestaan toimi verkostona digitaalisessa ympäristössä tarjoten vertaisyhteisön sekä kulttuurisia tuotteita ympäri Suomea. Sijoituessaan 2000-luvun alkupuolelle se oli luonteeltaan sosiaalinen media, mutta oli olemassa aikana ennen nykyisen kaltaista sosiaalista mediaa (kts. Mikkonen, 2004, s. 116; Strand, 2019, s. 19–20). Vastaavan kaltaisia, yhteisöllisiä digitaalisten ympäristöjen kanssa samaan aikaan kasvaneita verkoyhteisöjä olivat mm. Basso-media, Biitti.com, Hyvätlevyt.com sekä Fam-keskustelupalsta, joka muuttui 2000-luvulle siirryttäessä ensin suomihiphop.comiksi ja myöhemmin osaksi Posse-lehteä (Lampinen, 2016, s. 232; Paleface, 2011, s. 52). Toimittaja J-P Hietsilta kuvaa suomihiphop.com:ia ja siihen osallistumista seuraavasti (esimerkki 8):

- 8) J-P Hietsilta: ”1997 internetiin ilmestyi Ilkka Uotilan lanseerama Fam, joka kokosi suomalaisia hip-hop diggareita yhteiselle keskustelufoorumille, joka uudelle vuosituonnelle siirryttyä muuttui muotoon suomihiphop.com Mikko Kalson tullessa kuvioon mukaan. Siellä muun muassa eräskin nuori J-P purki pätemisentarvettaan näppäimistön huutaessa leipää.” (Lampinen, 2016, s. 232)

Lampisen esimerkissä 8 kuvaama ’pätemisen tarve’ on ollut keskustelufoorumilla tapahtunutta sisällöntuotantoa, joka ei välttämättä ole tapahtunut positiivisessa valossa, mutta osallistuen silti kulttuuriin ja keskusteluun samanmielisten kanssa. Yleisesti

verkon osalta tulee ottaa huomioon se, että verkon omaehtoinen kulttuurintuotanto on korostuneen kontekstisidonnaista, mikä edellyttää kentälle ominaisen ja sen sisältä lähtevän koodiston sekä moraalिसäännöstön tunnistamista (Turtiainen ja Östman 2009, 354). Hiphop-kontekstissa sisällöntuotantoa tulee käsitellä koko kulttuuri ymmärtäen, jolloin esimerkiksi kielenkäyttö ja sisältö noudattavat kulttuuriin kuuluvaa sanastoa ja koodistoa, ja sen osallistajat ovat hiphop-kulttuurin toimijoita. Keskustelupalsta onkin muodostanut heille sen ympäristön, jossa samanhenkiset ovat voineet keskustella keskenään luoden niin yhteisöllisyyttä, uramahdollisuuksia kuin vaikkapa kulttuurisia tuotteita.

Edellä mainitut keskustelupalstat ja verkkosivut ovat olleet vuorovaikutuksellisia tiloja, mutta ennen kaikkea myös teknologisia innovaatioita. Erilaiset teknologiset innovaatiot kehittävät ja muuttavat kulttuuria samalla kun kehittyvät ja muuttuvat itse. Hiphopin osalta teknologiset innovaatiot ovat olleet liitoksissa kulttuurin ja tyylilähtöisyyden kehittymiseen (Sykäri ym., 2019, s. 13). Hyvä esimerkki tästä on 1990-luvulla tapahtunut 'bedroom revolution', eli niin sanottu makuuhuonevallankumous, jossa erilaiset tuotantovälineet ja teknologiat kuten esimerkiksi tietokoneet, samplerit ja sekvenssorit yleistyivät ja halpenivat mahdollistaen musiikin tekemisen kenelle tahansa aina yksityishenkilöistä pieniin ryhmiin ja levy-yhtiöihin "omassa makuuhuoneessaan" (Paleface, 2011, s. 39; Paleface & Salminen, 2019, s. 374, 460). Se on vahvistanut hiphopin omaehtoista luonnetta, kun kulttuurin tuotteita on pystynyt tekemään laadukkaasti ja monipuolisesti itse alusta loppuun asti varsinkin digitaalisina versioina, mutta myös jakelemaan sitä erilaisten väylien kautta digitaalisessa ympäristössä. Pitkän linjan DJ Pirkka (Pirkka Esko) toteaaakin että "Nettijakelussa on hienoa se, että melkein kaikki musiikki on kaikkien saatavilla" (Esko, 2014, s. 52–53).

Digitaalisuus muokkaakin kulttuurituotteiden tuotantoa, kopiointia ja jakelua muodostaen siitä muuttuvan prosessin vaikuttaen myös formaattiin liittyvään keskusteluun eli siihen missä muodossa kulttuurituote kopioidaan jakelua varten ja missä jakeluverkostossa (Kärjä, 2007, s. 36–37). Nykyistä nettijakelun aikakautta voidaan kutsua striimiajaksi, jolloin musiikkia kuunnellaan erilaisesta striimipalveluista, kuten esimerkiksi Spotifystä, Youtubesta ja muista digialustoista. Se ei aina kuitenkaan tunnu olevan vain positiivista, sillä siinä missä digitaaliset palvelut kehittyvät ja musiikin kulutus siirtyy niihin, voi se vaikuttaa perinteisiin myyntituotteisiin kuten levyihin negatiivisesti. Uniikki kuvailee verkossa julkaistun musiikin aikakautta seuraavasti (esimerkki 9):

- 9) Uniikki: "Vuosina 2001-2015 julkaisiin 15 albumia bändini kanssa. Striimiaika on itselleni ollut haasteellista, koska musiikkia tulee edelleen tehtyä saman verran, mutta siitä julkaitaan vain murto-osa ja yksittäiseen biisiin kohdistuvat paineet ovat kovat" (Salo & Särämäkari, 2020).

Yksittäiseen biisiin kohdistuvilla paineilla tarkoitetaan sitä, että yksittäisiä kappaleita julkaistaan striimiaikana enemmän, joten kilpailu huomiosta ja tilasta niiden kesken

on kovempaa. Toisaalta runsas materiaali tuo uusia toimijoita kulttuurin pariin, kuten rap-artisti Haamu kuvaa nykyistä kulttuurin ja musiikin kuluttamista (esimerkki 10):

- 10) Haamu: ” –räpistä on pohjolassakin tullut osa valtavirtaa ja ‘normaali’ genre muiden joukossa. Nykyteinin samalta Spotify-listalta voi löytyä niin rokkia, poppia, räppiä kuin metalliakin. Räpin kanssa ei mennä naimisiin, eikä kuuntelijaa välttämättä kiinnosta tietää, mitä tarkoittaa hiphopin neljä elementtiä tai kenen nimiin on laitettu historian ensimmäinen räppiä. Sen fanittaminen ei enää poikkeuksetta johda syrjäytymiseen, turpasaunaan ja/tai oman aseman jatkuvaan puolusteluun”. (Lampinen, 2016, s. 104)

Esimerkistä 10 käy hyvin esiin se, miten muuttunut kulttuuri on muokannut myös sen tekijöitä ja tekijöihin kohdistuvia odotuksia ja ajatuksia. Hiphopin muuttuessa marginaalista valtakulttuuriksi se sulautuu myös muihin kulttuureihin erilaisten ympäristöjen – kuten tässä tilanteessa soittolistan – kautta. Samaan aikaan muuttuvat kulttuurin tekijät käyttävät ympäristöjä eri tavalla kuin aiemmat toimijat: esimerkiksi rap-artisti Gracias toteaa, että siinä missä hänen ikäpolvensa pyrki tekemään nuorena vaikutuksen kavereihin, nykyinen sukupolvi pyrkii tekemään sen tuhansille someseuraajille (Masomi & Pessa, 2021, s. 93–94). Tähän ajatukseen pohjautuu myös joidenkin nykypäivän artistien hiphop-ura. Esimerkiksi Etta, JVG ja Halko-duo ovat ladanneet YouTubeen sisältöä, joka on johtanut levy-yhtiön edustajalle ja sitä kautta johtanut levytyssopimukseen (Määttänen ym., 2019a, s. 87; Paleface & Salminen, 2019, s. 410; Strand, 2019, s. 44). Halko-duon Hanna kuvaa heidän väyläänsä seuraavasti (esimerkki 11):

- 11) Hanna (Halko): ”Me oltiin käyty paljon Siltasen open miceissä ja kuvattu sieltä YouTubeen yks biisi. Elastinen oli bongannut sen ja sanonut Joonakselle [Wörlin, Rähinä Recordsin A&R], että se pyytäs meitä käymään. Me mentiin käymään Rähinällä, tehtiin sopimus, ja siitä se lähti. Ne näki meissä potentiaalia. Se oli heille iso juttu, että me tehdään niin paljon duunia” (Strand, 2019, s. 44)

Esimerkki 11:ssä ympäristönä on ollut alun perin esiintyminen ja sitä kautta tuotettu ympäristö, mutta kimmokkeena levytyssopimukseen on ollut nimenomaan videotallenne, joka oli ladattu digitaaliseen ympäristöön ja levinnyt siellä sitoutumatta aikaan, paikkaan tai tilaan tavoittaen uusia ympäristöjä, mutta kertoen toimijasta itsestään ja tämän historiasta. Sen myötä digitaalisessa ympäristössä esitetty kuvaus on johtanut taas toiseen ympäristöön, vuorovaikutukseen ja lopulta toimijan position muutokseen levytyssopimuksen muodossa.

Vaikka nykyisin videot sijaitsevat todella usein YouTubeessa ja muissa verkon kanavissa, on niillä ollut paikkoja myös ennen nykyisiä digitaalisia muotoja. Moni toimija toikin teksteissään esiin MTV:n ja sen tarjoamat videot ja ajankohtaisohjelmat tärkeinä elementteinä hiphop-kulttuuriin tutustumisen ja perehtymisen kannalta. MTV on ollut sukupolvikokemus monille 1980-luvulla syntyneille, ja sitä kautta ensimmäinen kosketus hiphop-kulttuuriin (Lindfors 2021, 11). Tärkeinä ohjelmina pidettiin etenkin 1988 alkanutta Yo! MTV Raps:ia (Hilamaa & Varjus, 2000, s. 178; Mikkonen, 2004, s. 92), jonka mainitsivat esimerkiksi Heikki Kuula, Myyrä, DJ

Anonymous ja Setä Koponen (Nives, 2014; Paleface, 2011, s. 79, 122, 142). MTV:n näytämät videot sen sijaan olivat olleet hiphopiin tutustumiseen vaikuttavia elementtejä mm. JVG:n Jarelle, DJ Ulrikalle, Yavikselle sekä F:lle (Nives, 2014, s. 164–173; Salo & Särmäkari, 2020; Strand, 2019, s. 28, 44). Yavis muistelee rappiin tutustumistaan MTV:n kautta seuraavasti (esimerkki 12):

- 12) Yavis: "Katsoin 13-vuotiaana joku ilta MTV:ltä Beavis and Buttheadia, ja sen jälkeen tuli Cypress Hillin 'Insane in the Brain' (1993). Mä ajattelin että 'tää on parasta ikinä! Mitä tää on?'"

Mä harrastin silloin balettia, ja tajusin, että alan tanssimaan hiphopia. Sitä ei Hyvinkäällä ollut, mutta pääsin seitsemännen luokan jälkeen Helsinkiin Street Dance -kurssille. Mä tanssin sitä tosi paljon ja pitkään. Tanssiharrastus muokkautui sen ajan hiphopin ja räpin mukaan, ja sitä kautta pääsin genreen mukaan ja löysin rytmin. 18-vuotiaana tuli olo, että mäkin haluan räpätä. Mulla ei ollut Hyvinkäällä ketään vertais-ihmisiä." (Strand, 2019, s. 28)

Esimerkki 12 kuvaa sitä muutosta, jonka eri ympäristöt voivat tehdä toisiinsa ja lomitua päällekkäin. Digitaalisessa mediaympäristössä nähty video oli kimmoke hiphopin pariin, ja vaikutti sittemmin myös muuhun ympäristöön, kun tanssiharrastuksen laji vaihtui ja tanssituntien kaupunki vaihtui. Sittemmin se poiki myös uusia kulttuurin tuottamisen tapoja.

MTV:n näyttämällä videoilla on ollut myös suurempi merkitys, kuin vain kulttuurin välittäminen ja siihen tutustuminen, sillä kanava on voinut tarjota rodullistetuille nuorille ympäristön samaistumiselle ja "omannäköisten naisten" näkemiselle, kun oma fyysinen ympäristö ei vastaavia representaatioita ole tarjonnut. Esimerkiksi Rebekka Kuukka (Yeboyah) kertoo rapin representaatioiden määrittellen omaa identiteettiä, kun on voinut samaistua esimerkiksi MTV:n musiikkivideoihin ja sittemmin sosiaalisen median kuvastoihin (Kuittinen ym., 2021, s. 33–34). Yeboyah kuvaileekin hiphopin ja MTV:n musiikkivideoiden olleen itselleen identiteettiä kasvattava ja muokkaava tekijä (esimerkit 13 ja 14):

- 13) Yeboyah: "Katsoin pienenä paljon MTV-musiikkikanavaa ja ihailin suunnattomasti siellä kuulemaani ja näkemääni. Fiilistelin erityisen paljon Missy Elliotia, niin musiikillisesti kuin visuaalisestikin" (Salo & Särmäkari, 2020)

- 14) Yeboyah: "Silloin kun katseli MTV:tä, ne omannäköisetkin naiset olivat lähes aina esineellistettyjä siellä. Se on vaikuttanut ihan sikapaljon muhun. Ruskea keho on hyperseksuaalisoitu, ja olen kärsinyt paljon sen takia. Ennen pukeuduin löysiin vaatteisiin välttääkseni sitä pelottavaa (hyper)seksuaalista huomiota, mitä sain osakseni. Nykyään pukeudun juuri siten kuin haluan, vaikka nänni näkyisi. Haluan olla rakentamassa elintilaa, jossa naisen kehoa ei nähdä objektina". (Strand, 2019, s. 72)

MTV:stä lanseerattiin 1990-luvun lopussa oma, pohjoismainen MTV Nordic -kanava, jolla näytettiin pohjoismaisia musiikkivideoita. Ensimmäinen suomenkielinen kanavalla näytetty video oli Fintelligensin "*Voittamaton*" (Mikkonen, 2004, s. 91). Suomirapin kannalta enemmän rap-aiheista sisältöä tuotti kuitenkin JYRKI!, joka näytti vuosina 1995–2001 kotimaisia musiikkivideoita, live-esiintymisiä studiossa, Open Mic-

sessioita sekä klippejä rapin sm-kilpailuista. Ohjelmaan kuului myös satunnaisia battleja esimerkiksi Elastisen ja Palefacen välillä. (Mikkonen, 2004, s. 86–87; Paleface & Salminen, 2019, s. 183–184).

JYRKI! oli alkusoittoa rapin tv-esiintymisille kotimaisissa televisiokanavissa. Ohjelmat kuten X-Factor, Idols, Tanssii Tähtien Kanssa sekä Vain Elämää ovat keränneet esiintyjikseen hiphopin tekijöitä Cheekistä Singmarkiin, Jaresta VilleGalleen ja Mikael Gabrielista Redramaan (Glad, 2017; Hopi, 2017; Hätönen, 2013; Ikonen, 2022; IS, 2019; Mallat, 2022; Mettänen, 2020; Määttänen ym., 2019, s. 27, 102–103; Uutisaamu, 2021). Toimittaja Juuso Määttänen kuvasi Sana Sanasta -kirjassaan Vain Elämän tarjonnan nostetta rap-artistien uralle seuraavasti (esimerkki 15):

- 15) Juuso Määttänen: ”Osansa suomiräppi ja JVG ovat saaneet myös Vain Elämää -ohjelman suosiosta. Jo sarjan ensimmäisellä kaudella vuonna 2012 mukana oli Cheek. Sittemmin ohjelma on tarjonnut nostetta JVG:lle ja monille muillekin räppäreille. Vain Elämää on huolehtinut, että eläkeläisetkin tietävät, mistä suomiräpissä on kyse”. (Määttänen ym., 2019, s. 23–26)

Uransa loppuvaiheessa Cheek muisteli erinäisissä haastatteluissa osallistumistaan Vain Elämään ensimmäiselle kaudelle (esimerkki 16):

- 16) ”Sitä ennen en ollut sen polttavammin suurennuslasin alla. Aiemmin media ei ollut tajunnut rapin suosiota, ja arvaa, paljonko se turhautti! Toisaalta olin onnellinen, kun jokaisesta väärästä askeleestani ei raportoitaisi.” (Lintunen 2018)

Esimerkeissä 15 ja 16 tulee ilmi se, miten Vain Elämää on ollut rapille ympäristö, joka tekee sitä tunnistettavaa myös oman kulttuurin ulkopuolella. Se on ilmiönä tuonut sekä nostetta itse tekijöille, mutta myös koko kulttuurille esittelemällä kulttuuria prime time -aikaan yhdellä lineaarisen television pääkanavista. Sarjan ympärille on muodostunut myös monimediainen ilmiö, jossa samaa sisältöä käsitellään erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä kuten televisiossa, sosiaalisessa mediassa ja keskustelufoorumeilla, lehdissä, radiossa sekä erilaisissa verkkopalveluissa aina Ruudusta YouTubeen ja Spotifystä muihin striimauspalveluihin. Toisaalta keskustelut voivat laajeta myös rakennettuun ympäristöön, kun ohjelmasta puhutaan niin työpaikkojen kahvipöydissä kuin koulujen käytävillä, toisaalta esimerkiksi radio on mukana monessa julkisessa tilassa taustamusiikkina aina kaupoista kampaamoihin ja tehtaista pesuloihin.

Digitaalisiin mediamuotoihin kuuluva radio on ollut hiphopille tärkeä paikka ja kanava. Oman radio-ohjelman tekeminen on mahdollistanut samankaltaista yhteisöllistä sisällöntuottoa kuin vaikkapa kirjoittaminen keskustelufoorumille. Perusajatukseksi on ollut tehdä hiphop-aiheista sisältöä, jota asiasta kiinnostuneet ovat voineet kuunnella paikasta riippumatta ja oppia kulttuurista. Moni aineistossani olevista rapin tekijöistä onkin pyörittänyt omaa radio-ohjelmaa jossakin vaiheessa uraansa: esimerkiksi DJ Mista S on pyörittänyt ohjelmia niin YleX:llä kuin Bassoradiolla, siinä mssä YleX:llä ja tätä edeltäneellä Radiomafialla ovat toimineet mm. DJ Anonymous

sekä Solosen, Kosolan ja DJ X-miehen pyörittämä Lyömättömät (Mattlar & Lindroos, 2021; Mikkonen, 2004, s. 54; Ramstedt, 2019, s. 291–292; Sykäri, 2019, s. 75).

Digitaalisen kulttuurin muutos, digitaaliset innovaatiot mutta yhtä lailla kulttuurin muuttuminen on näkynyt myös radiossa. Ensimmäinen kokonaan hiphopille omistautunut radiokanava Bassoradio aloitti nettiradiona 2004, ja muuttui FM-taajuuksille 2006 yhdistyttyään Posse-lehteen (Lampinen, 2016, s. 232). Tällä hetkellä hiphopia voi kuunnella niin Radio Suomiräpiltä kuin lähestulkoon jokaiselta yleiskanavaltakin Radio Suomipopista Radio Novaan ja Iskelmäradiosta Radio Suomeen. Laajentunut ympäristö on kerännyt ympärilleen laajempia yleisöjä.

Radiokulttuurin muutosta kuvaa Bassoradiossa toiminut suomirappiin erikoistunut ohjelma Kultabassokerho, jossa annettiin puheenvuoroja tekijöille, esiteltiin uusia kulttuurin tuotteita sekä vietettiin jopa Open Mic -lähetyksiä, jossa artistit esiintyivät (Lampinen, 2016, s. 232–234). Ohjelman toimittaja J-P Hietsilta kuvaa Kultabassokerhon ja oman osallistumisensa kautta Suomiräpin kasvua ja kulttuurin murtautumista uusiin ympäristöihin seuraavasti (esimerkit 17 ja 18):

- 17) J-P: Hietsilta: ”Keväällä 2007 Zapasnikin sitkeiden vaatimuksien ansiosta Basson ohjelmakartasta löytyi kaksi tuntia viikossa pelkästään suomiräppiä varten, sillä olihan Basso Medialla vahvasti juuret myös siellä suunnalla. Tuolloin ideaa pidettiin absoluuttisesti järjettömänä, sillä eihän suomiräppiä voi millään soittaa kahta tuntia radiossa. 2000-luvun alun räppibuumi Royal Familyineen oli vielä liian tuoreessa muistissa ja suomalainen räp-musiikki oli ainakin mediahuomion osalta aallonpohjassa.” (Lampinen, 2016, s. 232)
- 18) J-P: Hietsilta: ”En nosta Kultabassokerhon meriittejä tapetille pelkästään omien munien puhaltelumielessä, vaan erityisesti siksi, että ne osaltaan peilaavat suomalaisen räp-musiikin kasvua marginaalista kansanmusiikiksi. Kbk ei tee itse oikeastaan mitään muuta, kuin toimittaa ja tiedottaa maailmalle, mitä skenessä tapahtuu. Meidän suosiomme kasvu perustuu puhtaasti suomiräpin suosion kasvulle. Harrastelusta on vihdoon tullut ammattimaista toimintaa, jolla ansaitaan elanto”. (Lampinen, 2016, s. 233–234)

Esimerkeistä 17 ja 18 on tulkittavissa, kuinka ohjelma aloitti ensin altavastajana, koska itse genrellekin naureskeltiin. Kun kulttuuri alkoi kasvaa ja saada jalansijaa, jäädä osaksi muistia ja identiteettiä, myös ohjelma kasvoi. Kasvu tapahtui myös digitaalisen ympäristön ulkopuolella: hiphopkulttuurista tuli osalle tekijöistään konkreettinen työ, jolloin siitä tuli työssäkäynnin ympäristö (Esimerkki 18). Toisaalta Kultabassokerholla oli myös oma klubikonsepti, joka kiersi festivaaleilla, esiintymispaikoilla ja ravintoloissa (Lampinen, 2016, s. 234), mikä luonnollisesti on osa tuotettuja ympäristöjä.

Kuten useissa tämän alaluvun esimerkeissä käy ilmi, useissa analyysini kohteena olevissa teksteissä tulee esiin digitaalisen ympäristön rooli kulttuurin välittäjänä ja tietyllä tapaa tuottajana. Digitaaliset ympäristöt kuten verkon tarjoamat mahdollisuudet, televisiot, radiot, musiikkivideot ja muu digitaalisessa muodossa oleva ympäristö välittävät niin kulttuurituotteita, arvoja ja ajatuksia, sisältävät viestintää ja kommunikointia sekä avaavat mahdollisuuksia niin yhteisöllisyyteen kuin yhteistyöhön. Digitaaliset ympäristöt ruokkivat kulttuurin tuotteiden ja tekstien tekemistä, mutta

luovat myös uusia ympäristöjä esittämiseen ja elämiseen samaa matkaa tuotteidensa kanssa. Osa tuotteista kehittyy ympäristön vaikutuksessa, osa ympäristöistä taas tuotteidensa myötä. Huomioitavaa digitaalisissa ympäristöissä on kuitenkin se, että koska nykyisessä tietoyhteiskunnassa digitaalisuus on mukana lähes kaikessa tekemisessä, lomittuvat digitaaliset ympäristöt muihin käsittelemiini ympäristöihin kontekstiansa kautta – oli kyse sitten videoidusta keikasta, jolla saadaan levytyssopimus, radio-ohjelmasta, joka saa oman tapahtumakiertueen ja kuuluu tehtaissa, kaupoissa ja kampaamoissa, tai koko kansan suosimasta televisio-ohjelmasta, joka aiheuttaa keskustelua niin kahvipöydissä kuin keskustelufoorumeilla.

5.3 Oppimisen ympäristöt: koulut, opistot, nuorisotilat ja työpajat

Tänä päivänä hiphop on vakiintunut kulttuurin ja taiteen muoto, mutta myös opetus- ja sosiaalityön väline (Sykäri ym., 2019, s. 8–9). Aineistossa esiin nousevia opetus- ja sosiaalityöhön liittyviä ympäristöjä ovat erilaiset *koulut*, *opistot*, *nuorisotilat* ja erilaiset *työpajat*, jotka olen niputtanut oppimisen ympäristöt -kattoteeman alle. Monelle ne ovat olleet rakenteellisia ympäristöjä, joissa kulttuuri on levinnyt vertaiselta toiselle oppimisen ympäristön tarjotessa fyysinen tila, mutta aineistosta löytyy myös tekstejä, joissa toimijat ovat osallistuneet johonkin oppimisen ympäristöön toiminnallisesti esimerkiksi työpajojen, teatterin tai kurssin kautta ollen joko ohjaaja tai opiskelija – olipa mukana myös muutama, jotka ovat uransa eri vaiheissa osallistuneet kulttuuriin ja ympäristöihin eri rooleissa roolin muuttuessa esimerkiksi oppijasta opettajaksi. Keskeistä oppimisen ympäristöissä on osallistuminen ja toimijuus, jossa tilaa ja kulttuuria tehdään ja käytetään.

Aineistossa koulut eivät nouse esiin niinkään opetuksellisessa mielessä, vaan koulut ovat voineet tarjota tiloja harrastamiselle, samanmielisten tapaamiselle tai välineitä tutustumiselle. Esimerkiksi Paperi T kertoo yläasteen atk-tuntien mahdollistaneen tutustumisen rap-musiikkiin (Määttänen 2019, s. 98-100), kun taas mm. Gettomasa, Cledos ja JVG:n Jare kertovat ystävien ja koulukavereiden kautta tutustuneensa erilaisiin artisteihin ja musiikkityyleihin peruskoulussa (Särmäkari & Salo 2020). Varsinaisia hiphop- tai rap-liitännäisiä opintoja ei aineistossa olleilla artisteilla ole työpajoja ja niihin osallistumista lukuun ottamatta. Sen sijaan esimerkiksi taidekoulu on tarjonnut esimerkiksi Seremoniamestareille (Määttänen 2019, 60-63, 125-127), tuottajakoulu DJ Polar soundille (Mattlar 2021, 174-180), viestinnän opiskelu Heikki Kuulalle (Määttänen 2019, 135) ja musiikin opiskelu Yonalle (Strand 2019, 33-34) ovat tarjonneet mahdollisuuksia ja inspiraatiota kulttuurin pariin päätymiseen. Nykyisin hiphop-opintoja onkin mahdollista suorittaa niin opistossa, toisella asteella kuin korkeakoulussa, kuten kappaleessa 2 nousi esiin.

Lähtökohtaisesti hiphopin ollessa yhteisöllinen ja taidelähteinen toimintamuoto sen eri muodot kuten graffitit, breakdance sekä rapmusiikin kirjoitus ja tuottaminen ovat toimivia työpajasisältöjä (Sykäri ym., 2019, s. 28). Työpajoja voivat vetää räppärit, joille erilaiset kurssit, yksityistunnit, opettaminen, työpajojen vetäminen ja kirjoittaminen ovat tapoja siirtää omia taitoja toisille (Paleface & Salminen, 2019, s. 484, 464). Rapaiheisia työpajoja ovat vetäneet muun muassa Paleface, Pyhimys ja Rauha-tätinä tunnettu Hanna Yli-Tepsa (kts. Paleface & Salminen, 2019, s. 285; Strand, 2019, ss. 43–44; Yli-Tepsa, 2019, s. 322–328).

Hanna Yli-Tepsa on pitänyt pajoja esimerkiksi kouluissa, nuorisotaloilla sekä Helsingin tyttöjen taloilla, mutta myös erityisryhmille aina päihderiippuvaisista vankeihin ja seksityöläisistä lastesuojeluun. Yli-Tepsan mukaan rapin monimuotoisuus on omiaan työpajatyöskentelyyn, jossa pyritään löytämään ilmaisukanava osallistujien ajatuksille tai opastetaan heitä luovan kirjoittamisen pariin. Yli-Tepsan ohjauksissa työpajoissa on lähtökohtana, että osallistujat saavat kokonaisvaltaisen kokemuksen ryhmissä toimimisesta sekä rapista taiteenlajina. Tällöin kuuluminen aktiivisena toimijana ryhmään voi avata osallistujalle kokemuksen luovasta taiteen tuottamisesta, esiintymisestä sekä omien ajatusten jakamisesta. (Yli-Tepsa, 2019, s. 322–328)

Vastaavan kaltaisia kokemuksia on myös analyysini kohteena olevilla, pajoihin osallistuneilla toimijoilla. Työpajat ovat saattaneet olla kimmokkeita esimerkiksi ensimmäisten kappaleiden tekemiseen, yhteistyöhön ja oman identiteetin kasvattamiseen. Esimerkiksi Mercedes Bentsolle osallistuminen Nuorisotila Hapessa järjestetty Sörkän räppikoulu oli käännteentekevä hetki niin uran kuin elämän kannalta (Esimerkki 19):

- 19) Mercedes Bentso: ” –mun täti ehdotti mulle Sörkän räppikoulua nuorisotalo Hapessa. Meinin sinne kun olin 17-vuotias.

Olin aluksi tosi epävarma. Vielä kun siellä näki kundeja, jotka oli jo julkaisseet jotain omakustanteita, olin tosi epävarma. Pyhimys tuli sinne ja bongasi mut sessiobiisistä, jonka aiheena oli normipäivä. Mun biisi oli vähän erilainen kuin kaikilla muilla: ollaan Itiksessä ja pöllitän jonkun puhelin ja huijataan jotain ja niin edelleen. Se oli mun normipäivä. Pyhimys laittoi mulle viestiä, että se oli selkeästi räpein verse ja pyysi kahville.

Hän sanoi, että haluaisi auttaa mua etenemään. Olin ihan ihmeissäni, ja edelleen se tuntuu aivan uskomattomalta, että hän halusi juuri mut siitä kaikkien joukosta. Pyhimys ei varmaan tajuakaan kuinka suuren palveluksen hän mulle on tehnyt.” (Strand, 2019, s. 43–44)

Esimerkissä 19 työpaja on auttanut rakentamaan suhdetta omaan ympäristöön ja itseen nykyhetken ja menneisyyden kuvaamisen kautta. Se on samaan aikaan rakentanut tulevaisuutta kohtaamisen kautta, jolloin osallistuminen työpajaan on tuonut toimijan ympäristöön, jossa tämä on voinut tavata kulttuurin kannalta muita merkityksellisiä toimijoita, jotka ovat ohjanneet tätä eteenpäin.

Työpajat ovat opettaneet myös uusia taitoja: niin esimerkiksi 19 kuin muissakin vastaavissa teksteissä nousee esiin se, miten rap-työpajat ovat opettaneet uusia taitoja aina kappaleiden kirjoittamisesta tanssiin ja DJ-toimintaan. Hiphop-DJ:stä esimerkiksi

DJ Polarsoul ja Didier opettelivat laitteistojen käytön alun perin nuorisotiloilla järjestetyillä kursseilla (Mattlar & Lindroos, 2021, s. 175; Nives, 2014, s. 323). 3Rrd ei käynyt DJ-kurssia nuorempana, mutta pitää niiden merkitystä 'mielettömänä mahdollisuutena', varsinkin kun ne ovat lähes ilmaisia tai ilmaisia kävijöilleen (Nives, 2014, s. 323). DJ-nimellä J-Laini toimiva musiikkialan vaikuttaja Jussi Laine on ohjannut DJ-kurssija Harjun ja Pikku-Huopalahden nuorisotaloilla niin DJ Anonymouksen kuin DJ Flavan kanssa, niin että kursseilla on aloitettu aivan alusta ja osallistujien ikähaitari on ollut 10-30-vuotta (Nives, 2014, s. 178) Laineen mukaan on ollut palkitsevaa nähdä, miten osallistujat oppivat erilaisia tekniikoita opetuksen aikana (esimerkki 20):

- 20) J-Laini: "Tehtiin koko opetushomma ex tempore ja se tuntui mukavalta. Kun Flava meni Harjun nuorisotalolle, jolla oli vahva musiikkimenneisyys, aloitimme hänen kanssa DJ-kurssit siellä. Amatööripohjalta mentiin ja katsottiin mitä tapahtuu. Emmehän me mitään opettajia varsinaisesti ole" (Nives, 2014, s. 178)

Hiphopin ollessa nuorisokulttuuri ovat nuorisotilat vahvoja ympäristöjä kulttuurille. Työpajojen lisäksi nuorisotilat tarjoavat sekä kohtaamispaikkoja, mahdollisuuksia kulluttaa ja tehdä kulttuuria sekä osallistua vertaistoimintaan. Esimerkiksi Fintelligens syntyi Helsingissä Harjun Nuorisotalon Colorblind -musikaalin seurauksena vuonna 1996, kun Elastinen ja Iso H tutustuivat musikaalin tiimoilta (Määttänen ym., 2019, s. 55–56). Helsingin nuorisoasiainkeskus on järjestänyt taas työpajoja kuten Track Factoryn riimityöpajan sekä toiminut levyjen julkaisijana oman Freedom Recordsinsa kautta (Määttänen ym., 2019, s. 102; Yli-Tepsa, 2019, s. 326), mikä on voinut olla monelle aloittelevalle rap-artistille ensimmäinen omien kappaleiden julkaisukanava. Aksim kuvailee nuorten kanssa nuorisotiloilla tehtävää työtä ja sen tärkeyttä seuraavasti (esimerkki 21):

- 21) Aksim: "Oltiin vetämässä musatyöpajoja Harjun nuorisotalolla. Siellä oli useampi skidi, joilla oli koulussa ongelmia ja jotka koki kotonaan turvattomuutta. Asiat tulivat tietenkin esiin, kun pääsi kirjoittamaan ne säkeistöiksi. Siinä äänitellessä oivalsin, kuinka hiton tärkeä asia musiikki on. Sieltä purkautuu niin raskaita kokemuksia, että mun olisi vaikea uskoa näiden lasten kertovan niitä kenellekään vieraalle aikuiselle. Mutta musiikki voi tarjota tällaisen kanavan. Muistan, kuinka vaan pidättelin kyyneleitä samalla kun painoin recciä ja näytin peukkua, että hyvin sujuu" (Salo & Särämäkari, 2020)

Esimerkissä 21 nousee esiin hiphopin rooli sorrettujen ja altavastaaajien kulttuurina, mutta myös nuorisotila turvallisenä ympäristönä, jossa tehdä kulttuuria sekä kasvaa tuettuna ja ohjattuna, jolloin kulttuurikin on kasvanut tekijöidensä myötä. Tärkeä huomio oppimisen ympäristöissä on kuitenkin ollut se, että genren opettajat eivät välttämättä ole olleet perinteisellä mittakaavalla mitattuja opettajia, vaan toisia saman kulttuurin toimijoita, joilla on tekemisessä samat arvot kuin itsellä – tästä kertovat esimerkit, jotka koskevat erityisesti nuorisotilojen yhteydessä tehdyistä kursseista ja työpajoista. Yhdessä ympäristölle annetut arvot ovatkin vahvistaneet sekä toimintaa että ympäristöjä.

5.4 Tuottamisen ympäristöt

Aineistossa selvästi laajimmaksi ja monimuotoisimmaksi ympäristöksi nousevat erilaiset tuottamisen ympäristöt. Olennaista niissä on toimijuus ja itse tekeminen. Määrittelyni tuottamisen ympäristö muodostaa kattokäsitteen erilaisten kulttuurituotteiden tuottamisen ympäristöille, joissa kulttuurituotteita tehdään, tallennetaan, myydään ja esitetään. Aineistossa esiin nousevia elementtejä ovat *kauppa, studio, levy-yhtiö, esiintyminen, tapahtumat, urheilu, musiikki ja työ*, ja niissä tuotetaan muun muassa elävää tai digitaalista musiikkia, elämyksiä, toimintaa ja jopa ilmiöitä.

Tuottamisen ympäristöt ovat sekä fyysisiä, rakennettuja ympäristöjä, jotka ovat joko suoraan tai välillisesti muodostuneet hiphop-ympäristöiksi, mutta myös aineetomia, yhteisöllisyyteen ja digitaalisuuteen perustuvia ympäristöjä. Osa ympäristöistä on saattaa lomittua päällekkäin toisten ympäristöjen kanssa tai hyödyntää niistä tuttuja elementtejä, kuten esimerkiksi studio, joka sijaitsee omassa asuinympäristössä, tapahtumanjärjestäminen osana kouluprojektia tai vaikkapa oma kappale digitaalisessa pelissä. Olennaista tuottamisen ympäristöissäkin on ollut omaehtoinen kulttuurin luominen ja kuluttaminen, mutta myös vertaiskulttuuri ja sen ilmenemistavat. Kulttuurin tekeminen on ruokkinut kulttuuria ja mahdollisuuksia luoda sitä sekä vaikuttaa siihen sen eri osa-alueilla, minkä toteaa myös tuottaja Tommishock (esimerkki 22):

- 22) Tommishock: ”Jokaista reaktiota kohden on noussut vastareaktio. Juuri tästä reaktiosta olemme saaneet nauttia suomalaisen hiphopin noustessa yhtä vakiintuneempaan musiikilliseen muotoonsa, joka ruokkii niin artisteja, tuottajia ja ennen kaikkea yleisöä.

Kaukainen ja lievästi utopinen idea kulttuurista, joka välittyi amerikkalaisten levyjen kautta, on tullut monelle osaksi arkipäivää, diggailua ja tulonlähdettä.

Sen sijaan että fiilistelisimme mennyttä näinä jokseenkin kyseenalaisina aikoina, on katsottava eteenpäin ja luotava entistä vahvempaa pohjaa tekemiselle – ja jo liiankin ylikäytetyille termille, kulttuurille.

Tätä on tapahtunut artistien laittaessa omia studioitaan ja levy-yhtiöitään pystyyn, sekä ottaen haltuunsa omaa keikkamyyntiään vaikuttaen joka tasolla mahdollisuuteensa luoda tai lyödä läpi.

Monet heistä, jotka ovat jaksaneet laittaa ylimääräisen panoksensa peliin ovat tällä hetkellä ideaalisessa asemassa. Vapaus luoda on taiteen perusajatus ja sen ei pidä konkretisoitua vain lopulliseen tuotteeseen vaan kaikkeen sen ympärillä. Numerot ovat voimaa, yhteistyö synnyttää uusia mahdollisuuksia ja luo kestäväää pohjaa. Kaikki haluvat palan samasta kasta, mutta voit itse vaikuttaa saamasi palan kokoon” (Lampinen, 2016, s. 202).

Esimerkki 22:n huomio kulttuurin tuottamisesta ja tuottamisen eri ympäristöstä korreloi rapin perusajatus: vapautta luoda, joka konkretisoituu kaikkeen sen ympärillä ollen kokonaisvaltainen elämäntapa. Olipa kyse niin tuottamisesta, luomisesta, yhteisöllisyydestä, itse kulttuurituotteista tai numeroista eli taloudellisesta ja työhön liittyvästä aspektista, tarvitaan niille otollinen ympäristö ja omaehtoinen halu luoda

kulttuuria. Mikäli valmista ympäristöä omalle kulttuurille ei ole, luodaan eli tuotetaan sellainen toiminnan kautta perustamalla esimerkiksi oma levy-yhtiö tai ryhtymällä omaksi keikkamyyjäksi.

Koska tuottamisen ympäristöt ovat laajin ja monimuotoisin aineistosta esiin noussut kokonaisuus, voidaan se jakaa vielä kolmen eri alaotsikon alle, jotka ovat 1) *Kulttuurituotteisiin liittyvät ympäristöt*, 2) *Tapahtumaympäristöt* ja 3) *Monialaiset kilpailun ja urheilun ympäristöt*. Alaotsikot muodostuvat esimerkiksi ympäristössä tuotetun kulttuurituotteen ympärille (levyt) tai tekemisen ympärille (esiintyminen & tapahtumanjärjestäminen), kun taas monialaiset ympäristöt liittyvät enimmäkseen rapin perinteiseksi miellettyjen ympäristöjen rajoja rikkoviin paikkoihin kuten vaikkapa urheilun ympäristöihin.

5.4.1 Kulttuurituotteisiin liittyvät ympäristöt: studiot, levy-yhtiöt ja levykaupat

Tuottamisen ympäristöistä ensimmäisenä esiin nousevat erilaiset kulttuurituotteisiin liittyvät ympäristöt, joissa kulttuurituotteita luodaan, myydään ja kulutetaan. Näitä ovat erityisesti *studiot*, *levy-yhtiöt* ja *levykaupat*. Ne ovat varsinkin nykyaikana saaneet vaikutteita myös digitaalisista ympäristöistä ja digitaalisuudesta yleisestikin, mikä on voinut muokata niin ympäristöä, tuotetta kuin yhteisöä.

Aineistossa kulttuurituotteiden tekemiseen ja myymiseen liittyviin ympäristöihin liittyvistä digitaalisista vaikutteista nousevat esille erityisesti niin sanottu 1990-luvulla ja sen jälkeen tapahtunut *bed room revolution*, jonka myötä musiikin tuottaminen ja tekeminen ei ollut enää sidonnaista ammattistudioihin vaan kotistudiossa – ja nimensä mukaisesti vaikkapa makuhuoneessa – pystyi tuottamaan lähes jakeluvalmiita kappaleita tekniikan ollessa edullista ja saavutettavaa. Tämän kaltaiset ympäristöt antavat mahdollisuuksia niin päämäärätietoiseen rapin tekemiseen, mutta myös siitä innostumiseen. Tähän vaikuttaa myös yhteisöllisyys ja vertaiskulttuuri, sillä saman yhteisön jäsenten kotistudiot ovat ja ovat olleet helposti saavutettavissa myös kiinnostuneille, ei vain päämäärätietoisesti tekeville. Musta Barbaari kuvaa kokemustaan ja kotistudion kautta rapista innostumistaan seuraavasti (esimerkki 23):

- 23) Musta Barbaari: ”Se oli kaukainen juttu, mä en ajatellut siitä mitään konkreettista. Prinssi Jusuf alkoi tekemään Pastorit -bändissä musaa. Jossain kohtaa Rudy tuli kuvioihin. Se oli kapellimestari ja pääsääntöisesti kirjoitteli. Olin Aksimin pikku mikkikomerossa: se oli paras set-uppi ikinä. Kun mä siihen sylkäisin sitä tavaraa, niin tajusin, että tää on ihan saakelin siisti asia” (Salo & Särämäkari, 2020)

Esimerkissä 23 vertaiskulttuurinen osa eli Prinssi Jusufin, Pastoreiden ja Rudyn (Rudolf) vaikutus toimijaan on saanut kiinnostumaan rapista, mutta itse tekeminen ja tekemisen ympäristö on lopullinen kimmoke oman artistiuran pariin.

Ennen makuuhuonevallankumousta studiot ovat pääasiassa ulkopuolisia ”prostudioita”, joissa on voinut nauhoittaa itse kappaleensa, mutta myös ostaa erilaisia

äänen ammattilaisen palveluita kuten äänitystä, miksausta tai masterointia (Paleface ja Salminen 2019, 417). Prostudio ei välttämättä tarkoita huipputiloja: esimerkiksi Cheekiäkin tuottaneen Antti ”RZY” Riihimäen studio sijaitsee kellarissa (Paleface ja Salminen 2019, 417). Studioympäristössä työskentelystä Paleface onkin lausunut seuraavasti (esimerkit 24 ja 25):

24) Paleface: ”Kun Studioon mennään, siellä ollaan tehokkaita ja kunnioitetaan toisten aikaa eikä häröillä turhia” (Paleface ja Salminen 2019, 417).

25) Paleface: ”Studiossa nauhoitetaan eikä harjoitella” (Paleface ja Salminen 2019, 420).

Esimerkit 24 ja 25 antavat studiosta kuvan suorituskeskeisenä tilana, jossa keskitytään olennaisesti tekemiseen eli kappaleen nauhoittamiseen. Studio onkin yksi niistä harvoista suomirapin ympäristöistä, jossa artisti oikeasti joutuu itse maksamaan ympäristön käytöstä. Poikkeuksen tähän luo artisti, jolle levy-yhtiö maksaa studioajan (Paleface ja Salminen 2019, 420). Studiossa oleminen on usein tavoitteellista työskentelyä, mikä on muodostaa siitä työssäkäynnin ympäristön. Tavoitteena on tehdä levy tai kappale julkaistavaksi, ja julkaisun toimeenpanevana voimana on usein, varsinkin ennen nykyisen kaltaisia digitaalisia mahdollisuuksia, ollut levy-yhtiö.

Hiphop on kiinnostanut levy-yhtiöitä jo 2000-luvun alusta alkaen, jolloin yhtiöt kiinnittivät listoilleen ”kaikenkarvaisia rapakteja”, mikä johti kaupallisen rapin ylikuumenemiseen vuosituhannen ensimmäisellä vuosikymmenellä ja isojen levy-yhtiöiden vetäytymiseen. Toisaalta samaan aikaan syntyi myös joukko pienempiä levy-yhtiöitä, kuten esimerkiksi vertaiskulttuuri- eli possepohjainen Rähinä Records, Monsp Records ja 3rd Rail Music. (Paleface, 2011, s. 52) Sittenkin kyseisistä yhtiöistä on kasvanut merkittäviä hiphopin tuottajia, jakelijoita ja kustantajia, jonka lisäksi kulttuuriin on syntynyt uusia yhtiöitä ja toimijoita kuten PME Records tai Överdog. Levy-yhtiötoiminta ei rajoitu vain musiikkialalle, sillä esimerkiksi Helsingin nuorisoasiainkeskus on julkaissut työpajälähtöisiä levyjä Freedom Records -levymerkkinsä alla.

Kuten tämän kappaleen pääluvussa olleessa Tommishockin tekstissä (esimerkki 22) nousi esiin, artistien perustaessa omia levy-yhtiöitä ja ottaessa ”haltuun” omat mahdollisuutensa menestymisen kannalta, mahdollistaa se ideaalin aseman kulttuurissa ja sen luomisessa. Tätä ajatusta levy-yhtiötoiminnan kannalta tukee myös JVG:n Jare Brandt, jolle kirkastui levyjen julkaisun ja levy-yhtiö-toiminnan ja levy-yhtiöympäristön kautta se, että rapin tekemisestä tulee ammatti (esimerkki 26):

26) Jare: ”Ekan levyn aikaan oli vielä opiskelut kesken ja paussilla. Silloin ei osannut ajatella, että musasta tulisi itselle ammatti. Pikkuhiljaa tokan ja kolmannen levyn aikana, kun suosio jatkui, tuli semmoinen fiilis että saadaan tehdä tätä pidempääkin. Samoihin aikoihin perustettiin PME, oma levy-yhtiö, joka vahvisti sitä että tästä tulee meille työ.” (Salo & Särämäkari, 2020)

Varsinkin ennen nykyisen kaltaista digitaalista, suoratoistopalveluiden välittämää aikaa, levyt ovat päätyneet kuluttajille pääasiassa levykauppojen kautta.

Populaarimusiikkiin erikoistuneet levykaupat yleistyivät Suomessa 1990-luvun aikana, ja ennen tätä amerikkalaisia raplevyjä myivät 1986 avattu Street Beat -kauppa sekä Leppävaaran Maxi-Marketin levy-osasto, joka toi levyjä Suomeen Yhdysvalloista, Englannista ja Saksasta (Mattlar & Ahola, 2017, s. 276–277; Paleface, 2011, s. 29). Varsinaiseksi rapskenen keskuspaikaksi nousi 1995 perustettu Funkiest -levykauppa, joka auttoi tekijöitä verkostoitumaan, keskittyi hiphop- ja rapmusiikkiin sekä myi myös omakustannealbumeita (Mikkonen, 2004, s. 57; Paleface & Salminen, 2019, s. 23).

Rap-artistien puolella niin Street Beat, Leppävaaran Maxi-marketin levy-osasto ja Funkiest nousivat esiin aineistossa useammankin artistin kohdalla. Esimerkiksi Asa (esimerkki 27) ja Setä Koponen (esimerkki 28) toivat esiin levykauppoja rapin ympäristönä ja kulttuuriin tutustumisen paikkana esiin seuraavasti:

27) Asa: ”Muistan, kun aikoinaan istuin levykauppa Funkiestin sohvalla ja yritin räpätä englanninkielisiä jenkkiäisiä ja opetella niitä ulkoa, vaikken tajunnut edes kaikkia sanoja.” (Määttänen ym., 2019, s. 129)

28) Setä Koponen: ”Me ravattiin muun muassa Vuorikadun Street Beatissa ja myöhemmin Leppävaaran Maxissa metskaamassa uusia levyjä, ihan randomina tuli ostettua kaikkea mistä ei ollut hajuakaan.” (Paleface, 2011, s. 142)

Esimerkeissä 27 ja 28 levykauppa on ollut väylä tutustua kulttuuriin, josta aiemmin ei ehkä ollut tietoa sekä opetella sen eri osa-alueita joko kuuntelemalla tai luomalla itse. Molemmissa esimerkeissä kuvastuu levykaupan merkitys ennen nykyistä, digitaalisten jakelukanavien aikaa, mikä on voinut vaikuttaa voimakkaammin ostetun kulttuurin omaksumiseen, sen kiinnostavuuteen ja siihen sitoutumiseen.

Eniten levykauppojen roolia ympäristönä nostivat aineistossani esiin hiphopin parissa työskentelevät DJ:t, jotka soittavat artistien esiintymisten taustalla tai omilla klubeilla. Aineistossa esimerkiksi DJ Kiilo, DJ Anonymous, DJ Didier ja J-Laini mainitsivat nimeltä useita levykauppoja aina Levy-Eskoista Funkiestiin ja Lifesaverista Sunshine Recordsiin. Koska DJ-työskentely lähtökohtaisesti perustui ja perustuu musiikin soittamiseen levyiltä, on niiden rooli täysin ymmärrettävä niin kulttuuriin perehtymisen kuin kulttuurin tuottamisen työvälineiden kannalta.

DJ:t ovatkin perustaneet omia levykauppoja saadakseen levyjä niin itselleen kuin kollegoilleen (Mattlar ja Ahola 2017, 126), ja yksi merkittävimmistä levykaupoista tällä saralla oli Lifesaver, joka avattiin Punavuoreen 1999 (Hilamaa ja Varjus 2004, 197; Ramstedt 2019, 294; Esko 2014, 51). Levykauppaa itsekin pyörittäneen Felix Manellin mukaan pienet levykaupat ja niiden kauppiat ovat tärkeitä osia paikallisessa DJ-kulttuurissa, sillä ne myös synnyttävät uusia DJ:tä (Nives, 2014, s. 145). Tällöin toiminta ruokkii, kasvattaa ja laventaa taas kulttuuria innostaen ja luoden uutta.

Uusille hiphop-sukupolville fyysiset levyt ja levykaupat eivät ole enää niin selkeitä kulttuurin ympäristöjä tai tuotteita kuin aiemmille sukupolville, sillä digitaaliset jakelu- ja levityskanavat ovat muuttaneet kulttuurin kuluttamista. Laadukas, kotikäyttöön soveltuva tekniikka mahdollistaa tuotteiden tekemisen itse valitussa

ympäristössä, ja nykyiset julkaisujärjestelmät mahdollistavat todella omaehtoisen musiikin ja kulttuurin tekemisen sekä välittämisen. Digitaalisuuden aiheuttama murros ja uudet kanavat eivät kuitenkaan poista niiden tärkeyttä aiempien sukupolvien toimijoille ympäristöinä, joissa tutustua kulttuuriin ja innostua siitä.

5.4.2 Tapahtumaympäristöt: klubit, keikat, festivaalit ja muut tapahtumat

Tuottamiseen liittyvistä ympäristöistä eniten erilaisia mainintoja keräävät erilaiset *tapahtumat*, joissa aineiston toimijat ovat joko esiintyjä, yleisöä tai tapahtumanjärjestäjä. Toimijat saattavat toimia myös tapahtumien taustalla esimerkiksi kulttuurin välittäjinä (esim. keikkamyymyjä). Tapahtumien konkreettiset ympäristöt ovat todella monipuolisia aina ravintolasta festivaaliympäristöihin ja kirjastoista urheilukenttiin, jonka lisäksi myös tapahtumien sisältö vaihtelee laajasti aina musiikin esittämisestä ja/tai kuuntelusta skeittaukseen ja graffitimaalauksesta rap-battleihin. Hiphopin juurien mukaisesti tapahtumia järjestetään myös kaduilla, puistoissa ja muissa urbaanin ympäristön tiloissa. Aineistossa nousee esiin tapahtumien järjestämisen monimuotoisuus: osa toiminnasta oli ammattimaista, kun taas osa perustui vahvasti vapaamuotoiseen diy-kulttuuriin.

Tapahtumat voi karrikoidusti jakaa *klubeihin, keikkoihin/konsertteihin, festivaaleihin* ja *muihin tapahtumiin*. Klubit ovat toistuvia, lähtökohtaisesti musiikkiin liittyviä tilaisuuksia, joita järjestetään usein yökerhossa tai ravintolaympäristössä, joissa usein DJ soittaa musiikkia. Keikat ja konsertit ovat esiintymisiä klubeilla, keikkapaikoilla, ravintolaympäristöissä tai muissa mahdollisissa vapaa-ajan ympäristöissä. Konserttien koko voi vaihdella pienestä toritapahtumasta jättiluokan stadionkonserttiin. Festivaalit ovat toistuvia, useamman päivän kokonaisuuksia, joissa esiintyy useampi artisti. Muut tapahtumat ovat taas sisällöltään laajin kokonaisuus aina skeittikisoista graffitimaalaukseen ja kirjajulkistuksista syntymäpäiväjuhliin.

Ensimmäisiä puhtaasti hiphop-tapahtumia ovat olleet jamit, joita Helsingin Elävän musiikin yhdistys Elmu aloitti järjestämään jo edesmenneessä Lepakossa 1980-luvun puolivälissä (Mikkonen, 2004, s. 37–39; Määttänen ym., 2019, s. 37). Lepakko tarjosikin puitteet suomihiphopille aina graffitien näyttämöstä hiphop-keikkoihin, dj-klubeihin ja breakdance-esityksiin (Mikkonen, 2004, s. 54; Paleface, 2011, s. 25). Ensimmäisiä varsinaisia ja säännöllisesti järjestettyjä hiphop-klubeja olivat kuitenkin mm. Ravintola Ostrabothnian Berlin -klubitilassa järjestetty ”Way Back” sekä Asematunnelin Studio Juliuksen Black Beat Clubit, joissa kuultiin satunnaisesti myös live-räppiä (Mattlar & Ahola, 2017, s. 198–199, 234, 280; Mikkonen, 2004, s. 54, 39; Paleface, 2011, s. 40).

1990-luvulla hiphop-klubit ja tapahtumat laajenivat myös pääkaupunkiseudun ulkopuolelle kuten Turun Funky Kitcheniin, Tampereen Yo-talolle ja Pakkahuoneelle sekä Jyväskylän Tanssisali Lutakkoon ja Dominoon (myöhemmin Blaze), joka

profiloitui hiphop-henkisten kohtaamispaikaksi (Korhonen, 2020, s. 78; Mikkonen, 2004, s. 55–56). Aineistossa esimerkiksi Joniveli kertoo käyneensä ensimmäisillä räppikeikoillaan nimenomaan Lutakossa, sekä toimineensa dj:nä Club Blazen lounge-puolella, kun taas Felix Mann järjesti tapahtumia Turun Funky Kitchenissä (Nives, 2014, s. 138–147; Paleface, 2011, s. 95).

Aineistossa toimijat sekä kävivät klubeilla asiakkaina, mutta myös järjestivät niitä. Esimerkkejä tapahtumanjärjestämisestä ovat mm. Tavastian Worldwide-klubi, jota järjestivät DJ Anonymoys ja DJ Didier (Paleface, 2011, s. 49; Ramstedt, 2019, ss. 291–292), J-Lainin eli Jussi Laineen Kovalevyklubi (Ramstedt 2019, 293) sekä Bassoradion Kultabassokerhon klubi, jota järjestettiin sekä Helsingissä että muualla Suomessa. Ohjelman toimittaja ja klubia isännöinyt JP Hietsilta kuvailee KBK-klubin tarinaa seuraavasti (esimerkki 29):

29) J-P Hietsilta: "Vuoden ohjelmaa tehtyäni aloin kysellä mahdollisuutta järjestää Kbk klubeja, joissa soitettaisiin vain suomiräppiä. Monessa paikassa minuun suhtauduttiin kuin heikkomieliseen ja paras vastaanotto ajatukseen oli semiystävällinen virnuilu. Halusin kehittää Kbk:a muutoinkin ja löysin taistelutoveriksi noihin aikoihin ainoan julkisesti suomiräppiin erikoistuneen levysepän, DJ Sir Jaken. Samoihin aikoihin Monspin Kepe ja Pyhimys Mikko olivat perustaneet ohjelmatoimisto Ramin Välityksen, jonka kautta saimmekin vuodeksi 2010 kuusi lauantai-iltaa Kuudennelle linjalle.

Vuosina 2013-2014 kiersimme klubikonseptimme kanssa jo ympäri Suomea muun muassa Ruger Hauerin ja Gasellien kanssa. Oli paitsi hinku pikitiien päälle myös tarve sivistää kansaa ja viedä heille Kbk:n ilosanomaa" (Lampinen, 2016, s. 233).

Esimerkki 29 kuvaa kulttuurin muuntumista, mukautumista ja sen eri toimijoita: klubi alkoi radio-ohjelmasta, ja oikeiden yhteistyökumppaneiden löytyessä laajeni ensin paikalliseksi ja sittemmin valtakunnalliseksi ilmiöksi. Tekijöitä yhdisti yhteinen intohimo kulttuuriin ja sen välittämiseen niin esiintymisen, myymisen kuin siitä viestimisen kannalta. Esimerkki 29 kuvaa myös hyvin hiphop-kulttuurin mukautumista: vaikka se on alkanut yhdessä muodossa, se kehittyy ja mukautuu toimijoidensa mukana.

DJ:t ovat olleet keskeisiä toimijoita klubien osalta, sillä osana isompaa verkostoa että kulttuurin muutosta he ovat olleet aitiopaikalla luomassa tiloja niin rap-artisteille kuin merkitystä koko kulttuurille Suomessa toimien niin tapahtumanjärjestäjinä, tietopankkeina kuin itsenäisesti DJ-kopissa soittavina tahoina (Ramstedt, 2019, s. 287–288, 302). Vuosituhannen vaihteessa DJ-toiminnan aloittanut Mista S päätyi DJ:ksi osittain vahingossa, sillä tämän kaveriporukassa oli kulkenut vitsi, jonka mukaan DJ:ksi alkaa se, joka on "liian huono räppäämään ja kankea breikkaamaan" (Mattlar & Lindroos, 2021, s. 138). Toisaalta DJ:nä toimiminen on voinut olla kimmoke myös ympäristön toisenlaiseen hyödyntämiseen; pitkään DJ:nä J-Laini -nimellä toiminut Jussi Laine ryhtyi keikkamyymäjäksi, jonka tavoitteena on luoda hiphopin kentälle yhtä ammattimainen toimintaympäristö kuin rockbändeillä (Ramstedt 2019, 294). Rockbändeihin perinteisesti liitetyt ympäristöt kuten esiintymispaikat, treenikämpät ja keikkabussit eivät enää olekaan suomiräpille vieraita ympäristöjä. Esiintymispaikat

ovat moninaistuneet genren suosion myötä ja muuttuneet klubeista festareihin, konserttisaleihin, kauppakeskuksiin, messuihin, tanssilavoihin, yritysjuhliin, jäähalleihin ja stadioneihin. Toimittaja Mikko Määttänen kuvaa Sana Sanasta -teoksessa suomirappin keikkapaikkojen ja niiden yleisön muutosta seuraavasti esitellessään JVG:n esiintymistä mäntsäläläisellä tanssilavalla ja siihen valmistautumista (esimerkit 30 ja 31):

- 30) Suomirappareiden keikkapaikat ja yleisö ovat muuttuneet siitä, kun musiikkigenre 1980-luvun puolivälissä syntyi. Ensimmäiset rappikeikat järjestettiin Helsingin Ruoholahdessa vanhassa varastorakennuksessa, Lepakkoluolassa, ja yleisö oli täynnä vanhoja miehiä hoppelihousuissa. Suurlavalle valmistautuvan naisporukan keski-ikä on jossain kolmen- ja neljäkymmenen välillä, eikä vaatteilla ole väliä. (Määttänen ym., 2019, s. 16)
- 31) Rappi ei ole enää suurkaupunkien vaan koko Suomen musiikkia. Sitä kuunnellaan yhtä lailla Helsingin trendikkäillä klubeilla kuin pikkukaupunkien kapakoissa. Ja ennen kaikkea suomirappia kuunnellaan Suomen suurimmilla keikkapaikoilla. (Määttänen ym., 2019, s. 17)

Samaan aikaan konserttiin menevä yleisö kommentoi, ettei enää ole niin tarkkaa jakoa sen suhteen, mitä mikään sukupolvi kuuntelee, jolloin JVG :tä voidaan mennä kuuntelemaan ylisukupolvisesti (Määttänen ym., 2019, s. 17–18). LiveNationin promoottori Annika Oksasen mukaan hiphopin ollessa mainstreamia sitä onkin helpompi myydä myös paikkoihin jotka eivät ole genren faneja (Nyqvist ja Oksanen 2021, 241), mikä tarjoaa mahdollisuudet niin ylisukupolviselle kuuntelulle, mutta myös epätyypillisille konserttikävijöille epätyypillisissä paikoissa – mikä taas tuo hiphopia ja räppiä aina moninaisempiin ympäristöihin ja uusille yleisöille tutuiksi. Samaan aikaan myös esiintymisten määrä on kasvanut ja hiphop-keikkojen määrä vakiintunut. Kultabasso-kerhon J-P Hietsillan mukaan 2010-luvulla eniten keikkailevat artistit tekivät yli 100 keikkaa vuodessa per artisti (Lampinen, 2016, s. 233), ja ammatillinen arvioni on, että luku ei välttämättä edes riitä tämän hetken suosituimmille ja viraaleimmille artisteille.

Aineiston perusteella kokemus konsertista – olipa se sitten yleisön tai artistien puolella, sisältää runsaasti energialatauksia, tilan erilaista käyttöä sekä kulttuurin käsitteilyä tilassa. Rap-artisti Kesken kuvaa esiintymistilannetta seuraavasti (esimerkki 32):

- 32) Kesken: ”Keikoissa parasta on ihmisten tapaaminen, musiikin jakaminen siinä hetkessä toisten kanssa, ja se kokonaisvaltainen fiilis, joka kietoo sisäänsä rajoittamatta. Se on energioiden vaihtoa ja oppimista, pysäyttämistä ja liikuttamista, bailausta ja chillaista. Kuulee itsekin biisit livenä, aina hieman erilaisena kuin levyillä.

Keikat voivat olla eletyn ja muun muassa studioissa fiilistellyn ja synnytetyn uudelleentul-kintaa, puuduttavalta rutiinilta välttyvä vaihtelulla ja yllätyksillä. Esimerkkinä tästä vaika-pa se, kun Saurus-liveissä Pike alkaa soittamaan randomisti joidenkin biisien välissä MPC:tä, jolloinka mä lähdän vetämään toivon mukaan vapautuneet freestylet. Silloin an-namme yhdessä improvisaation virrata värähtelyjen ja mielikuvittamiseksi. Backstagestoo-riin liittyvät siellä olevat tyypit, uudet ajatukset ja kokemukset” (Lampinen, 2016, s. 149).

Esimerkissä 32 nousee esille tilan vaikutus kulttuurituotteeseen, kun studiossa syntynyt kappale muuttuu ja mukautuu, kun se tulkitaan uudestaan muualla. Tulkinnan

voi tehdä niin esittäjä kuin kuuntelija, ja parhaimmillaan tila ja siinä oleva lataus, joka syntyy toisista osallisista, luo uusia kulttuurisia tuotteita. Asan mukaan keikan meininki voi riippua paljonkin esiintymispaikasta: kun esiintyy kirjastossa, on tärkeää olla mahdollisimman vähäeleinen, jotta yleisö ei vaivaudu, mutta baarikeikalla käytössä on Twisted Sistersin Dee Snyderin filosofia, jonka mukaan ”koko baari revitään paskaksi ja ennen Asaa lavalla olleet eivät enää koskaan koske mikrofoneihin” (Paleface ja Salminen 2019, 436).

Esiintymispaikka ei aina ole pelkästään esiintymiseen tarkoitettu tila: konsertteja järjestetään kaupunkitilassa, ja joskus myös kaupunki itse on voinut toimia esiintymispaikkana: esimerkiksi Bomstikidi on esiintynyt kannettavan äänentoiston kanssa Metroasemilla (Paleface ja Salminen 2019, 450), kun taas Carrolsin kulmasta kehittyi freestylerapin näyttämö (Sykäri, 2019, s. 70, 74).

Eräänlaista kaupunkitilan käyttöä esiintymispaikkoina ovat myös festivaalit. Rap-festivaaleja ovat olleet mm. Lahden Mukkanuonniemessä 2010-2018 järjestetty Summer Up -festivaali sekä Sotkamon Vuokatissa 2001-2010 ja Jämsän Himos Parkissa vuosina 2011-2016 järjestetty Pipefest. Pipefest palasi Sotkamoon vielä vuonna 2018 (Nelonen Media Live 2018). Tällä hetkellä hiphop- ja rapaiheisia festivaaleja ovat mm. Tampereen Blockfest, Kuopion Hoodfest sekä Hämeenlinnassa järjestettävä Melakka Festivaali (LiveFIN ry 2024).

Aineistossa moni artisti nostaa Pipefestin esiin merkittävänä ympäristönä hiphopille ja omalle uralleen, sillä tapahtuma keräsi räpin ystävät aina artisteista asiakkaisiin yhteen verkostoitumaan, nauttimaan kulttuurista sekä luomaan sitä. Palefacen mukaan tapahtumassa onkin vuosien aikana ”perustettu bändejä ja klikkejä, tapeltu, tehty levydiilejä ja heitetty tuntikausia friistailia” (Paleface, 2011, s. 54), mikä kuvaa tapahtuman monimuotoista luonnetta, joka antoi tilaa kulttuurille kasvaa ja kukkia, mutta vaali myös yhteisöllisyyttä ja omaehtoisuutta tapahtuman ympärillä. Pipefest syntyikin isolta osalta yhteisöllisyyden pohjalta: tekijät halusivat tuoda esiin monipuolisesti suomalaista hiphopkulttuuria ja sen elementtejä graffitiseinistä breikkaukseen ja beatboxauksesta open miceihin, jolloin tapahtumassa oli oheisohjelmassa esimerkiksi showcase graffiti-työpajoja ja uusien nousevien kykyjen esiintymisiä (Nieminen, 2019, s. 345; Westinen, 2019, s. 319–320). Pipefestin merkitystä sekä itselleen että koko kulttuurille kuvaa Cheek, joka muisteli festivaalia viimeisen Pipefestin tiedotteessa sekä sen markkinointikampanjassa seuraavasti (esimerkki 33):

- 33) Cheek: ”Mulle Pipefestillä on ollut iso merkitys. Se oli ensimmäinen festivaali johon päästiin ikinä esiintymään ja oltiin silloin tosi ylpeit siitä että päästiin mukaan siihen porukkaan. Siitä Vuokatin Pipefestistä kehkeytyi sellainen rappijätkien leirikoulu, et siellä oli kiva tavata muu jengi ja siellä oikeestaan on alkanut suomalaisen hiphopin livekulttuuri” (Nelonen Media Live 2018)

Esimerkissä 33 nousee esiin Pipefestin rooli alkusysäyksenä suomalaisen hiphopin livekulttuurille sellaisena kuin se nyt tunnetaan. Tapahtuma kasvatti kulttuuria ja sen tekijöitä, muutti ympäristöä ja tekemisen tapoja luoden pohjan myös rap-artistien

esiintymiselle muilla festivaaleilla. Se antoi esiintymismahdollisuuksia ja tarjosi tilaa yhteisöllisyydelle, minkä myös artistit nostivat aineistossa esiin merkittävänä tapahtumaa kuvaavana elementtinä. Vaikka historiansa aikana Pipefest muutti paikkakunnalta toiselle, tarjosi se samoja tunteita paikkakunnasta riippumatta, varsinkin uusille rap-sukupolville. Esimerkiksi Sini Sabotage nostaa Pipefestin esille paikkana, jossa hän tunsu viimein kuuluvansa johonkin kulttuuriin saadessaan esiintymismahdollisuuden Himoksella JVG:n myötä (esimerkki 34):

- 34) Sini Sabotage: "JVG antoi mahdollisuuden päästä festarilavoille. Kun oltiin Pipefestin mökkibäkkärillä illalla katsomassa keikkoja, kuulin sivukorvalla, miten Avionin prinssi sanoi Ville Gallelle, että Sini on kyllä todellinen alfanaaras. Pikkujuttu, mutta muistan sen hetken ikuisesti, kun musta tuntui, että olin kasvanut just outolinnusta hyväksytyksi." (Salo & Särämäkari, 2020)

Esimerkissä 34 nousee esiin yhteisöllisyyden lisäksi myös tapahtumassa – ja sen myötä ympäristössä – muuttuvat roolit: festivaalin esiintymislavalla artisti oli esiintyjä, mutta 'mökkibäkkärillä' eli takahuonetiloissa kuuntelija. Yhteisöllisyydessä näkyy myös hyväksyntä, jossa artistin sukupuoli ei enää teekään tästä yhteisön tai ympäristön silmissä ulkopuolista, vaan aktiivisen osallistujan.

Varsinaisten rap-festivaalien lisäksi aineistossa nousevat esiin myös erilaiset yleisfestivaalit, eli festivaalit, joiden ohjelmisto koostuu useista eri musiikkityyleistä. MC Nikke T:n mukaan nykyisin "ei ole sellasta festaria, jossa ei ole rappäreitä. 1990-luvun alussa niillä kampeilla taas ei ollut suosiota huolimatta asiaa millekään festarille" (Määttänen ym., 2019, s. 44). Myös hiphop-artistien määrä yleisfestivaaleilla on ollut viime vuosina valtavassa kasvussa, johtuen myös musiikkityylin suosion kasvusta. Tätä voidaan peilata esimerkiksi RMJ:hin liittyvien esimerkkien kautta: Timo Pieni Huijaus muistelee vuosituhannen ensimmäisen vuosikymmenen RMJ-festivaaleja seuraavasti (esimerkki 35):

- 35) Timo Pieni Huijaus: "Elastisen hypemanina Raumanmeren juhannuksessa, varmaan 2007 tai 2008 oltiin päälavalla, ainoana räp-aktina, yli 30 000 ihmisen edessä. Silloin räp ei ollut mitenkään samassa asemassa, kuin se on nyt ja oli helvetin siisti katsoa, kun saatiin se jengi liikkeelle samalla tavalla, kuten muutkin sen ajan isot bändit." (Salo & Särämäkari, 2020)

Esimerkissä 35 nousee esiin, kuinka rap-artisti on yleisfestivaalilla esiintyessään ollut eräänlaisessa altavastajan asemassa, ja joutunut ikään kuin todistamaan omaa osaaamistaan mutta myös kilpailemaan huomiosta muiden artistien, jotka ovat olleet pääasiassa pop- ja rockyhtyeitä, kanssa. Onnistuessaan esiintyminen on kuitenkin ollut palkitsevaa ja jättänyt vahvan muistijäljen niin paikasta kuin siihen liittyvistä tahoista. Sittenkin RMJ on kasvanut vahvaksi hiphopin ja muun rytmimusiikin esiintymispaikaksi, ja vuosien varrella festivaalin päälavalla ovat esiintyneet mm. Cheek, Mikael Gabriel, Gettomasa ja Gasellit. Kesällä 2024 päälavalla esiintyivät mm. Lauri Haav, Sexmane, Karri Koira ja Cledos festivaalin ohjelman painottuessa entistä enemmän

rap-musiikkiin tarjoten vahvan ja monisävyisen ympäristön kulttuurin tekijöille ja kuluttajille.

Yleisesti tapahtumia koskevassa aineistossa nousee esiin tapahtumien monimuotoisuus ja erityisesti tapahtuman sisällön ja toimijoiden vaikutus ympäristöihin mutta myös tekijöihin. Verrattuna moneen muuhun ympäristöön, tapahtumat elävät ja syntyvät nimenomaan tekijöistään ja osallistujistaan ollen ympäristö, joka koostuu nimenomaan sisällöstä: osallistumisesta, kulttuurin esittämisestä tai sen seuraamisesta. Tapahtumaympäristöt itsessään ovat voineet fyysisessä olomuodossaan olla kadunkulmia, puistoja, ravintoloita, kirjastoja tai vaikkapa festivaalilavoja, mutta varsinaisia rap-ympäristöjä niistä on tullut vasta kun niissä on esitetty ja otettu vastaan rap-musiikkia. Ympäristöt ovat tarjonneet tekijöilleen mahdollisen myös osallistua kulttuuriin sen eri tasoilla saman tapahtuman sisällä muuttuen katsojasta esiintyjäksi ja takaisin katsojaksi, kuten esimerkiksi Sini Sabotagen (esimerkki 34) kohdalla. Tapahtumat ovat samaan aikaan käsiteltävissä aineellisina kokonaisuuksina, mutta koostuvat aineettomista, yhteisöllisyyden elementeistä aktiivisesta toiminnasta, jossa tilaa muokataan, käsitteistetään ja käytetään kulttuuri edellä.

5.4.3 Monialaiset kilpailun ja urheilun ympäristöt

Monialaiset ympäristöt nousevat aineistossa esiin joko hiphopin kilpailullisten ja urheilullisten esimerkkien kautta, mutta myös ympäristöinä, jotka lähtökohtaisesti eivät ole rapin tiloja, mutta johon rap tavalla tai toisella on päätyntä. Lähtökohtaisesti monialaisiin ympäristöihin aineistossa kuuluvat mm. *urheilu*, *skeittaus* ja *tanssi*, mutta myös osa *tapahtumista* ja *esiintymisistä* oli mahdollista tyypitellä monialaisiksi ympäristöiksi nimenomaan sen mukaan, että niihin liittyy joko kilpailua tai urheilua toiminnan kautta. Tällaisia olivat esimerkiksi esiintyminen jääkiekon maailmanmestaruuskisojen kultajuhlissa, rapin SM-kilpailut sekä esiintymistä varten tehty harjoittelu urheiluhallissa. Osa kilpailun ympäristöistä oli myös verkkopohjaisia ja jopa pelillisiä, jolloin fyysisen tilan sijaan internet toimi varsinaisena ympäristönä tekemiselle, tarjoten silti erilaisia kilpailullisia ja urheilullisia ominaisuuksia.

Kilpailullisen ympäristön pohja liittyy vahvasti rapin perinteisiin ja historiaan. Lähtökohtaisesti rap perustuu sisäiseen kilpailuun, jossa ”jokainen räppäri uskoo olevansa paras” (Paleface, 2011, s. 160), ja paremmuudesta kilpaillaan esimerkiksi breakdancessa, graffiteissa ja räppäyksessä, jossa kisataan battle- ja biiffi-kulttuurien kautta (Paleface & Salminen, 2019, s. 173, 178). Yleensä battlet esitetään freestylenä yleisön ja tuomariston edessä, mutta niitä myös käsitteellistään, kuvataan ja jaetaan verkossa. (Leminen, 2021, s. 158–159; Paleface & Salminen, 2019, s. 178–179). Verkossa toimivia battleja ovat esimerkiksi YouTuben Epic Rap Battles of History, battleliiga Skriivaa ku Riivaa, erilaiset disstrack-turnaukset joissa tehdään dissaavia rap-kappaleita sekä

textceekulttuuri, jossa battlataan eli kilpaillaan pelkällä tekstillä ilman ääntä (Leminen, 2021, s. 157–158, 160, 170).

Tunnetuimpiin Suomessa järjestettäviin battleihin – eli kilpailullisiin ympäristöihin – kuuluu Rapin SM-kilpailut, joita on järjestetty vuosittain vaihteesta asti. Kisa on tuonut julkisuutta mm. Ceebrolisticsille ja Redramalle, jonka lisäksi se on toiminut isoille levy-yhtiöille paikkana löytää uusia kykyjä. (Mikkonen, 2004, s. 78; Paleface & Salminen, 2019, s. 178). Rapin SM-kilpailua aineistossa nostivat esille mm. Juno ja Yavis, joista Juno kuvaa kilpailun merkitystä oman uransa kannalta seuraavasti (esimerkki 36):

- 36) Juno: ”Muistan ekat rapin SM-skabat: menin sinne, että saisin tietää, onks must ylipäättään siihen, mitä halus nuorempana tavoitella. Ja sit ku ne meni hyvin, niin sai viel enemmän uskoo siihen, et täst vois oikeesti tulla joskus jotain, eikä vaan oman pään sisällä”. (Salo & Särämäkari, 2020)

Esimerkissä 36 rapin SM-kilpailu on ollut ympäristö, joka on vahvistanut niin toimijan osaamista kuin osuutta kulttuurissa. Kilpailuun osallistuminen ja siinä menestyminen on antanut ’uskoo’ eli luottamusta siitä, että hiphop on itselle ’jotain’ eli esimerkiksi harrastus, ammatti tai osa identiteettiä, mikä on taas ollut aiemmin tavoiteltu tai jopa unelmoitu asia. Kilpailu on antanut myös paikan näyttää omia taitojaan, jolloin oma osaaminen on tullut näkyväksi tai kuulluksi myös muille.

Rapin SM-kilpailujen lisäksi muita, selkeästi rapin pariin liittyviä kilpailullisia ympäristöjä ovat olleet esimerkiksi DJ Didierin esiin nostamat Psycho Skaten bileet ja skeittikisat (Nives, 2014, s. 110–119), Nikke Ankaran osallistuminen Battle Rap -kilpailuihin (Määttänen ym. 2019, 103–4) sekä Nikke T:n esiin nostama Showmaster-dj-kilpailu (Paleface 2011, 71).

Varsinaiset urheilulliset ympäristöt rapin parissa ovat perinteiseksi miellettyjä urheilyympäristöjä kuten esimerkiksi urheiluhalleja, stadioneita ja kuntosaleja. Rapin ympäristöjä niistä tulee erityisesti toiminnallisuuden kautta, jolloin urheilun ympäristö toimii kulissina esimerkiksi konsertille tai festivaalille. Uranuurtajana tässä on toiminut Cheek, jonka myötä rap- ja hiphop-keikkoja ja konsertteja alettiin järjestää uusissa ympäristöissä. Cheek oli ensimmäinen rapartisti, joka esiintyi niin jäähallissa, teki jäähallikiertueen, esiintyi Olympiastadionilla ja päätti uransa Lahden mäkimontun jäähyväiskonsertteihin. Cheekin esiintyminen Helsingin Olympiastadionilla elokuussa 2014 oli ennennäkemätön, sillä aiemmin yksikään suomalaisartisti ei ollut esiintynyt yksin stadionilla, ja konsertin ympärillä ollut huuma ja mediailmio oli valtava (Poikolainen 2015, 11). Konserttien tuominen paikkoihin, joissa niitä aiemmin ei ollut järjestetty muutti tilaa, ja avasi uusia ympäristöjä kulttuurille – mahdollisesti myös uusille sukupolville kulttuurin ympärillä. Sittemmin Cheekin ’jalanjälkiä’ ovat seuranneet etenkin hallikeikkojen kanssa mm. JVG, Gettomasa ja Gasellit sekä Sexmane JVG:n esiintyessä myös Olympiastadionilla.

JVG itsessään on hyvä esimerkki rapin ja urheilullisen ympäristön – tai peräti jopa urheilun suhteesta. Yhtye on noussut vuosien varrella ehkä hieman huumoripitoisestakin 'lätkärapista' eli jääkiekkoaiheisesta rap-musiikista valtavirtayhtyeeksi. Yhtyeen elämää kuvaavassa dokumentissa *"JVG-elokuva: Vuodet ollu tuulisia"* (2022) käy ilmi, miten yhtyeen uran alkuvaiheessa VilleGalle laski Suomessa olevan tuhansia pukukoppeja ja jos saa kappaleen soimaan kaikissa niissä, yhtyeestä tulee suosittu (Särmäkari 2022). Duon Jare Brandt kertoo, että yhtyeen *"Häissä"* -kappaleen musiikkivideon julkaisu ajoitettiin tarkoituksella kevään 2011 SM-liigafinaalin aikoihin sillä yhtye ajatteli kappaleessa olevan aineksia voittolauluksi. Kappaleesta tuli SM-liigaa isompi voittolaulu, sillä samana keväänä Suomi voitti jääkiekon MM-kultaa, ja kappaletta juhli Helsingin kauppatorin kultajuhlissa yli 100 000 suomalaista (Määttänen ym., 2019, s. 23, 141). VilleGalle kuvailee kappaleen läpilyöntiä jääkiekon parissa seuraavasti (esimerkki 37):

- 37) "Yhtäkkiä tulee viesti jääkiekkoliitolta, että nyt tulette torille vetämään kappaleen. Mikään ei ole koskaan jännittänyt niin paljon. Sen jälkeen menin ensimmäistä kertaa Tigerin vip-piin, jossa Duudsonit, Mikko Leppilampi ja Jasper Pääkkönen bilettivät sitä kappaletta. Ajattelin että ei vittu, nyt mun elämä on muuttunut täysin" (Määttänen ym. 2019, 88)

"Häissä" -kappaleen tarina yhdistää sekä sisällöllisen että tapahtumallisen näkökulman urheilun ja kilpailun ympäristöön. Kappaleen saama suosio lisäsi yhtyeen suosiota ja avasi yhtyeen jäsenille uusia mahdollisuuksia sekä esittää kappaletta erilaisissa ympäristöissä, mutta osallistua myös itse uusiin ympäristöihin samalla tutustuen uusiin ihmisiin ja lopulta myös kehittää musiikista itselleen uraa erilaisten väylien kautta. Myös urheilu ja etenkin jääkiekko on tarjonnut yhtyeelle lisää väyliä rapin toteuttamiseen: esimerkiksi yhtyeen *"Tarkenee"* -kappale oli ensimmäinen suomalainen kappale, joka pääsi EA Sportsin NHL 19-peliin, jonka lisäksi Pietarinkadun Oilers-hyväntekeväisyysjoukkueessakin pelaavat yhtyeen jäsenet Jare ja VilleGalle saivat samaiseen peliin omat pelihahmonsensa (Electronic Arts 2018).

Kuten edellä olevat JVG-esimerkit kertovat, kilpailun ja urheilun ympäristöissä myös kulttuurituotteella voi olla merkitystä: rap-kappaleen sisältö, julkaisuajankohta ja julkaisu-ympäristö saattavat olla urheilun ympäristöjä esimerkiksi ajallisesti, sijainnillisesti tai jopa tuotteen kannalta, jolloin muodostuu uusia kulttuurituotteita ja ympäristöjä niin esiintymiselle, kuluttamiselle kuin kokemiselle. Olennaista on kuitenkin se tietty kilpailullisuus: *"Häissä"* -kappale esitettiin voittojuhlissa, *"Tarkenee"* -kappale pelissä. Olipa kuitenkin kyse esiintymisestä, kappaleesta tai kilpailusta, ovat urheiluun ja kilpailuun liittyvät monialaiset ympäristöt selkeitä elementtejä murtamaan rapin raja-aitoja ja tarjoamaan niitä niin uusille kuin isommille yleisöille, jotka eivät ole välttämättä aiemmin rapista tai sen esittäjistä kuulleet tai edes olleet osa kulttuuria tai sen kuluttajia. Samaan aikaan ne ovat tarjonneet niin kaupallisia, tuotannollisia kuin uran ja ympäristön kehittämiseen ja kehittymiseen liittyviä vaihtoehtoja, joissa pyritään olemaan koko ajan parempi ja suurempi löytäen isompia areenoita ja yleisöjä

esimerkiksi mediahuomion, kohtaamisen tai vaikkapa yksinkertaisen tilan, kuten pukukopin kautta.

6 LOPUKSI

Tämä tutkimus keskittyi suomirapiin ja sen kulttuuriympäristöihin ja tutki niitä tapoja ja elementtejä, joilla kulttuuriympäristöistä suomirapissa puhutaan ja jotka suomirapiin vaikuttavat. Työn tarkoituksena oli löytää ne pisteet, joissa kulttuuriympäristö ja suomirap kohtaavat, tunnistaa niitä sekä analysoida niitä. Työn tutkimuskysymyksiä olivat:

1. Millaisia kulttuuriympäristöjä suomirapista on havaittavissa?
2. Miten kulttuuriympäristöistä puhutaan suomirapissa?
3. Miten suomirap vaikuttaa kulttuuriympäristöihin ja kulttuuriympäristöt suomirapiin?

Tutkimusaineisto koostui 7 suomirapiin liittyvästä teoksesta, jotka käsittelivät hiphop- ja rapkulttuuria pääasiassa niiden tekijöiden ja toimijoiden sanoittamina. Teoksien yhteisenä nimittäjänä oli se, että ne sisälsivät tekijähaastatteluita artisteista ja/tai muista hiphop-kulttuurin toimijoista kuten esimerkiksi dj:stä, graafikoista, tapahtumatuottajista, toimittajista sekä tuottajista. Teoksista eroteltiin diskurssianalyysin ja aineistoon kohdistuvien kysymysten avulla kulttuuriympäristön ilmentymiä, joita analysoitiin ja tutkittiin tarkemmin kulttuuriympäristöjä koskevan kokonaiskuvan hahmottamiseksi. Analyysin tavoitteena oli löytää ne diskurssit, jotka liittyvät erityisesti toimijan (esim. artisti, toimittaja yms) ja kulttuuriympäristön väliseen suhteeseen, sekä kulttuuriympäristöä ja toimittajan sille antamia arvoja. Analyysikysymykset olivat:

1. Missä (kulttuuri)ympäristöissä tekijä on tutustunut hiphoppiin tai päätenyt sen pariin?
2. Missä (kulttuuri)ympäristössä tekijä on 'tehnyt' hiphoppia?
3. Mikä on vaikuttanut siihen, että tekijä on päätenyt hiphopin pariin / tekee hiphoppia?

Analyysin pohjalta aineistosta pystyttiin erottamaan kulttuuriympäristöjä kuvaavat, perusmuotoiset elementit, joita olivat nuorisotyö, tanssi, elokuva, graffiti, skeittaus, urheilu, asuinympäristö, kauppa, studio, levy-yhtiö, esiintyminen, radio, yhteisö, tapahtumat, esikuva, internet, musiikki, kirjallisuus, video, lehti, televisio ja työ. Elementit jaoteltiin kulttuuriympäristön käsitteen ja Henri Lefebvren (1994) tila-käsitteen avulla isoimmiksi kokonaisuuksiksi eli asuinympäristöksi, digitaaliseksi ympäristöksi, oppimisen ympäristöiksi ja tuottamisen ympäristöiksi, joita analysoitiin ja

kuvattiin tarkemmin. Analyysin avulla kulttuuriympäristön ja suomirapin välisestä suhteesta pystyttiin tavoitteen mukaisesti muodostamaan sekä kokonaiskuva että erittelemään kohtaamispisteitä ja erilaisia diskursseja. Kulttuuriympäristöä tarkasteltiin erityisesti kulttuurin pariin päätyvän muodossa (esim. musiikin kuuntelu, mediasisältö, vertaiskulttuuri) sekä kulttuurin tekemisen muodossa (esim. musiikin tuottaminen, musiikin esittäminen, radio-ohjelman tekeminen), jotka itsessään kohtasivat kulttuuriympäristön käsitteen kanssa toimintaympäristön ja rakennetun ympäristön osalta unohtamatta digitaalista ympäristöä.

Asuinympäristöä, digitaalista ympäristöä, oppimisen ympäristöä ja tuottamisen ympäristöä analysoidessa piirtyi kuva samaan aikaan selvärajaisista, mutta myös toisiinsa lomittuvista kulttuuriympäristöistä, joihin liittyvä kokemus ja siihen liittyvä tapa puhua vaihteli esimerkiksi toimijan position tai toiminnan mukaan. Positio tietyssä ympäristössä saattoi myös vaihtua ajan myötä toimijan perehtyessä kulttuuriin tai oppiessa uusia taitoja ja tapoja. Esimerkiksi festivaalilla henkilö saattoi käydä ensin asiakkaana, mutta mikäli henkilöstä tuli myöhemmin artisti, muuttui ympäristö ja sen kokeminen vapaa-ajan ympäristöstä työpainotteiseksi. Samaan tapaan henkilö saattoi käydä aiemmin levykaupassa asiakkaana ostamassa levyjä ja perehtymässä kulttuuriin, mutta sittemmin levykaupasta saattoi tulla tälle työpaikka. Muutos saattoi vaihdella myös ympäristöstä toiseen, jolloin esimerkiksi levykaupassa työskentelevästä saattoikin tulla festivaalin esiintyjä. Toisaalta sama ympäristö saattoi muuttua toiminnan ja tilan käytön seurauksena esimerkiksi levykaupasta konserttitilaksi ja takaisin toimintojen mukaan. Tilankäyttöön liittyvän kysymyksen myötä suomirap laajeni myös perinteisten rapille miellettyjen kulttuuriympäristöjen ja tilojen ulkopuolelle, jolloin esimerkiksi urheilukentät palvelivat konserttipaikkoina ja nuorisotilat studioina puhumattakaan mediaan liittyvästä näkökulmasta ja uusien yleisöjen tavoittamisesta sen kautta.

Kulttuuriympäristön ja suomirapin leikkauspintoja pohtiessa on pakko kiinnittää huomio molempien kulttuuriin kuulumiseen ja siihen sopeutumiseen liittyvään rooliin: niin kulttuuriympäristö kuin suomirap ja etenkin hiphop-kulttuuri vahvistavat yksilön sopeutumista elinympäristöönsä, minkä lisäksi olennaista molemmissa on ymmärtää mennyt, jonka kautta rakennetaan tulevaa. Kulttuuriympäristön puolella tämä nousee esille erityisesti esimerkiksi kulttuuriympäristöstrategioissa, kun taas hiphopin puolella puhutaan autenttisuudesta sekä esikuvista ja representaatiosta. Kulttuurin ja historian eri vaiheet ovat havaittavissa nykytilasta, minkä lisäksi sekä rap että kulttuuriympäristö heijastelevat niin kulttuurisia kuin yhteiskunnallisia arvoja. Hiphop ja sen myötä suomirap pohjautuu omaehtoiseen vertaiskulttuuriin, jossa rapmusiikkia tehdään ensisijaisesti itselle ja toisille saman kulttuurin tai kulttuuriympäristön jäsenille kuten omalle yleisölle tai kaveripiirille eli vertaisille, jotka ovat yhtä lailla saattaneet kasvaa samassa ympäristössä, samoissa paikoissa ja tiloissa ja saada niistä kimmokkeita niin representaation, yhteisöllisyyden, kotiseudun kuin lopulta digitaalisenkin muodon kautta.

Tämän opinnäytetyöprosessin aikana mediassa ja verkon erilaisilla keskustelualustoilla käytiin runsaasti keskustelua suomirapista, sen tunnettavuudesta ja merkittävydestä. Samaan aikaan rap-artistit valloittivat yhä enemmän uusia ympäristöjä kulttuurinsa esittämisen- ja esiintymispaikoiksi, keräsivät uusia yleisöjä niin kesäfestareilla kuin hallikiertueilla ja valoivat kivijalkaa Suomirapista yhtenä Suomen suosituimmista musiikkityyleistä. Tänä päivänä ei ole enää eriskummallista, että Pro Iskelmä -palkinnolla palkitaan uraauurtava rap-artisti, rap soi niin radiossa, televisioissa kuin elokuvissa ja jopa erilaiset brändit ovat valjastaneet suomirapin omiin tarkoituksiinsa. Erilaiset kaupalliset elementit tarjoavatkin mahdollisen jatkotutkimusaiheen keskittyä nimenomaan suomirapin kaupalliseen puoleen, jolloin analysoinnin kohteena voisi olla erilaiset kumppanuudet ja kaupalliset ympäristöt aina Ämmä-ammiaisista Rähinä-suklaamuniin ja energiajuoma Rockstarin konsertista Pepsodent-brändilähettilyyteen asti. Tästä työstä ne jäivät suurimmaksi osaksi vielä ulos, sillä opinnäytetyö pyrki keskittymään kulttuuriympäristöihin kulttuurin perehtymisen ja kulttuurissa toimimisen kautta. Sen kannalta työ saavutti tavoitteitaan, joskin aiheen rajausta olisi voinut tehdä vielä tarkemmin, jolloin olisi mahdollistettu syvällisempi analyysi esimerkiksi jostain tietystä ympäristöstä. Nykyisessä muodossaan opinnäytetyö antaa kuitenkin kattavan kuvan pienistä häistä ja lähiöunelmista eli suomirapin kulttuuriympäristöistä.

LÄHTEET

- Aho, Marko. 2007. ”Tekstien paljous”. Teoksessa *Populaarimusiikin tutkimus*, toimittanut Marko Aho ja Antti-Ville Kärjä, 121-131. Tampere: Vastapaino.
- Aho, Marko, ja Antti-Ville Kärjä, toim. 2007. *Populaarimusiikin tutkimus*. Tampere: Vastapaino.
- Alkio-opisto. 2021. ”Hip hop -elementit - Alkio-opisto”. *Alkio* (blog). 2021. <https://alkio.fi/opintolinjat/hip-hop-elementit/>.
- Andersson, Harri. 1997. ”Kulttuuri ja paikan politiikka kaupunki uudistuksessa”. Teoksessa *Tila, paikka ja maisema: tutkimusretkiä uuteen maantieteeseen*, toimittanut Harri Andersson, Tuukka Haarni, Jouni Häkli, Jussi S. Jauhiainen, Pauli Tapani Karjalainen, Marko Karvinen, Pellervo Kokkonen, ym. 107-128. Tampere: Vastapaino.
- Androutsopoulos, Jannis, ja A. Scholz. 2003. ”Spaghetti Funk: Appropriations of Hip-Hop Culture and Rap Music in Europe”. *Popular Music and Society* 26 (4): 463–79.
- Becker, Howard Saul. 2008. *Art Worlds*. 25th anniversary ed., Updated and Expanded. Berkeley, Calif. ; London: University of California Press.
- Berleant, Arnold. 1991. *Art and Engagement*. Philadelphia (Pa.): Temple University Press.
- Borofsky, Robert. 1987. ”Making History | Social and Cultural Anthropology”. Cambridge University Press. 1987. <https://www.cambridge.org/fi/academic/subjects/anthropology/social-and-cultural-anthropology/making-history-pukapukan-and-anthropological-constructions-knowledge>, <https://www.cambridge.org/fi/academic/subjects/anthropology/social-and-cultural-anthropology>.
- Bradley, Adam. 2009. *Book of Rhymes: The Poetics of Hip Hop*. New York, NY: Basic Civitas Books.
- Brink, Veera, ja Mikko Mäkelä. 2021. ”DJ tarvitsee mustan vyön - rakenteiden murtaminen esimerkillä”. Teoksessa *Kuka kuuluu? kirjoituksia hiphopista ja feminismistä*, toimittanut Inka Rantakallio, Heini Strand, ja Maryan Abdulkarim, 207–22. Helsinki: Kosmos.
- Cvetanović, Dragana. 2019. ”Mitä merkkää yhden emceen runous, sanat vasta alku, loppu vastavallankumous’: Avaimen Punainen tiili -albumin sanoitukset, rap-sukupolvi ja yhteiskuntaluokka”. Teoksessa *Hiphop Suomessa: puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*. Toimittanut Venla Sykäri, Inka Rantakallio, Elina Westinen & Dragana Cvetanović (toim), 150–81.
- El Harouny, Elisa. 2002. ”Historiallinen puukaupunki - tulevaisuuden elävää kaupunkiympäristöä?” Teoksessa *Eletty ja muistettu tila*, 257–76. Helsinki.
- Electronic Arts. 2018. ”NHL™ 19 – JVG:n pelattavat hahmot – Virallinen EA SPORTS™ -sivusto”. Electronic Arts Inc. 7. joulukuuta 2018. <https://www.ea.com/fi-fi/games/nhl/news/nhl-19-jvg-in-game>.
- Esko, P. 2014. ”Tietokone - DJ:n paras ystävä”. Teoksessa *DJ-kirja: näkökulmia suomalaiseen DJ-kulttuuriin*, Matti Nives, Iina Esko, Antti Grundstén, ja Martin Martonen, 2. tark. p, 48–53. Helsinki: Iina Esko Foto & Image.
- Frith, Simon. 1998. *Performing Rites: Evaluating Popular Music*. Oxford: Oxford University Press.
- Gere, Charlie. 2006. *Art, Time, and Technology*. Culture Machine Series. New York: Berg.
- Glad, Laura. 2017. ”Jättiyllätys! Vain elämää palaa syksyllä – mukana aiempien kausien tähtiä: Cheek, Sanni, Kaija Koo...” *Ilta-Sanomat*. 30. toukokuuta 2017. <https://www.is.fi/vai-nelamaa/art-2000005232178.html>.
- Granö, Päivi. 2013. ”Visuaalisuus kokemuksena ja tietämisenä paikan tulkinnaissa”. Teoksessa

- Visuaalisen kokemus: johdatus moniaistiseen analyysiin*, toimittanut Päivi Granö, Anne Katarina Keskitalo, ja Suvi Ronkainen, 67–77. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Gullichsen, Anni. 2019a. ”Suomirap nousi alakulttuurista populaariin, mutta sen kotiseutuylpeys ei ole hävinnyt: ”Sydänverellä ja verenmaku suussa ollaan edustettu mistä tullaan””. Text. Yle. 26. huhtikuuta 2019. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/04/26/suomirap-nousi-alakulttuurista-populaariin-mutta-sen-kotiseutuylpeys-ei-ole>.
- Haarni, Tuukka, Marko Karvinen, Hille Koskela, ja Sirpa Tani. 1997. ”Johdatus nykymaantieteeseen”. Teoksessa *Tila, paikka ja maisema: tutkimusretkiä uuteen maantieteeseen*, toimittanut Harri Andersson, Tuukka Haarni, Jouni Häkli, Jussi S. Jauhiainen, Pauli Tapani Karjalainen, Marko Karvinen, Pellervo Kokkonen, ym. s. 9-34. Tampere: Vastapaino.
- Halonen, Katri, ja Elina Ala-Nikkola. 2016. ”Kurkistuksia festivaalituotannon joukkoistamiseen”. Teoksessa *Festivaalien Suomi*, toimittanut Satu Silvanto ja Elina Ala-Nikkola, 90–96. Cuporen julkaisuja 29. Helsinki: Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiö.
- Harmanci, Reyhan. 2007. ”ACADEMIC HIP-HOP? YES, YES Y□ALL.” SFGATE. 5. maaliskuuta 2007. <https://www.sfgate.com/entertainment/article/ACADEMIC-HIP-HOP-YES-YES-Y-ALL-2613595.php>.
- Harris, Hanna. 2007. ”Post-festival. Muuttuvat kulttuuritapahtumat urbaanissa tilassa.” Teoksessa *Festivaalien Helsinki: urbaanin festivaalikulttuurin kehitys, tekijät ja kokijat*, toimittanut Satu Silvanto, Helsingin kaupunki, ja Helsingin kaupunki, 194–99. Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskus : Helsingin kaupungin kulttuuriasiainkeskus.
- Hautakangas, Mikko. 2008. ”Yleisöä kaikki, tuottajia kaikki: toimijuuden neuvotteluja Suomen Big Brotherissa”. Teoksessa *Fanikirja: tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*, toimittanut Kaarina Nikunen, 394-401. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 96. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Herkman, Juha. 2001. *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.
- Herlin, Catharina. 2022. ”Melodinen trap-musiikki toimii pohjana huume- ja parisuhdeloukusta kertovalle kappaleelle”. Rumba.fi. 6. elokuuta 2022. <https://www.rumba.fi/uutiset/melodinen-trap-musiikki-toimii-pohjana-huume-ja-parisuhdeloukusta-kertovalle-kappaleelle/>.
- Hilamaa, Heikki, ja Seppo Varjus. 2000. *Musta syke: funkin, diskon & hiphopin historia*. Helsinki: Like.
- . 2004. ”Hiphop: pohjoinen ulottuvuus”. Teoksessa *Suomi soi. 2: Rautalangasta hiphoppiin*, toimittanut Pekka Gronow, Jukka Lindfors, ja Jake Nyman. Helsinki: Tammi.
- Hiphop Suomessa -verkosto. 2015. ”Finnish publications on hip-hop”. *Hip Hop in Finland: Genres and Generations* (blog). 4. maaliskuuta 2015. <https://hiphopfinland.wordpress.com/finnish-publications-on-hip-hop/>.
- Holopainen, Mari, ja Annamari Maukonen. 2016. ”Yhdessä tekeminen ja jakaminen - pienen festivaalin perusta”. Teoksessa *Festivaalien Suomi*, toimittanut Satu Silvanto ja Elina Ala-Nikkola, 102–8. Cuporen julkaisuja 29. Helsinki: Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiö.
- Hopi, Anna. 2017. ”X Factor -tuomarit Suvi Teräsniska ja Mikael Gabriel: ’Itku on tullut silmään monta kertaa’”. Iskelmä. 28. joulukuuta 2017. <https://www.iskelma.fi/uutiset/viihde/a-155005>.
- Hubara, Koko, ja Miska Soini. 2021. ”Hiphop-elämän kiertokulku - ikääntyminen ja vanhemuus”. Teoksessa *Kuka kuuluu? kirjoituksia hiphopista ja feminismistä*, toimittanut Inka Rantakallio, Heini Strand, ja Maryan Abdulkarim, 57–70. Helsinki: Kosmos.

- Hätönen, Alma. 2013. ”Mikael Gabriel haki Idolsiin 2007: Lauloin Antti Tuiskua”. Text. Yle. 10. toukokuuta 2013. <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2013/05/10/mikael-gabriel-haki-idolsiin-2007-lauloin-antti-tuiskua>.
- Häyrynen, Maunu. 2009. ”Mukana menossa kulttuurituotanto”. Teoksessa *Kulttuurituotanto: kehykset, käytäntö ja prosessit*, toimittanut Maarit Grahn, Maunu Häyrynen, ja Turun yliopisto, 7–21. Tietolipas 230. Helsinki : Suomalaisen Kirjallisuuden Seura ; Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos.
- Häyrynen, Simo. 2009. ”Kudontaa vai erottelua? Kulttuuripolitiikka kulttuurituotannon kehyksenä”. Teoksessa *Kulttuurituotanto: kehykset, käytäntö ja prosessit*, toimittanut Maarit Grahn, Maunu Häyrynen, ja Turun yliopisto, 23–43. Tietolipas 230. Helsinki : Suomalaisen Kirjallisuuden Seura ; Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos.
- Ikonen, Emmi. 2022. ”Tässä ovat uudet Vain elämää -tähdet – mukana Erika Vikman, Redrama, Mikko Alatalo... - MTVuutiset.fi”. 24. toukokuuta 2022. <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/tassa-ovat-uudet-vain-elamaa-tahdet-mukana-erika-vikman-redrama-mikko-alatalo/8434808#gs.lklylf>.
- Ilmonen, Kari. 2009. ”Kulttuuri ja aluekehittäminen: konflikteja ja kommunikaatiota”. Teoksessa *Kulttuurituotanto: kehykset, käytäntö ja prosessit*, toimittanut Maarit Grahn, Maunu Häyrynen, ja Turun yliopisto, 44–61. Tietolipas 230. Helsinki : Suomalaisen Kirjallisuuden Seura ; Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos.
- Ilmonen, Kari, Ilkka Luoto, ja Olli Rosenqvist. 2010. *Maaseutumaisen kulttuuritapahtuman olemus, kehitys ja menestys: kymmenen kehityskertomusta Suomesta, Skotlannista, Norjasta ja Uudesta-Seelannista*. Maaseutupolitiikan yhteistyöryhmän julkaisuja 4/2010. Helsinki: Maaseutupolitiikan yhteistyöryhmä.
- IS. 2019. ”Elastisen koskettava Vain elämää -esitys saa VilleGallen itkemään – katsojat mykistyivät: ”Tän kauden Katri Helena ja Danny””. Iltä-Sanomat. 20. syyskuuta 2019. <https://www.is.fi/tv-ja-elokuvat/art-2000006246300.html>.
- Jokinen, Arja, Laura Huttunen, ja Anna Kulmala, toim. 2004. *Puhua vastaan ja vaieta: neuvottelu kulttuurisista marginaaleista*. Helsinki: Gaudeamus.
- Jokinen, Arja, Kirsi Juhila, ja Eero Suoninen. 2016. ”Diskursiivinen maailma. Teoreettiset lähtökohdast ja analyttiset käsitteet”. Teoksessa *Diskurssianalyysi: teorit, peruskäsitteet ja käyttö*, 17-47. Tampere: Vastapaino.
- Kainulainen, Kimmo. 2005. *Kunta ja kulttuurin talous: tulkintoja kulttuuripääoman ja festivaalien aluetaloudellisista merkityksistä*. Tampere: Tampere University Press : Taju [jakaja].
- . 2007. ”Juureva festivaali ja vetovoimainen kaupunki”. Teoksessa *Festivaalien Helsinki: urbaanin festivaalikulttuurin kehitys, tekijät ja kokijat*, toimittanut Satu Silvanto, Helsingin kaupunki, ja Helsingin kaupunki, 176–81. Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskus : Helsingin kaupungin kulttuuriasiainkeskus.
- Kauste, Juulia. 2002. ”Kaupunkitila monikulttuurisen yhteiskunnan strategiana: identiteetti, etnisuus ja kansalaisuus Pariisissa ja New Yorkissa”. Teoksessa *Eletty ja muistettu tila*, 277–306. Helsinki.
- Kellner, Douglas, ja Riitta Oittinen. 1998. *Mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.
- Kervanto Nevanlinna, Anja. 1998. ”Kaupunki taidehistoriassa”. Teoksessa *Kuvasta tilaan: taidehistoria tänään*, toimittanut Kirsi Saarikangas, 227–46. Tampere: Vastapaino.
- Kin, Noah. 2021. ”No hetero - hiphopin seksuaalisuus ja narratiivin laajentaminen”. Teoksessa *Kuka kuuluu? kirjoituksia hiphopista ja feminismistä*, toimittanut Inka Rantakallio, Heini Strand, ja Maryan Abdulkarim, 45–54. Helsinki: Kosmos.

- Kinnunen, Maarit. 2013. ”TODELLA HYVÄ MEININKI KYLÄLLÄ KULTTUURITAPAHTUMAN KOKONAISELÄMYKSEEN VAIKUTTAVAT TEKIJÄT”. <https://docplayer.fi/105336-Maarit-kinnunen-todella-hyva-meininki-kylalla-kulttuuri-tapahtuman-kokonaiselamykseen-vaikuttavat-tekijat.html>.
- Klaic, Dragan. 2007. ”Festivaalien tutkimisen tärkeydestä”. Teoksessa *Festivaalien Helsinki: urbaanin festivaalikulttuurin kehitys, tekijät ja kokijat*, toimittanut Satu Silvanto, Helsingin kaupunki, ja Helsingin kaupunki, 202–5. Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskus : Helsingin kaupungin kulttuuriasiainkeskus.
- Knight Rydazz, ohj. 2014. *JVG - Mist Sä Tuut Ft. Gracias, Paperi T, Juno, Stepa, MC Särre, Gasellit, Kube*. https://www.youtube.com/watch?v=bpR_LomrPko.
- Kopomaa, Timo. 2016. ”Musiikkifestarit: Säpinää maalla ja kaupungissa”. Teoksessa *Festivaalien Suomi*, toimittanut Satu Silvanto ja Elina Ala-Nikkola, 34–42. Cuporen julkaisuja 29. Helsinki: Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissätiö.
- Korhonen, Juha. 2020. *Flow Mo: suomibreikin kivijalka*. Kustannuspaikka tuntematon: Juha Korhonen.
- Kortelainen, Kaisu. 2013. ”Muistin kuvai tehdasyhteisöstä. Moniaistisuus etnografiassa ja muistitietotutkimuksessa”. Teoksessa *Visuaalisen kokemus : johdatus moniaistiseen analyysiin*, Päivi Granö, Anne Keskitalo, ja Suvi Ronkainen. fi=Lapin yliopistokustannus|en=Lapland University Press|. <https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/61800>.
- Koskimaa, Raine. 2007. ”Digitaalisen kulttuurin ulottuvuudet”. Teoksessa *Nyky aika kulttuuritutkimuksessa*, 66–81. [Jyväskylän yliopisto].
- Kuittinen, Sonja, Rebekka Kuukka, ja Fanni Noroila. 2021. ”Rap riisuu alasti - Naisen ilmaisu hiphopissa. Dialogi.” Teoksessa *Kuka kuuluu? kirjoituksia hiphopista ja feminismistä*, toimittanut Inka Rantakallio, Heini Strand, ja Maryan Abdulkarim. Helsinki: Kosmos.
- Kulttuuriyhdistys TUFF. 2013. ”TUFF?” *Kulttuuriyhdistys TUFF!* (blog). 18. marraskuuta 2013. <http://www.tufftuff.fi/tuff/>.
- . 2019. ”HipHop-Kirjasto”. *Kulttuuriyhdistys TUFF!* (blog). 28. tammikuuta 2019. <http://www.tufftuff.fi/hiphop-kirjasto/>.
- Kähkönen, Satu. 2015. *Kulttuuriympäristöohjelmien kulttuuriympäristö*. Tahiti: taidehistoria tieteenä. Taidehistorian seura. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/50779>.
- Kähkönen, Satu, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos Musiikin, Art and Culture Studies Department of Music, Taidehistoria, ja Art History. 2015. *Kulttuuriympäristöohjelmien kulttuuriympäristö*. Tahiti: taidehistoria tieteenä. Taidehistorian seura. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/50779>.
- Kärjä, Antti-Ville. 2007a. ”Musiikki ja kuva”. Teoksessa *Populaarimusiikin tutkimus*, toimittanut Marko Aho ja Antti-Ville Kärjä, 179-204. Tampere: Vastapaino.
- . 2007b. ”Tuotannon teknologiaa”. Teoksessa *Populaarimusiikin tutkimus*, toimittanut Marko Aho ja Antti-Ville Kärjä, 35-43. Tampere: Vastapaino.
- Lahdenvesi-Korhonen, Leena. 2009. *Kulttuuriympäristöohjelma - miksi ja miten*. Suomen ympäristö 10/2009. Helsinki: Ympäristöministeriö : Edita publishing [jakaja].
- Lampinen, Tuomo. 2016. *Sylky*. Kustannuspaikka tuntematon: Tuomo Lampinen.
- Lappi, Tiina-Riitta. 2007. ”Neuvottelu tilan tulkinnoista. Etnologinen tutkimus sosiaalisen ja materiaalisen ympäristön vuorovaikutuksesta jyväskyläisissä kaupunkipuhunnoissa”, Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2007.
- Lefebvre, Henri. 1994. *The Production of Space*. Repr. Oxford: Blackwell.
- Leminen, Mika. 2021. ”’Jos mä en osaa kävellä nii, miks mä just kävelin sun eteen?’ Battle Rap ja vammaisuus”. Teoksessa *Kuka kuuluu? kirjoituksia hiphopista ja feminismistä*, toimittanut Inka Rantakallio, Heini Strand, ja Maryan Abdulkarim, 157–71. Helsinki: Kosmos.

- Lindfors, Sonya. 2021. ”Kuulumisesta ja kuulumattomuudesta - tanssi, mustuus ja hiphop-kulttuuri”. Teoksessa *Kuka kuuluu? kirjoituksia hiphopista ja feminismistä*, toimittanut Inka Rantakallio, Heini Strand, ja Maryan Abdulkarim, 111–129. Helsinki: Kosmos.
- Lintunen, Katja. 2018. ”Cheek avoimena parisuhdejuoruista – Vain elämää muutti kaiken: Myönnän valehdelleeni, että olin siskon kanssa! | Seiska”. *Seiska.fi*. 27. elokuuta 2018. <https://www.seiska.fi/Utiset/Cheek-avoimena-parisuhdejuoruista-Vain-elamaa-muutti-kaiken-Myonnan-valehdelleeni-etta-olin>.
- LiveFIN ry, Jazzliitto ry. 2024. ”Festivaalilista. LiveFIN ry:n ja Jazzliitto ry:n avoin toimialadata”. LiveFin ry. <https://www.livefin.fi/avoin-toimialadata/>.
- Lusane, Clarence. 1993. ”Rap, Race and Politics”. *Race & Class* 35 (1): 41–56. <https://doi.org/10.1177/030639689303500105>.
- Lähdesmäki, Tuuli. 2012. ”Diskurssianalyysi taiteen tutkimuksen menetelmänä”. Teoksessa *Taidetta tutkimaan : menetelmiä ja näkökulmia / toimittaneet Annika Waenerberg & Satu Kähkönen*, 39–61.
- Mallat, Sara. 2022. ”Signmarkilta koskettava kirjoitus Tanssii tähtien kanssa -matkastaan: ”Tanssi kuuluu kaikille””. 13. marraskuuta 2022. <https://www.iltalehti.fi/viihdeutiset/a/09795c1a-6b44-415d-99a8-548da1d37ddc>.
- Malmberg, Henri. 2023. ”Jami Faltinin ”trapskelmä” alleviivaa trap-musiikin kuolemaa – ja niin kuuluukin”. *Klangi*. 7. syyskuuta 2023. <https://www.klangi.fi/uutiset/mielipide/kolumni-jami-faltinin-trapskelma-alleviivaa-trap-musiikin-kuolemaa-ja-niin-kuuluukin/>.
- Masomi, Deogracias, ja Miika Pessa. 2021. ”Herkkyyttä ja uhoa - muuttuvat rap ja maskuliinisuus”. Teoksessa *Kuka kuuluu? kirjoituksia hiphopista ja feminismistä*, toimittanut Inka Rantakallio, Heini Strand, ja Maryan Abdulkarim, 89–107. Helsinki: Kosmos.
- Mattlar, Mikko, ja Harri Ahola. 2017. *Stadin diskohistoria: diskoja, tiskijukkaa ja varhaista dj-kulttuuria Helsinginseudulla 1966-1988*. Helsinki: Mikko Mattlar.
- Mattlar, Mikko, ja J. Lindroos. 2021a. *DJ: käsikirja*. Helsinki: Johnny Kniga.
- Mettänen, Heli. 2020. ”Ville Galle puhuu nyt Jaren lähtemisestä mukaan Tanssii tähtien kanssa -ohjelmaan: ”On hänen vuoronsa””. 3. lokakuuta 2020. <https://www.iltalehti.fi/viihdeutiset/a/50921fae-3396-45ed-a1ac-c66b1daaf05e>.
- Michalowska, Marianna. 2009. ”Kaupunkitektiä kaivertamassa. Taide interventiona julkisen muistin merkityskerroksiin.” Teoksessa *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa: tie-teidenvälisiä otteita vallasta kaupunki-, media- ja virtuaalituloissa*, toimittanut Seija Ridell, Päivi Kymäläinen, ja Timo Nyssönen, 179-205. Tampere: Tampere University Press : Taju [jakaja].
- Mikkonen, Jani. 2004. *Riimi riimistä: suomalaisen hiphopmusiikin nousu ja uho*. Helsinki: Otava.
- Miller, Monica, Daniel Hodge, Jeffrey Coleman, ja Cassandra Chaney. 2014. ”The Hip in Hip Hop: Toward a Discipline of Hip Hop Studies”. *Journal of Hip Hop Studies* 1 (1): 6–12.
- Modu, Chi. 2016. ”Esipuhe”. Teoksessa *Sylky*, Tuomo Lampinen. Kustannuspaikka tuntematton: Tuomo Lampinen.
- Mäenpää, Marjo. 2016. ”Festivaalit ja sosiaalinen media”. Teoksessa *Festivaalien Suomi*, toimittanut Satu Silvanto ja Elina Ala-Nikkola, 141–146. Cuporen julkaisuja 29. Helsinki: Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissätiö.
- Mäenpää, Pasi. 2007. ”Festivaalit ja kaupunkipolitiikan uusi kulttuuripuhe”. Teoksessa *Festivaalien Helsinki: urbaanin festivaalikulttuurin kehitys, tekijät ja kokijat*, toimittanut Satu Silvanto, Helsingin kaupunki, ja Helsingin kaupunki, 182–193. Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskus : Helsingin kaupungin kulttuuriasiainkeskus.
- Määttänen, Juuso, Mikko Aaltonen, Mikko-Pekka Heikkinen, Jussi Lehmusvesi, Arttu

- Seppänen, ja Kojo. 2019. *Sanasta sanaan: suomalaisen räpin historia ja tärkeimmät biisit*. Helsinki: HS-Kirjat.
- Nelonen Media Live, ohj. 2018. *Pipefest promotiovideo 2018*. Nelonen Media Live.
- Nieminen, Pete. 2019. ”Graffitit ja katutaide nuorisostyo välineinä”. Teoksessa *Hiphop Suomessa : puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*, toimittanut Venla Sykäri, Inka Rantakallio, Elina Westinen & Dragana Cvetanović, 340–56. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, 2019.
- Nives, Matti. 2014. *DJ-kirja: näkökulmia suomalaiseen DJ-kulttuuriin*. 2. tark. p. Helsinki: Ina Esko Foto & Image.
- Nyqvist, Jannika, ja Annika Oksanen. 2021. ”Käytä ääntä. Tienraivaaminen musiikkibisneksessä.” Teoksessa *Kuka kuuluu? kirjoituksia hiphopista ja feminismistä*, toimittanut Inka Rantakallio, Heini Strand, ja Maryan Abdulkarim, 239–52. Helsinki: Kosmos.
- Nyysönen, Timo. 2009. ”Graffitit - kamppailua julkisen tilan ilmiöstä?” Teoksessa *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa: tieteidenvälisiä otteita vallasta kaupunki-, media- ja virtuaalitaloissa*, toimittanut Seija Ridell, Päivi Kymäläinen, ja Timo Nyysönen, 114–140. Tampere: Tampere University Press : Taju [jakaja].
- Paasi, Anssi. 1996. ”Alueellinen identiteetti ja alueellinen liikkuvuus: suomalaisten syntymäpaikat ja nykyiset asuinalueet”. *Terra*. -, 210–223.
- Paaso, Mira. 2019. ”’Junnut nappaa nipsuu eikä skumppaa enää roiskuta’ - Slangi rap-yhtye JVG:n sanoituksissa”, kesäkuuta. <https://erepo.uef.fi/handle/123456789/21463>.
- Paleface. 2011. *Rappiotaidetta: suomiräpin tekijät*. Helsinki: Like.
- . 2016. ”Esipuhe”. Teoksessa *Sylky*, Tuomo Lampinen. Kustannuspaikka tuntematon: Tuomo Lampinen.
- Paleface, ja Esa Salminen. 2019. *Kolmetoista kertaa kovempi: räppärin käsikirja*. Helsinki: Like.
- Petrisalo, Katriina. 2001. *Menneisyys matkakohteena: kulttuuriantropologinen ja historiatieteellinen tutkimus perinne-kulttuurien hyödyntämisestä matkailuteollisuudessa*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 802. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- . 2009. ”Lähimatkailu kulttuurituotantona”. Teoksessa *Kulttuurituotanto: kehukset, käytäntö ja prosessit*, toimittanut Maarit Grahn, Maunu Häyrynen, ja Turun yliopisto, 179–93. Tietolipas 230. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura; Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos.
- Pietikäinen, Sari. 2000. ”Kriittinen diskurssitutkimus”. Teoksessa *Kieli, diskurssi & yhteisö*, toimittanut Pirkko Nuolijärvi, Terttu Nevalainen, Helena Raumolin-Brunberg, Paula Sajavaara, Pirjo Linnakylä, Minna-Riitta Luukka, Pirjo Hiidenmaa, ym. Soveltavan kielentutkimuksen teoriaa ja käytäntöä / Jyväskylän yliopisto, soveltavan kielentutkimuksen keskus 2. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Poikolainen, Janne. 2015. *Musiikkifanius ja modernisoituva nuoruus : Populaarimusiikin ihailijakulttuurin rakentuminen Suomessa 1950-luvulta 1970-luvun alkuun*. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 168. Nuorisotutkimusverkosto. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/155539>.
- Pointer, Ashley. 2021. ”Trap Music: Where It Came from and Where It’s Going”. Berklee Online Take Note. 29. syyskuuta 2021. <https://online.berklee.edu/takenote/trap-music-where-it-came-from-and-where-its-going/>.
- Puolamäki, Laura, ja Eeva Raike. 2009. ”Kotimaisema, peritty kulttuuriympäristö”. Teoksessa *Kulttuurituotanto: kehukset, käytäntö ja prosessit*, toimittanut Maarit Grahn, Maunu Häyrynen, ja Turun yliopisto, 215–35. Tietolipas 230. Helsinki: Suomalaisen

- Kirjallisuuden Seura ; Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos.
- Ramstedt, Kim. 2019. ”’Paljon hommaa, mistä sun piti huolehtii’: DJ:n vaihtelevat tehtävät ja roolit hiphop-musiikin paikallistumisessa Suomessa”. Teoksessa *Hiphop Suomessa : puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*, toimittanut Venla Sykäri, Inka Rantakallio, Elina Westinen & Dragana Cvetanović, 287–304. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, 2019.
- Rantakallio, Inka, Heini Strand, ja Maryan Abdulkarim, toim. 2021. *Kuka kuuluu? kirjoituksia hiphopista ja feminismistä*. Helsinki: Kosmos.
- Rantakallio, Inka, ja Elina Westinen. 2022. ”Johdanto: Hiphop-kulttuurin tutkimus ja opetus Suomessa”. Musiikin suunta. 24. lokakuuta 2022. <https://musiikinsuunta.fi/2022/2-2022-44-vuosikerta/johdanto-hiphop-kulttuurin-tutkimus-ja-opetus-suomessa/>.
- Ridell, Seija. 2009. ”Julkista elämää digitaalisen verkkopussin solmukohdassa”. Teoksessa *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa: tieteidenvälisiä otteita vallasta kaupunki-, media- ja virtuaalituloissa*, toimittanut Seija Ridell, Päivi Kymäläinen, ja Timo Nyyssönen, 293–322. Tampere: Tampere University Press : Taju [jakaja].
- Riikonen, Heikki. 1997. ”Aluetietoisuuden sisältö paikallisyhteisössä: sukupolvet ja muistinvaraiset alueet”. Teoksessa *Tila, paikka ja maisema: tutkimusretkiä uuteen maantieteseen*, toimittanut Harri Andersson, Tuukka Haarni, Jouni Häkli, Jussi S. Jauhiainen, Pauli Tapani Karjalainen, Marko Karvinen, Pellervo Kokkonen, ym. Tampere: Vastapaino.
- Roos, J. P. 1987. *Suomalainen elämä*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/16232>.
- Ruohonen, Kirsikka, ja Nora Horn. 2019. ”’Hei jäbä veti hyvin!’ - naisverkostojen tärkeydestä”. Teoksessa *Hiphop Suomessa : puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*, toimittanut Venla Sykäri, Inka Rantakallio, Elina Westinen & Dragana Cvetanović, 270–80. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, 2019.
- Räsänen, Matti, ja Riitta Räsänen. 1982. ”Ihminen fyysisen ympäristön viitekehyksessä”. Teoksessa *Kulttuurin kenttätutkimus*, 39–49. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Saarikangas, Kirsi. 2002. ”Merkityksellinen tila: lähiöasuminen arkkitehtuurin, asukkaiden, menneen ja nykyisen kohtaamisessa”. Teoksessa *Eletty ja muistettu tila*, toimittanut Timo Kaitaro, Kirsi Saarikangas, Maija Kallinen, Liisa Kanerva, Lev Manovich, Willem Frijhoff, Anssi Paasi, ym. Historiallinen arkisto 215. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Salasuo, Mikko, ja Janne Poikolainen. 2012. ”Johdanto: monimuotoinen katukulttuuri”. Teoksessa *Katukulttuuri : nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa / Mikko Salasuo, Janne Poikolainen & Pauli Komonen (toim)*, 7–30. Nuorisotutkimusseura.
- Salo, Vuokko, ja Miika Särmäkari. 2020. *Lähellä*. Helsinki: Cozy Publishing.
- Siivonen, Katriina. 2008. *Saaristoidentiteetit merkkien virtoina: varsinaissuomalainen arki ja aluekehitystyö globalisaation murroksessa*. Kansatieteellinen arkisto 51. Helsinki: Suomen muinaismuistoyhdistys.
- . 2009. ”Osallistava kulttuurituotanto. Pohdintaa kulttuurisesta kestävydestä.” Teoksessa *Kulttuurituotanto: kehykset, käytäntö ja prosessit*, toimittanut Maarit Grahn, Maunu Häyrynen, ja Turun yliopisto, 62–81. Tietolipas 230. Helsinki : Suomalaisen Kirjallisuuden Seura ; Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos.
- Silvanto, Satu. 2007. ”Tervetuloa kaupunkifestivaaleille! Urbanin festivaalikulttuurin nousu”. Teoksessa *Festivaalien Helsinki: urbaanin festivaalikulttuurin kehitys, tekijät ja kokijat*, toimittanut Satu Silvanto, Helsingin kaupunki, ja Helsingin kaupunki, 9–15.

- Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskus : Helsingin kaupungin kulttuuriasiainkeskus.
- Sirkkunen, Esa. 2006. ”Blogit ovat evoluutiota eivät revoluutiota.” Teoksessa *Journalismikriittikin vuosikirja 2006*, toimittanut Laura Ruusunoksa. Tiedotustutkimus 1/2006. Tampere: Journalismin tutkimusyksikkö.
- . 2009. ”Aidattu vai avoin verkko? Omaehtoisen toiminnan muodot ja rajat sosiaalisen median tiloissa”. Teoksessa *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa: tieteidenvälisiä otteita vallasta kaupunki-, media- ja virtuaalituloissa*, toimittanut Seija Ridell, Päivi Kymäläinen, ja Timo Nyysönen. Tampere: Tampere University Press : Tajua [jakaja].
- Soja, Edward W. 1996. *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. Cambridge (Mass.): Blackwell.
- Sorjonen, Olli, ja Joensuun popmuusikot, toim. 2011. *Ilosaarirock: 40 vuotta tarinoita*. Joensuu: Joensuun popmuusikot.
- Strand, Heini. 2019. *Hyvä verse: suomiräpin naiset*. Helsinki: Into.
- Suinner, Caroline, ja Meriam Trabelsi. 2021. ”Ihanan isot pyllyt ja fatfobia. Kehollisuus hiphopissa.” Teoksessa *Kuka kuuluu? kirjoituksia hiphopista ja feminismistä*, toimittanut Inka Rantakallio, Heini Strand, ja Maryan Abdulkarim, 133–53. Helsinki: Kosmos.
- Suutari, Pekka. 2007. ”Musiikki arjen vuorovaikutuksessa”. Teoksessa *Populaarimusiikin tutkimus*, toimittanut Marko Aho ja Antti-Ville Kärjä. 93-120. Tampere: Vastapaino.
- Sykäri, Venla. 2017. ”Beginning from the End: Strategies of Composition in Lyrical Improvisation with End Rhyme”. *Oral Tradition*, 123–54.
- . 2019. ”Freestyle osana suomalaista hiphop-kenttää: improvisoinnin taito, vaikutteet ja kehitys”. Teoksessa *Hiphop Suomessa*, 50–85.
- Sykäri, Venla, Dragana Cvetanović, Elina Westinen, ja Inka Rantakallio. 2019. ”Johdanto”. Teoksessa *Hiphop Suomessa: puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*, toimittanut Venla Sykäri ja Dragana Cvetanović, 7–32. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Julkaisuja 219. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura.
- Syväluoma, Ville. 2022. ”Mikä on KPC ja ketä siihen kuuluu? Kiertueelle lähtevän kollektiivin rivistöihin kuuluu jo yli 10 artistia”. *Klangi*. 24. elokuuta 2022. <https://www.klangi.fi/uutiset/musiikki/mika-on-kpc-ja-keta-siihen-kuuluu-kiertueelle-lahtevan-kollektiivin-rivistoihin-kuuluu-jo-yli-10-artistia/>.
- Särmäkari, Miika, ohj. 2022. *JVG-elokuva: Vuodet ollu tuulisii*.
- Thornton, Sarah. 1997. ”The Social Logic of Subcultural Capital”. Teoksessa *The Subcultures Reader*, Sarah Thornton, 1–10. Psychology Press.
- Tuomi, Pauliina. 2009. ”Osallistun, vaikutan? Euroviisut ja vuorovaikutteisen mediateknologian mahdollisuudet”. Teoksessa *Kulttuurituotanto: kehykset, käytäntö ja prosessit*, toimittanut Maarit Grahn, Maunu Häyrynen, ja Turun yliopisto, 312–35. Tietolipas 230. Helsinki : Suomalaisen Kirjallisuuden Seura ; Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos.
- Turtiainen, Riikka, ja Sari Östman. 2009. ”Tavistaidetta ja verkkoviihdettä. Omaehtoisten verkkosisältöjen tutkimusetiikkaa.” Teoksessa *Kulttuurituotanto: kehykset, käytäntö ja prosessit*, toimittanut Maarit Grahn, Maunu Häyrynen, ja Turun yliopisto, 336–58. Tietolipas 230. Helsinki : Suomalaisen Kirjallisuuden Seura ; Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos.
- Uutisaamu, ohj. 2021. *Uutisaamu: TTK:sta pudonneet Mikael Gabriel ja Tiia Elg tanssituomarin arvioitavana – katso maksutta MTV Katsomossa*. <https://www.mtv.fi/sarja/uutisaamu-33001003008/ttksta-pudonneet-mikael-gabriel-ja-tiia-elg-tanssituomarin-arvioitavana-1490393>.
- Vaattovaara, Tiina. 2012. ”Lapin gangstat: hiphop-harrastuksen vaikutus lappilaisen miehen

- kulttuuri-identiteettiin”. Teoksessa *Katukulttuuri : nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa*, toimittanut Mikko Salasuo, Janne Poikolainen, ja Pauli Komonen, 142–68. Nuorisotutkimusseura.
- Valtioneuvosto. 2014. *Kulttuuriympäristöstrategia 2014–2020*. Erillisjulkaisu. Opetus- ja kulttuuriministeriö. <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10138/43197>.
- Välimäki, Susanna. 2019. ”Ympäristökriittinen suomi- ja saameräppi: Paleface, Áilu Valle ja Terttu Järvelä”. Teoksessa *Hiphop Suomessa : puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*, Toimittanut Venla Sykäri, Inka Rantakallio, Elina Westinen & Dragana Cvetanović *toim*, 182–211. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, 2019.
- warnermusicfinland. 2020. ”SUOMALAISEN TRAP-AALLON TULOKAS ÖVERI SAINNATTIIN ETENEE RECORDSILLE”. *Warner Music Finland* (blog). 6. marraskuuta 2020. <https://warnermusic.fi/2020/11/06/suomalaisen-trap-aallon-tulokas-overi-sainnattiin-etenee-recordsille/>.
- Westinen, Elina. 2010. ”The linguistic and discursive construction of hip hop identities: A view on Finnish rap lyrics - Tutkimusportaali - Converis - Jyväskylän yliopisto”. 2010. <https://converis.jyu.fi/converis/portal/detail/Publication/20109963>.
- . 2012. ”Bättre folk: Sosiolingvistinen kommentti suomalaisessa rap-musiikissa.” Teoksessa *Katukulttuuri: nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa*, Mikko Salasuo, Janne Poikolainen, ja Pauli Komonen, 119–41. Julkaisuja / Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, 124. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.
- . 2014. ”The Discursive Construction of Authenticity : Resources, Scales and Polycentricity in Finnish Hip Hop Culture”. *Jyväskylä Studies in Humanities*, nro 227. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/43614>.
- . 2019. ”Anu Manner - Pipefestin tekijä”. Teoksessa *Hiphop Suomessa: puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*, toimittanut Venla Sykäri ja Dragana Cvetanović, 319–21. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Julkaisuja 219. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura.
- Westinen, Elina, ja Inka Rantakallio. 2019. ”’Keep it real’ - rap-artistien näkemyksiä autenttisuudesta”. Teoksessa *Hiphop Suomessa : puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*, toimittanut Venla Sykäri, Inka Rantakallio, Elina Westinen & Dragana Cvetanovic, 124–49.
- Yli-Tepsa, Hanna. 2019. ”Rap-työpajat voimaantumisen sosiaalisena kontekstina”. Teoksessa *Hiphop Suomessa : puheenvuoroja tutkijoilta ja tekijöiltä*. Toimittanut Venla Sykäri, Inka Rantakallio, Elina Westinen & Dragana Cvetanović (*toim*, 322–39. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, 2019.

LIITTEET

LIITE 1: YMPÄRISTÖERITTELY

Elementit:	nuorisotyö, tanssi, elokuva, graffiti, skeittaus, urheilu, asuinympäristö, kauppa, studio, levy-yhtiö, esiintyminen, radio, yhteisö, tapahtumat, esikuva, internet, musiikki, kirjallisuus, video, lehti, televisio ja työ							
TEOS	ARTISTI	PARIIN INNOSTANEET YMPÄRISTÖT (1.Missä (kulttuuri)ympäristöissä tekijä on tutustunut hiphopiin tai päätynt sen pariin?)	HIPHOPIN PARIIN INNOSTANEET YMPÄRISTÖT PERUSMUODOSSA	TEKEMISEN YMPÄRISTÖT (2. Missä (kulttuuri)ympäristössä tekijä on 'tehnyt' hiphoppia?)	TEKEMISEN YMPÄRISTÖT PERUSMUODOSSA	VAIKUTTIMIT (3.Mikä on vaikuttanut siihen, että tekijä on päätynt hiphopin pariin / tekee hiphoppia?)	VAIKUTTIMIT PERUSMUODOSSA	SIVUT
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomalaisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Fintelligens	Harjun nuorisotalo; Colorblind-musikaali; breakdance	nuorisotyö; tanssi	Levyn teko studiossa, oma studio; Rähinä-Posse; arvostelut Soundissa ja rumbassa; keikat; levytyssopimus Sonylle; kappale Radioon; televisioesiintymiset	studio; levy-yhtiö; lehti; esiintyminen; tapahtumat; radio; yhteisö	Rähinä	yhteisö	54-55, 121-122
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomalaisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Seremoniamestari	Opiskelu taidekoulussa; jossa musiikkituottajien kurssi; Nasin kuuntelu yläasteella Espoossa; opiskeluaikaisen kommuunin kotibileet; räppibileet	koulu, tapahtuma	Levyn teko studiossa; esiintyminen lavalla; levyn julkaisu; ravintolakeikat	studio; esiintyminen; tapahtumat; levy-yhtiö; tapahtumat	Taidekoulu; Tampere; Espoo; Nas	yhteisö; esikuva; identiteetti; asuinympäristö	60-63, 125-127
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomalaisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Petri Nygård	Nuera; Lielahden Pojat	yhteisö	Pillumagneetti nettijulkaisuna; keikat; kappaleet radioon; ravintolakeikat	internet; esiintyminen; tapahtumat; radio	Internet	digitaalisuus	63-64
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomalaisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Asa / Avain	Elokvien katselu; runojen kirjoittaminen; graffitien maalaus; skeittaus; koti roihuvuoressa; Funkiest	elokuvat; tekstit; graffiti; skeittaus; asuinympäristö; kauppa	Itä-Helsinki kappaleet + koti; Rähinä; Warner	asuinympäristö; yhteisö; levy-yhtiö	Itä-Helsinki; Rähinä; itsensä kehittäminen; identiteetti	yhteisö; asuinympäristö; identiteetti	65-66, 129-131
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomalaisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Pikku G	Skeittaaminen ja breakdance	skeittaus; tanssi	Esille Radiomafian demokilpailusta ollessaan vielä ala-asteella; Levy-yhtiönä Warner Music joka järjesti studion; Possena Rockin'Da North; Paljon keikkailua	radio; kilpailu; levy-yhtiö; yhteisö; koulu; esiintyminen; tapahtumat; studio	Rockin' Da North; nuori ikä	yhteisö; identiteetti	72-74, 133-134
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomalaisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Aksim			esiintymiset ja tapahtumanjärjestäminen Jyväskylässä; kotoisin tikkakoskelta	esiintyminen; tapahtumat; asuinympäristö; työ	Jyväskylä; Tikkakoski	asuinympäristö	76
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomalaisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Notkea Rotta	Gangstarapin kuuntelu; levyjen kuuntelu	musiikki	Helsinki; keikkapaikat kuten Tavastia; aktiivinen keikkailu	asuinympäristö; esiintyminen; tapahtumat; esiintyminen	Itä-Helsinki; Gangstarap	asuinympäristö; esikuva	77
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomalaisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Cheek	Musiikin kuuntelu koulussa	koulu	5th Element, Rähinä, & Herrasmiesliiga; Keikat; Levyn teko Studiossa; Lahden räppikene; Klubiräppäriin rooli; Kappaleiden päätyminen soittolistoille; Keikat festareilla ja Olympiastadionilla; Omaelämäkerrallinen elokuva & kirja	yhteisö; esiintyminen; tapahtumat; studio; asuinympäristö; musiikki; kirjallisuus; elokuva	5th Element; Rähinä; Herrasmiesliiga; Klubiräppäriin rooli; Lahti	yhteisö; asuinympäristö; identiteetti	80-83
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomalaisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	JVG, Ville-Galle, Jare	Rähinän ja Fintelligensin ihailu; VilleGalle tuplaajana Junon keikoilla; tutustuminen musiikkiin yläasteella	esikuva; koulu; esiintyminen; tapahtumat	Videoiden lataaminen youtubeen; levytyssopimus Monspille; musiikkia biletykseen; jääkiekkojuniorina toimiminen; levyn julkaisu sm-liiga-finaaleihin; musiikkivideot; esiintyminen kultajuhlissa; keikat; tigerin vip;	internet; levy-yhtiö; musiikki; urheilu; tapahtumat; esiintyminen; musiikkivideo; radio	Fintelligens, Esikuva, Rähinä, Jääkiekko, Juhlminen, Youtube	esikuva, digitaalisuus, identiteetti	86-88, 141-142

				yökerhot; musiikin saaminen mm. ylen soit- tolistoille				
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomaalisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Musta Barbaari	isoveli; Tupac Shakur; Ruudolfin paitamyyjä ja kaveri; kaverit	yhteisö; asuinympäristö; esikuva	Toimiminen paitamyynä Rudolfin kaikoilla; kuntosalilla käyminen; ystäväpiiri	esiintyminen; tapahtumat; urheilu, yhteisö	Hiphopin tausta ja historia; afroamerikkalaisuus; ystäväpiiri; esikuvat	esikuva; identiteetti, yhteisö	95-98
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomaalisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Paperi T	New York rapin kuuntelu; kotikaupunki Porvoo ja sen levykaupat; koulun ATK-tunti	asuinympäristö; kauppa; internet	radio-ohjelmien teko; festivaaleilla esiintyminen; haastattelut lehtiin; ruger hauer; emmagaala voitto	radio; tapahtumat; lehti, yhteisö	ATK-tunti; Porvoo; esikuvat; Ruger Hauer	digitaalisuus, asuinympäristö, yhteisö	98-100
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomaalisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Mikael Gabriel	lastenkoti, jossa teki ekat räpit	koulu; asuinympäristö	Osallistuminen Idolsiin; musiikin julkaisu Mikseri.net:ssä; 1. levy nuorisoasiankeskuksen Free Recordsin kautta; Alasti-kirja; Vain Elämää -ohjelma	televisio; internet; nuorisotyö; levy-yhtiö; kirjallisuus	Mikseri.net; Hyrynsalmen nuorisokoti; Helsinki; Nuorisoasiainkeskus	digitaalisuus; asuinympäristö	101-102
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomaalisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Nikke Ankara	Isoveli kuunteli räppiä; Seremoniamestari, Fintelligens, Avain	esikuva	Osallistuminen Vain Elämähän; Asteen keikoilla mukana; Lahtiskene; Musiikki Spotifyssa; osallistuminen Battle Rap -kilpailuihin; Päättyminen suljetulle osastolle	televisio; asuinympäristö, kilpailu, musiikki, esiintyminen; tapahtumat, suljettu osasto	Päättyminen suljetulle osastolle; Lahtiskene; Fintelligensin, Seremoniamestarin ja Avaimen Ihailu; osallistuminen Asteen keikkoihin	identiteetti; asuinympäristö; esikuva	103-104
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomaalisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Raptori	amerikkalaiset hiphop-kasetit; lukio; asuminen hyvinkäällä	koulu; asuinympäristö; esikuva	Keikkapaikat; Treenikämpä; Keikka Cafe Metropol; kappale Listaykköseksi; Radio Cityn soittolista	esiintyminen; tapahtumat; treenikämpä; musiikki; radio	Hyvinkää; esikuvat	asuinympäristö, esikuva	115-120
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomaalisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Heikki Kuula			Freestylen tekeminen; osallistuminen kilpailuihin, oma asunto, Kallio, kiertueet ja keikat	asuinympäristö; esiintyminen; tapahtumat; kilpailu	oma asunto; Kallio; viestinnän opiskelu; asan kuuntelu	asuinympäristö; identiteetti; esikuva	135
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomaalisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Paleface	yhteiskunta, bileet, tutustuminen länsi-afrikkaan	yhteisö, asuinympäristö	yhteiskunta; keikkailu; kuuntelu; exogetic; youtube; video iltasanoihin; musiikki spotifyssa	esiintyminen; tapahtumat; levy-yhtiö; musiikki; internet	eduskuntavaalit; yhteiskunta	asuinympäristö; identiteetti	137-139
Määttänen, M. 2019. Sana Sanasta. Suomaalisen räpin historia ja tärkeimmät biisit	Adikia	-	-	Flow-festivaalilla esiintyminen; D.R.E.A.M.G.I.R.L.S-kollektiivi; ehdokkuus Emma-gaalassa; esiintymiset klubeissa ja baareissa; videot youtubessa; arvostelu rumbassa	tapahtumat; yhteisö; tapahtumat; esiintyminen; internet; lehti	naisten tekemä räppi, sini sabotage, d.r.e.a.m.g.i.r.l.s	esikuva; identiteetti	94, 153-155
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Pyhimys	skeittaaminen; graffittien tekeminen / bommaus; isot housut; musiikin kuuntelu	skeittaaminen; graffiti; musiikki	-	-	esikuva	representaatio	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Musta Barbaari	Prinssi Jusuf & Pastori-Pike kaverina; Rudolf,	yhteisö	Aksimin mikkikomero; esiintyminen Block-festeillä	studio; tapahtumat	-	-	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Mariska	Asuminen lontoossa, siellä soiva musiikki	asuinympäristö	Räppibileisiin osallistuminen	esiintyminen; tapahtumat	Punk, Busta Rhymes	identiteetti; esikuva	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Brädi	tekstien kirjoittaminen; NBA	kirjallisuusllisuus; urheilu	Lahdessa asuminen, Lahtiskene; Kasisali; Cheekin ura	asuinympäristö; esiintyminen; tapahtumat; yhteisö	Cheekin ura; Lahti; Ruud Gullit	asuinympäristö, esikuva, yhteisö	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Spekti	kaveripiiri; musiikin kuuntelu; harrastus	yhteisö; musiikki	Rähinän keikkabussi	esiintyminen; tapahtumat	harrastus; ammatti; esikuva	identiteetti	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Notkea Rotta	Lähiössä asuminen; Kurvin Vauhti-futisjengi; kaverit	asuinympäristö; yhteisö; urheilu	Bändi; kaverit; bileet	yhteisö; tapahtumat	Lähiö	asuinympäristö	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	JVG, Ville-Galle	Ylä-aste, kaverit; musiikin kuuntelu	yhteisö; musiikki	Junon keikoilla tuplaajana; MM-juhlassa esiintyminen Torilla, Levytyssopimus Monspille, palkinnot Emma-Gaalassa	esiintyminen; tapahtumat; urheilu, levy-yhtiö	Emma Gaala voitto; ammattilaistuminen	identiteetti	ei sivutietoja

Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Ruudolf	Radio; Amerikan matka; levyn te- keminen; seurakunta; skeittaus	radio; asuinympä- ristö; yhteisö; seura- kunta; skeittaus	-	-	Snoop Doggy Dogg; serkku; wu tang clan; fat joe; ceebrolistics	esikuva	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Gracias	-	-	levyn julkaiseminen; esiintyminen tavastialla	levy; esiintyminen; tapahtumat	identiteetin rakennus; rasismi	identiteetti	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	RPK	baarikeikat; tapahtumanjärjestämi- nen	esiintyminen; tapahtumat; työ	-	-	marian sairaalan arkistossa työskente- ly -> ahaa-elämys siitä mitä haluaa tehdä	identiteetti	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Yeboyah	MTV:llä näkyvät videot	televisio	oman kappaleen ja levyn julkaisu	musiikki	samaistuminen mtv:n videoihin; ra- sismi; missy elliot	identiteetti, esikuva	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Paleface	-	-	8-Sali	esiintyminen; tapahtumat	old school-kulttuurin tekijät; rasismivastaisuus	esikuva; identiteetti	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Mikael Gabriel	-	-	esiintymiset; matkailu; blockfestissä esiintyminen; miami; lil wayne; uudenvuoden juhlat; studio	esiintyminen; tapahtumat; asuinympäristö; studio	Avain; Lil Wayne; yhteisesiintyminen, esiintyminen lämpärinä	esikuva	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Sini Sabotage	Kokkolan räppiskene	asuinympäristö	Citykäytävät Shop-Tetuan; Suomihoppia-kokoelmalevyllä pääseminen; Pipefestissa esiintyminen ja festarin mökkibakkari; keikalava	työ; musiikki; tapahtumat; esiintyminen; tapahtumat	Jare Tiihonen kysyi kokoelmalevyllä; Solonen Kokkolan skenessä; Kokkola; Stadi; Redrama mentorimassa	esikuva; yhteisö; asuinympäristö	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Gettomasa	musiikin kuuntelu ala-asteella ja ylä-asteella, ulkopuolisuuden tunne koulussa; breikkaaminen, breikkaus, breikkikoulu, breikkileirit; graffitit; skeittaaminen; musiikin kuuntelu mp3-soittimella	koulu; tanssi; graffiti; skeittaus; musiikki	studio	studio	esikuvat; artistisuhte	identiteetti; esikuva	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Timo Pieni Huijaus	tv-ohjelmassa soinut musiikki; musiikin tuottaminen	televisio; studio	RMJ:n pääalavalla esiintyminen	tapahtumat	räppäriys; esikuvat	identiteetti, esikuva	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Prinssi Jusuf	Itä-Helsinki; koulu	koulu; asuinympäristö	-	-	2Pac, 50sent; Itä-Helsinki	esikuva, asuinympäristö	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Pijall	Amerikan matkat mm. San Francisco; Seurakunta	asuinympäristö; seurakunta	Oma jengi	yhteisö	kristityt jenkkiräppärit	esikuva	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Elastinen	harrastuksien kautta, breakdance, koulussa tutustuminen	koulu, musiikki, tanssi	firma, Rähinä, esiintymiset	yhteisö; työ	identiteetin rakennus,	identiteetti	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Asa / Avain	piissien tekeminen	graffiti	alppipuistossa esiintyminen, tien päällä oleminen	esiintyminen; tapahtumat	räp työkaluna ajatuksille	identiteetti	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Cledos	ala-asteella musiikin kuuntelu	koulu	esiintyminen Blockfestillä	tapahtumat	keino itseilmaisuun, snoop dogg, 50cent, Eminem	identiteetti; esikuva	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Hätä-Miikka	-	-	esiintyminen; freestyle rap; baarien vessat; levy-yhtiö	tapahtumat; esiintyminen; tapahtumat; levy-yhtiö	diy-henki,	identiteetti	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	JVG, Jare	opiskeleminen; mtv	koulu, televisio	pme; festivaaleilla esiintyminen	levy-yhtiö; yhteisö; esiintyminen; tapahtumat; tapahtumat	Roihuvuoressa asuminen; Avaimen Roihuvuoresta kertova Musiikki	asuinympäristö; esikuva	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Uniikki	Color Blind-musikaali; b-boy jengi Illmatic Cru; hiphopin kaikki neljä elementtiä	nuorisotyö; tanssi; graffiti; musiikki	Myyrmanin anttilan levy-osasto; striimaus; levyjen teko	kauppa; musiikki	Mentori Petri Hypnotic Kanerva	esikuva	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Jodarok	Joensuussa asuminen; Joensuun hiphop-skene; Joensuun DIY-skene	asuinympäristö; yhteisö	posse	Yhteisö	rasismivastaisuus	identiteetti	ei sivutietoja

Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Juno	-	-	Rapin SM-kisat	kilpailu	Göstä, juice, nurmio	esikuva	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Stig	breikkaus; graffittien teko; räppi-keikoilla käynti; koulu; koripallo-piirit	tanssi; graffiti; esiin-tyminen; tapahtu-mat; koulu; urheilu	DJPP tuottajalevyn kuvaukset,	musiikki	kaverien kanssa tekeminen	yhteisö	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Pikku G	Oli ala-asteella uran alkaessa; ko-keili breakdancea, levyjen soittoa, graffitimaalausta ja räppäystä	koulu; tanssi; graffiti; musiikki	Musiikin teko studiossa; breakdance	studio, tanssi	Ezkimo ja kumppanit tukena	esikuva	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Aksim	Perhe poliittisesti valveutunut ja keskusteleva	asuinympäristö	Musatyöpajat harjun nuoristalolla; studio	nuorisotyö; studio	Public Enemy, Ice T, Ice Cube, 2 Pac, vasemmistolaisuus	esikuva; identiteetti	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Avionin Prinssi	Alakulttuurit; SMC; Malmi	yhteisö; asuinympä-ristö	SMC; keikat; keikkojen järjestäminen	yhteisö; esiintyminen; ta-pahtumat; työ	alakulttuuri; malmi	identiteetti, asuinympä-ristö	ei sivutietoja
Särmäkari & Salo, 2020. Lähellä. Hiphop potret-teja	Stepa	Kaveriporukka; runonlausunta	yhteisö; kirjallisuus-llisuus	kiertue; keikkailu; matkustaminen keikoilta yöjunalla kotiin; levy-yhtiö	esiintyminen; tapahtumat; levy-yhtiö	heikompien puolella oleminen	identiteetti	ei sivutietoja
Lampinen, 2015. Sylky	Särre	-	-	TÖI-tila tehdasrakennuksessa, jossa studio; Musiikkivideoit, Herttikka (Herttoniemi), Aivovuoto	studio; yhteisö; musiikki-vidео; asuinympäristö	-	-	12-13
Lampinen, 2015. Sylky	Alamaa	kotikaupunki Pietarsaari; yläaste; levyjen kuuntelu ja ostelu	asuinympäristö; koulu; musiikki; kauppa	-	-	Busta Rhymes	esikuva	22-23
Lampinen, 2015. Sylky	Majuri	-	-	Summer Upissa esiintyminen; Reserviupseerikerholla esiintyminen; levytyssopimus PME:lle; Yökerhossa esiintyminen; Backstage	tapahtumat, esiintyminen; levy-yhtiö	-	-	38-39
Lampinen, 2015. Sylky	Tiia Karo-liina	-	-	Kontufestilla Notkean Rotan keikka ja oma esiintyminen	tapahtumat, esiintyminen	-	-	58-59
Lampinen, 2015. Sylky	MC Pyhä Lehmä / Lehmä	Koulussa kuuntelu	koulu	Studio	studio	Isoveljen kanssa tehty musiikki, Lau-ryn Hill	esikuva	85-85
Lampinen, 2015. Sylky	Haamu	Kotikaupunki Joensuu; yläasteella musiikin kuuntelu	asuinympäristö; koulu	Spotify	musiikkit	Joensuun naapurusto; erilaisuus	identiteetti; asuinympä-ristö	104-105
Lampinen, 2015. Sylky	OG Mattip	-	-	Matkustelu New Yorkissa ja Göteborgissa; keikat Kaapelitehtaalla; Studiosessio; Ullan-linna	asuinympäristö; esiinty-minen; tapahtumat; tapahtumat	-	-	120-121
Lampinen, 2015. Sylky	DJ Ano-nymous	-	-	bileet, oma radio-ohjelma; oma levykauppa; maailman kiertäminen	esiintyminen; tapahtumat; radio; kauppa	asenne	identiteetti	132-133
Lampinen, 2015. Sylky	Kalifornia Keke	-	-	Haista Studio; Itä-Helsinki	studio; asuinympäristö	-	-	142-143
Lampinen, 2015. Sylky	Kesken	-	-	Keikat; backstage	esiintyminen; tapahtumat	-	-	148-149
Lampinen, 2015. Sylky	SP	-	-	Musiikkivideokuvaus; Tampere pakkahuoneella keikka; Jyväskylä dominossa keikka; Finnish Compilation 1 -levy; Nosturi-keikka; Jyrki	esiintyminen; tapahtumat; musiikkivideo; musiikki; televisio	-	-	156-157
Lampinen, 2015. Sylky	Hätä-Miikka	-	-	Musiikkivideokuvaus; juhlat	musiikkivideo; esiintymen; tapahtumat	-	-	164-165
Lampinen, 2015. Sylky	Kalle Kinon	-	-	Keikka järvenpäässä; Keikan backstage; oh-jelmatoimisto	levy-yhtiö; esiintyminen; tapahtumat; työ	-	-	170-171
Lampinen, 2015. Sylky	Meron	Oulussa vastaanottokeskuksessa asuminen; Pohjoinen; kouludisco	asuinympäristö; koulu	-	-	Kielikysymys; identiteetti	identiteetti	182-183
Lampinen, 2015. Sylky	Tommishock	levyt; vhs-kasetit	musiikki; video	studio; levy-yhtiö; keikkamyymä; keikka-myymä	studio; levy-yhtiö; esiinty-minen; tapahtumat	-	-	202-203
Lampinen, 2015. Sylky	Timi Le-xikon	Kuopio	asuinympäristö	Henry's Pub; Facebook; Mixtape; yöker-hokeikka	tapahtumat; esiintyminen	-	-	222-223

Lampinen, 2015. Sylky	JP Hietsilta	FAM -keskustelupalsta; Suomi-hiphop.com; Posse; Bassoradio,	yhteisö; radio; internet	Bassoradio; Kultabassokerho; Yellowmic; Open Mic-lähetykset; Kultabassokerho-klubit; keikkojen myynti Ramin Väilyty; Kuudes Linja; Funky Awards; Musiikkivideot; tapahtumanjärjestäminen; puistoajat	radio; levy-yhtiö; esiintyminen; tapahtumat; musiikkivideo; työ	ammattimaistuminen; digitalisaatio	digitaalisuus; identiteetti	232-235
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Asa / Avain	Syntyminen Kemissä; levykaupasta ostaminen	asuinympäristö; kauppa; internet	Studio	studio	Ice Cuben Lethal Injection.	esikuva	62
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Cheek	Syntyminen Vantaalla; Muutto Lahteen; musiikin kuuntelu Omassa huoneessai	asuinympäristö	5th Element	yhteisö	Raptorin MOE, Nasin It was Written, Fintelligensin Voittamaton	esikuva	67
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Chydeone / Chydenius / Nikke T	Showmaster-dj-kisat; limudisco Turussa	kilpailu; musiikki; nuorisotyö	-	-	Pääkköset; Ceebrolisticsin Hyviä Juttuja; Heikki Kuulan Hasla Ei Freestailaa; Tulenkantajien Täpötasapainoo; Lempi Joen Tuulen Kuunteluu	esikuva	71
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Davo / Celles / Ukki	Syntyminen Kemijärvellä; levyjen ostelu; oma levy levykauppoihin; Spinefarm; Olari; Skeittaus	asuinympäristö; kauppa; levy-yhtiö; skeittaus	Wordwide-klubit tavastialla; Lepakko; Mircale Studion ja Twist cafe; Huuma klubi; Olari	tapahtumat; esiintyminen	Run DMC; 2 Live Crew; Ice T; Damn the Band	esikuva	74
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Heikki Kuula	Syntyminen Kalliossa; Asuminen Pihlajamäessä ja Malminkartanossa; graffitien teko; skeittaus; Yo! MTV Raps; Trasher	asuinympäristö; graffiti; televisio; lehti	-	-	De La Soul; Public Enemy	esikuva	79
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Hyzä	Syntyminen Imatralla, Laajasalon nuorisotalo, Eliot Nessin Dj-kurssi, Botta bileet	asuinympäristö; nuorisotyö; tapahtumat	Holy Smoke Pasilan rauhanasemalla; ESY; West Coast Twiggas Merirastilan nuorisotalo; Murmurecordings porukka; Radio City; Lähiradion radiokurssi; Frontpage; Lepakko; EMI	nuorisotyö; tapahtumat; levy-yhtiö; radio; esiintyminen	Ceebrolistics; Uskonto	yhteisö, identiteetti	82-84
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Idän ihme	Tampere kotikaupunki; Radiomafia; yläasteen kotibileet	asuinympäristö; radio; koulu	-	-	Run DMC; Public Enemy; Ice T; House of pain; Cypress Hill	esikuva	86
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Jodarok	Joensuussa asuminen; Jyväskylä; luokkalaulu koulussa	asuinympäristö; koulu			Raptor,	esikuva	92
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Joniveli	Nuorisotilan reivit; Tanssiali Lutakko; Musiikkityöpaja Kortepohja School Rap; Jyväskylä	esiintyminen; tapahtumat ; nuorisotyö; asuinympäristö	Club Blaze; Jori Hulkosen kotistudio; Radiomafia	tapahtumat, studio, radio	Giant Robot; Ceebrolistics; Fintelligensin Voittamaton; Pyhin Tekonauruu; Jori Hulkkonen	esikuva	95
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Jontti	Helsinki; PuuVallila; Käpylä; Kallio	asuinympäristö	Harjun nuorisotalo; Bändikämpä; Tokoinranta; Vauhtiklubi	nuorisotyö; asuinympäristö; tapahtumat	Damn the Band; Punk	esikuva, identiteetti	98
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Juhani	Helsinki; Lepakko; Baari,	asuinympäristö; tapahtumat; esiintyminen; tapahtumat	Mellunmäen nuorisotalo; Tavastian Worldwide,	nuorisotyö; tapahtumat	-	-	104
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Juno	Helsinki; Ala-aste; Kotistudio.	asuinympäristö; koulu; studio	-	-	-	-	107
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Laineen Kasperi	Kokkolassa syntynyt; Lappeenrannassa asunut; skeittaus; rumpujen soitto; kirjoittaminen	asuinympäristö; skeittaus; musiikki; kirjallisuus	Kaucas-ryhmä	yhteisö	-	-	109
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Mariska	Helsinki; Hermann-Kallio-Kumpula; Lontoo	asuinympäristö	Helsinki Records; Warner; Kannabis-festivaalit; Kapasiteettiyksikön levynjulkarit	levy-yhtiö; esiintyminen; tapahtumat	Word Wide Connectionin tyypit	esikuva	114
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Matti P	-	-	EMI; Ceebrolistics; Boot Camp Click,	Levy-yhtiö; yhteisö; nuorisotyö	-	-	119
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Myyrä	Vaasa; yläaste; MTV Raps	asuinympäristö; televisio	illLogic; Lutakko; Tavastia; Vaasa	yhteisö, esiintyminen; tapahtumat , asuinympäristö	Cypress Hill; House of Pain; Dr Dre	esikuva	122
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Notkea Rotta	Itäkeskus,	asuinympäristö	Kotkan Meripäivät	tapahtumat	PSK	yhteisö	127
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomiräpin tekijät	Paleface	järvepä; kaverin koti; englannin-kielinen leikkikoulu	asuinympäristö; koulu	Hämeenlinnassa asuminen; Levy ja kasetti; Tuomelan ala-aste; Raptorin keikka; Hoax; Vanha; Modulator; Bemari eli BMG	asuinympäristö; kauppa; koulu; yhteisö; esiintyminen; tapahtumat ; levy-yhtiö	-	-	131

Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomalais- ja suomenkieliset tekijät	Sere / Sere- moniamestari	Esopoo; kotibileet; kruunuhaka	asuinympäristö	-	-	Ice T; Ice Cube; Rakim	esikuva	138
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomalais- ja suomenkieliset tekijät	Setä Koponen	Olari; Street Beat-kauppa; Leppävaaran MAX; MTV Raps	asuinympäristö; kauppa; televisio	-	-	Public Enemy; NWA	esikuva	142
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomalais- ja suomenkieliset tekijät	Shaka	Tapiola; Helsinki; Ullanlinna,	asuinympäristö	Veikon koneen edusta; spora	asuinympäristö	Public Enemy	esikuva	149
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomalais- ja suomenkieliset tekijät	SP / Silkinpehme	Tampere; yläaste	asuinympäristö; koulu	Jyrki; Tampere; I-klubi; open records kokoelma	televisio; tapahtumat; musiikki	Beastieboys; kuunneltiin kaikkea mitä saatiin nauhalle; nuera	esikuva	153-154
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomalais- ja suomenkieliset tekijät	Solonen	Kokkola; koulu; halpahalli; Pietarsaari	asuinympäristö; kauppa; koulu	-	-	Coolio Gangstas Paradise,	esikuva	158
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomalais- ja suomenkieliset tekijät	Super-Janne	Helsinki; De La Soulin musiikkivideot; koulu;	asuinympäristö; koulu; musiikkivideo	Tapiolan lukion taiteiden yö,	koulu	Hiittibuumi	esikuva	162
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomalais- ja suomenkieliset tekijät	Steen1	Stadi; katuestetiikka; graffitit	asuinympäristö, graffiti	-	-	Raptor ja pääkköset	esikuva	167
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomalais- ja suomenkieliset tekijät	Stepa	Sodankylä; Pikku Kakkosen Rapparit räppää räp-pöp-pää, ala-aste ja kaverit	asuinympäristö; televisio; koulu	Keikka,	esiintyminen; tapahtumat	Nuorten herrojen Rollofunk,	esikuva	170
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomalais- ja suomenkieliset tekijät	Thono Slowknow / Tono Slono / Tonto Slonko / Touka Smouka	Vantaa Martinlaakso; Pääkaupunkiseutu	asuinympäristö	Freestyle puistoissa; TMP The Mental Physics -rapgroup; Syndicate -työharjoittelu	esiintyminen; tapahtumat; yhteisö; kauppa	Pääkköset; Raptor; Nikke T; Nuera; Ceebrot	esikuva	175
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomalais- ja suomenkieliset tekijät	Timo Pieni Huijaus	Porvoo; veljen vaikutus; kaveriporukka	asuinympäristö; yhteisö	-	-	Anthraxin ja Public enemyn Bring the Noise; Beastie Boys; Run DMC; Raptorin Moe	esikuva	179
Paleface, 2011. Rappiotaidetta. Suomalais- ja suomenkieliset tekijät	Ville Kallio	Jyväskylä; Helsinki; Kallio; Kantsu	asuinympäristö	Lepakon kilpailut	esiintyminen; tapahtumat, kilpailu	Run DMC; Public Enemy; Rakim, yms	esikuva	183
Strand, 2019. Hyvä Verse	Yavis	MTV:ltä tullut musiikkivideo; Helsinki Street Dance -kurssi; Hyvin-käällä asuminen; Movetron -yhtyeen taustatanssijana toimiminen; keskustelupalsta netissä; lahden kansanopiston elokuva- ja tv-linja	televisio; koulu; asuinympäristö; musiikkivideo; tanssi; yhteisö	Räpin SM-kilpailut kilpailijana 2001, tuomaristossa 2003; Konala Cartellin syntymäpäivät kaapelitehtaalla; Femcees Finland verkkosivu; keikat Oranssilla ja Harjun nuorisotalolla; Diva -yökerho; Open Mic-tapahtumat; 5th Elementin bileet; 5th Element; biiffi Jare Tiihosen kanssa; Femcees	kilpailu, esiintyminen; tapahtumat, internet, nuorisotyö, yhteisö	Femcees Finland; naisräppäriys; MTV:ltä tullut Cypress Hillin Insane the Brain; Chris sanders jolle antaa demo; nettikeskustelupalsta	yhteisö; identiteetti; esikuva; digitaalisuus	17, 19, 20, 21, 28, 43, 88
Strand, 2019. Hyvä Verse	Mariska	Lontoo; King's College; 7-Eleven kaupassa soiva musiikki	asuinympäristö; kauppa; koulu; tanssi	levy-yhtiö; live; levytyssopimus	esiintyminen; tapahtumat; levy-yhtiö	Busta Rhymesin Gimme Some More	esikuva	18, 27
Strand, 2019. Hyvä Verse	Sini Sabotage	Kokkola, jossa avaintekijät, konala cartelli, solonen, kosola; Erykah Badu Pori Jazzeilla	asuinympäristö; yhteisö; tapahtumat; esikuva	Himos, JVG:n keikka Himoksella; levy-yhtiö; bakkari; festarit; valosiepparit -kokoontulo; Tähdet, Tähdet -ohjelma	tapahtumat; esiintyminen; levy-yhtiö; yhteisö; televisio	Avaintekijät; Konala cartelli; Solonen; Kosola	esikuva; yhteisö	22-23, 41, 50, 105
Strand, 2019. Hyvä Verse	Mary A	Gangsta's Paradise Radiosta; tanssi; mtv:n musiikkivideot joiden parissa tanssia; street dance; kansanopistossa tanssiminen ja opettaminen; Kajaani	radio; musiikkivideo; tanssi; koulu; asuinympäristö	Biitit mikseristä tai kaveripöjiltä; nuorisotyö jota tekee; Pipefestin järjestäminen; Basso Gaala; Bassoradio; haastattelu matriarkattiin	internet; yhteisö; nuorisotyö; tapahtumat; työ; internet	Gangstas Paradise Radiosta; Mary J Blige; Aaliyah; TLC; Lauryn Hill	esikuva	28, 41, 51-52, 89
Strand, 2019. Hyvä Verse	Bomstikidi	Espeen tapiola; Kaapelitv jossa MTV,	asuinympäristö; televisio; musiikkivideo	Poetry Jam; Dubstedt-kuviossa löydetyt kaverit; Tuttimörön Ghettoyylit -illat Kutosella; Keikat Aqustiikan kanssa; Mbar-terasikeikka; Itä räp-pöytä Lappeenrannassa; Mimmit räppää -tapahtumat	tapahtuma; tapahtumat; yhteisö,	Snoop Dogg MTV:ltä; kaverit; ysäri-räppi; Hannibal; Erykah Badu; TLC; Aaliyah	esikuva, yhteisö	29,41,62
Strand, 2019. Hyvä Verse	Tiia Karoliina	MTV:llä räppiä; televisiossa Stockholm-Helsinki	televisio; musiikkivideo			Fintelligens	esikuva	29
Strand, 2019. Hyvä Verse	Rauhatäti	UG ja hörhobändit; laulujen tekeminen	musiikki			Cypress Hill; yhteiskunnalliset läpät; tulenkantajat; nuoret herrat	esikuva; identiteetti	29-30, 42, 51

Strand, 2019. Hyvä Verse	Sana	radiosta 2pacia	musiikki			radiosta 2pac, Mariska	esikuva	30, 53
Strand, 2019. Hyvä Verse	Becky Wave	isosisko	esikuva			isosiskon vaikutus ja levyt,	esikuva	30,53,56
Strand, 2019. Hyvä Verse	SOFA, Son-Son	tanssi	tanssi	Princess Nokia Korjaamolla; teatterikorkeakoulu; blockfest	esiintyminen; tapahtumat; koulu	2pac; Cypress Hill; Ice Cube; Princess Nokia Korjaamolla	esikuva	30,,56,63,90
Strand, 2019. Hyvä Verse	SOFA, Fan-Fan	Isoveljen vaikutus	esikuva	Princess Nokia Korjaamolla; teatterikorkeakoulu; blockfest	esiintyminen; tapahtumat; koulu	Isoveljen vaikutus; Mariska; Princess Nokia korjaamolla	esikuva	30,56,63,90
Strand, 2019. Hyvä Verse	Mon-Sala	Lahden muotoiluinstituutti, jossa burnout	koulu	Keikka Lahden torvessa	esiintyminen; tapahtumat	Rudolf; Ruger Hauer; muotsikka ja burnout; Paperi T	esikuva; identiteetti	30, 38, 51
Strand, 2019. Hyvä Verse	Mercedes Bentso	koulu; koulukiusaaja; itä-helsinki; steen1; smc hoodrats; bileet joissa näkyi musiikkivideo	koulu; asuinympäristö; tapahtuma; musiikkivideo	Sörkän räppikoulu nuorisotalo Hapessa	nuorisotyö	Steen1; Snoop Dogg; Pyhimys joka oli ohjaajana räppikoulussa; Lil Kim esikuvana; Eminem	esikuva	31, 43-44, 49
Strand, 2019. Hyvä Verse	Yeboyah	musiikin soittaminen; musiikki-luokka; kuoro; ala-aste; mtv:n musiikkivideot; kaverijätkien free-style-sessiot	koulu; nuorisotyö; musiikkivideo; televisio; yhteisö	Princes Nokia Flow Festivaalilla; dj-keikka Flow Festivaalilla; keikkamyynyt All day; keikkapyyntö facebookissa; Nicerap	esiintyminen; tapahtumat; levy-yhtiö; internet; yhteisö	musiikki tapa ilmaista itseään; musiikkivideoiden ruskeat mimmit; pricess nokia flow festivalilla	identiteetti; esikuva	32,41,57,95,101
Strand, 2019. Hyvä Verse	Mariko	Syndica-kauppa,ssa työskentely	kauppa	Kwan; keikka nosterissa	yhteisö; esiintyminen; tapahtumat; esiintyminen; tapahtumat			32-33, 41
Strand, 2019. Hyvä Verse	Satu	musiikin soittaminen; mikserissä keskustelu	musiikki; internet	musiikin tuottaminen	musiikki; levy-yhtiö	Kwan & Mariko; Suomiräpin kehittyminen	esikuva	33,60,
Strand, 2019. Hyvä Verse	Yona	Jyväskylän jazz-jamit; musiikin opiskelu	tapahtuma; koulu	Laulufiitti Hannibalille ja Sopalle; Jazz-jamit; Tulenkantajien keikka Jyväskylän Ilokevissä; Puppa J ja tasoitavat keikka	levy; esiintyminen; tapahtumat; yhteisö	Tulenkantajat; Puppa J ja tasoitavat; Polarsoul	esikuva; yhteisö	33-34
Strand, 2019. Hyvä Verse	Adikia	Lahden taideinstituutti; oppinäytetyö jossa käsitteli hiphop estetiikkaa	koulu	Lahden taideinstituutin työtila treenitilana; Matriarkaatti Podcast	asuinympäristö; koulu	Nicki Minaj	esikuva	38-39,49,64, 98
Strand, 2019. Hyvä Verse	AK	Eiran aikuislukio; opiskelukaverin battle	koulu, kilpailu	Keikka	esiintyminen; tapahtumat			39,92
Strand, 2019. Hyvä Verse	Sirius	runous, kirjeenvaihto	kirjallisuusllisuus	Välähdyksinä valaisevat -kokoonpano Antti Sunialan ja DJ Positronin kanssa	yhteisö			42
Strand, 2019. Hyvä Verse	Hanna, Halko			Ravintola Siltsasen Open Mic; Youtubeen kuvattu kappale; Rähinä	tapahtumat; internet; levy-yhtiö; yhteisö			44
Strand, 2019. Hyvä Verse	F	bändi, jossa teki laulujen tekemisen; mtv	televisio; musiikki	Levy-yhtiö; keikat; levy-yhtiön juhlat; esiintyminen Posse-ohjelmassa	levy-yhtiö; esiintyminen; tapahtumat; televisio	Fergie; Layryn Hill; Pharrel Williams; Kanye West; Lauryn Hill; Fergie	esikuva	44, 47, 50,91,101
Strand, 2019. Hyvä Verse	MC Pyhä Lehmä / Lehmä	Veljen keikan tuplaus	yhteisö; esiintyminen; tapahtumat					62
Mattlar 2021. DJ Käsikirja	Mista 5	Helsingin yökerhot; räppikeikat; Messukeskuksen American Car Show ja Kool Skin esiintyminen; Rähinän Sikamaanantai Helsinki Clubilla; Club Ooppera	tapahtumat; tapahtuma; esiintyminen; tapahtumat; yhteisö	yökerhot; klubit; keikat; weekendin päälava; cheekin stadionkonsertti; studio; räpkeikat cheekille ja pikkugille; taustamusiikin soittaminen räppäreiden festarikeikoilla; radio-ohjelma YleX:llä 2017-2019 ja Bassoradiolla 2021 lähtien	tapahtumat; esiintyminen; studio; radio	räppikeikat; kool ski; rähinä; some	esikuva; yhteisö; digitaalisuus	137-141
Mattlar 2021. DJ Käsikirja	D.R.E.A.M, Lina Schiffer, Taika Mannila	oma radio-ohjelma 2015 WinoForever Radio Helsingissä; keikka turku modernissa; Helsingissä ja New Yorkissa ja Ruotsissa asuminen	radio; tapahtumat; asuinympäristö	D.R.E.A.M.G.I.R.L.S; flow festivaali; yksityiskeikat; oma D.R.E.A.M klubi-ilta kuudennella linjalla; keikkamyynyt All Day:Itä; lehtihaastattelut City ja Helsinki design week; kaupalliset yhteistyöt finnairin keikoilla; gloria fashion show'n kuratointi; helsingin juhla-illat; sideways; tavastia	yhteisö; esiintyminen; lehti; levy-yhtiö; esiintyminen; tapahtumat	D.R.E.A.M on bändi; kaupallisia yhteistyöitä; oma radio-ohjelma; some; instagram	yhteisö; digitaalisuus; identiteetti	144-152
Mattlar 2021. DJ Käsikirja	Mellow Yellow	Kotibileet; tanssiminen; radiodj.nä toiminnainen mm. spinfm, bassoradio, radio helsinki	asuinympäristö; esiintyminen; tapahtumat; radio	klubi-ilta; oma musiikkiohjelma radio helsingissä ja yleX:llä; radio helsingin ja marimekon yksityistilaisuus; instagram; ruskeet tytöt median syntymäpäiväjuhlat; esiintymiset kuudennella linjalla, äänivallissa, flowssa, ruisrockissa (pink box) ja terasseilla	tapahtumat; radio; esiintyminen; internet; yhteisö	Hyvä meiningin bileet; turvallinen tila; sosiaalinen media; spotify; itunes; radio; youtube; ig; fb	identiteetti, digitaalisuus	153-163

Mattlar 2021. DJ Käsikirja	Dj Ulrika	Bra2 -yökerho; mtv; spotify; kotibileet; dj larren g:n bileet ja klubit; fa- cebook; youtube; lukio koulu; dj- opetusvideot youtubessa; Jyväskylä,	tapahtumat; televi- sio; internet; musiikki; tapahtumat; koulu; asuinympäristö	Helsinki yökerhot; festivaalit; tapahtumat; yökerhot jyväskylässä kuten escape, shaker, revolution; blockfest; ruisrock; ruka spring break; weekendin jatkot; Warner Music Finlandin kesäjuhlat; Keski-Suomen yrittäjien juhlat; MM-rallit; omat ulrika nights ja summerit- klubit; SAE institute ja elektornisen musiikin tuottamisen linja	tapahtumat; esiintyminen; levy-yhtiö; urheilu; koulu	Dj Larren G:n seuranta ja ohjaus; ver- kostoituminen tapahtumissa ja musiik- kibisneskessä; spotify; kuukausijäse- nnydet eri musiikintoistopalveluissa; facebook; instagram	esikuva, digitaalisuus, identiteetti	164-173
Mattlar 2021. DJ Käsikirja	DJ Polarsoul	tuottajaopinnot lontoossa; nuorisotalon dj-kurssi; Vaasan seutu; sivii- lipalvelus jossa tapasi joonas saar- tamon; jyväskylän amk:n music management; tampere; jyväskylä,	koulu; asuinympä- ristö; nuorisotyö	Asan keikkadji; Helsinki; Livebändissä soitto; levyjen tuottaminen; Paras rundi ikinä; Vlogi Youtubessa; dj-keikat; yökerhosoitto; joonas saartamon kanssa runosielut-bändi; nokian n-gage-puhelimen lanseerauskiertue; tuottajalevyn kaikki blockfestissä	esiintyminen; tapahtumat; internet; työ; musiikki; yhteisö;	ulkomailla opiskelu ja kiertäminen; discogs; blogit; soundcloud; fb; ig; myspace; yhteistyö asan kanssa	asuinympäristö; digitaal- isuus; yhteisö	174-180
Mattlar 2021. DJ Käsikirja	DJ Beha	tampere; miami; turku; bel airin prinsissä nähty skratchaaminen; työharjoittelu musakoululla ja stu- diossa; youtube -opetusvideot; scratchauslevyt funkkestistä; turun klubi; hannibalin ja massimon pi- pefest-keikka tv:stä	asuinympäristö; televi- sio; studio; koulu; internet; kauppa; televi- sio; esikuva	dj-kilpailut; DMC kilpailu yhdysvalloissa; Miami Schratch DJ Academy; klubi, muiden keikat; muotigurun yksärit; action bronsonin keikat; yhdysvaltojen yksityiskeikkamahdol- lisuudet: häät, joukkueet, vaatekaupat, strip- piklubit, resident dj; miami winter confe- rence; 2 live crew, haamun dj; blocksaarirock; blockfest	kilpailu; tapahtumat; asuinympäristö; koulu; esiintyminen; yhteisö	Ritarikunnan Jesse Juuppi työharjoitte- lussa; äitiin mahdollisuus ja tuki; yh- dysvalloissa oleva dj-kulttuuri; you- tube; instagram	esikuva; yhteisö; asuin- ympäristö; digitaalisuus	181-191
Nives 2014. DJ Kirja	DJ Anonymus	Radio City; Norpan toimittama Single Countdown; MTV Raps televi- siosista; Koulun bileet.	radio; televisio; koulu	Berlin klubi Bottalla; Psycho Skate kauppa jossa bileet; Tavastian Worldwide johon jär- jesti myös ulkomaisia keikkoja; Lifesaver levykauppa ja keskustelupalsta; Klubit Jump It, Kerma, Sooda	tapahtumat; kauppa; esiintyminen; tapahtu- mat; internet; yhteisö			72-83
Nives 2014. DJ Kirja	DJ Didier	Isäpuolelta räppiä; Lepakon Mira- cle Sound studio; Kotibileet; Tapiolan Nuorisotilan DJ-kurssi; Soukan kaveriporukka; Malmirinteen Round & Round -levykauppa; Psycho Skaten bileet ja skeittikisat; Lepakon bileet; Jump in bileet.	studio; esiintyminen; tapahtumat; nuori- sotyö; yhteisö; kauppa; skeittaus	Kaapelitehtaan Miracle Sound Studio; Lifesaver levykauppa; Spinefarm; Tavastian klubit; Studio; kotistudio puutalossa; ohejlma Radiomafialla; Lepakkoradio; Siltanen	studio; kauppa; levy-yhtiö; esiintyminen; tapahtu- mat; radio;			110-119
Nives 2014. DJ Kirja	Felix Manell	Luokkakaverin serkku; koulun disco; nuorisotalo; nuorisotila-ohjaajien pitämät kurssit; Hypredelic Housersien klubit	yhteisö; nuorisotyö; tapahtuma	Funky Kitchen -ravintola ja klubi; Dynamo; Pikku-Torre; Soul Seed-klubi ja ryhmä; levy- kauppa; levyje tilaaminen; Sunshine Records levy-kauppa; laivan yökerhossa soittaminen	tapahtumat; yhteisö; kauppa			138-147
Nives 2014. DJ Kirja	J-Laini	Kummisedän levyt; Antraxin Bring the Noice; Rovaniemi ja Nuoret Herrat; Rio Grande Baari; Flow- klubi Rovaniemellä	yhteisö; asuinympä- ristö; tapahtumat	Tampere Telakka; Codeo16-kollektiivi; Tu- lenkantajat; Codeon musiikkisaitti; Kemmu- run dj:nä; Ravintolalaiva Väiski; klubi Kova- levy Pasificossa; Libertessä ja Umo Jazz Hou- sessa; Levykauppa Lifesaver asiakkaana; ta- pahtumanjärjestäminen, Harjun nuorisotila; Pikku-huopalahden nuorisotila ja dj-kurssit; siltasen time-outklubi	asuinympäristö; yhteisö; tapahtumat; kauppa; in- ternet; nuorisotyö	dj-uran muuttuminen päivätyöksi mu- siikkialalla	identiteetti	174-181
Nives 2014. DJ Kirja	Kilauttaja / Kiilo	Kotibileet 1990-luvulla; levyjen tilaa- minen funkkestistä; music televi- sion; superchannel; radiomafia; Jo- ensuu; levykesk-levykauppa; dj-il- lat kerubissa ja bar wilmassa; dj-le- vyjen ostaminen levykaupasta	asuinympäristö; yhteisö; kauppa; radio; televisio; tapahtu- mat; esiintyminen	Hollanti; Tampere; Cafe European klubit; Tampereen dj-kulttuuri ja hiphop-yhteisö; mambo; tulliklubi; apanada; mocambo; vaihto-oppilasvuosi Vilnassa; klubi ja baarit; Joensuu ja OiFM; Levy-eskot; DJ Shop; Rag- gaesoundit; dj:t, klubi ja baarit	asuinympäristö; tapahtu- mat; koulu; kauppa			188-191
Nives 2014. DJ Kirja	Paska Sohva, DJ Forrester, DJ Bobo Dylan / Paperi T			Kitch-baari; Indie Club; Dlow Festival; Blogi- ympäristö; Bassoradio; ohjelma bassoradiolla; dj-duo; Kaiku Klubit	tapahtumat; tapahtumat; internet; radio; yhteisö			244-249

Nives 2014. DJ Kirja	Plankton / Dead O	Ala-aste; tukityöllistetty nuorisotilalla; levykaupat; lehdet; radiot; tuttavat	koulu; nuorisotyö; kauppa; lehti; radio; yhteisö	Mixtapet; helsinki Ghetto Bass Patrol; grime ja dubstep bileet herrtoniemessä underground-hengessä; Liberte; Rose Gardenin Slam It-klubi; Alas-konspeti; Redrum-klubi; oman levy-yhtiön perustaminen: Anti-Party Music; Bassoradio Dark Days -ohjelma	musiikki; yhteisö; tapahtumat; levy-yhtiö; radio			250-261
Nives 2014. DJ Kirja	Sir Jake	Kippari-Kallen mainoskatkolla Raptoria Fiintelligensia; levyjen ostelu; Funkiest; Basson foorumi ja levyjen osto	televisio; kauppa; internet	Kultabassokerho; Kultabassokerhoklubi; Bassoradio; Kuudes linja; Circus; räpkokoonpanojen djnä mm ruger hauerille, pyhimykselle, teflon brothersille; backstage; ruisrock; provinssirock; rapfestarit; livekeikka	radio; esiintyminen; tapahtumat; tapahtumat; yhteisö			266-273
Nives 2014. DJ Kirja	Tipa Hiihtopipo / Mista Tibbz	laajasalon ostari	asuinympäristö	Posse-lehti; levykauppa; discogs; green grass-levykauppa; klubit; levymessut	media; kauppa; internet; tapahtumat			282-289
Nives 2014. DJ Kirja	3Rrd	Radio; Funkiest; Lifesaver; rippileiri; kotipiha; baarikeikka kalli-ossa Roskapankkia vastapäätä	radio; kauppa, asuinympäristö; tapahtumat	Kerma; talvipuutarha; Ihana-klubi; bassoradio; dj-kurssit joille ei päässyt	tapahtumat; radio			316-325