

**ANKKALINNA REHDIN JA KIERON PELIN NÄYTTÄMÖNÄ**  
**Aku Anka -lehden urheilutarinoiden juonirakenteiden tarkastelua**

**Antti Pölönen**

Liikuntapedagogiikan  
pro gradu -tutkielma  
Syksy 2007  
Liikuntatieteiden laitos  
Jyväskylän yliopisto

## TIIVISTELMÄ

Antti Pölönen. Ankkalinna rehdin ja kieron pelin näyttämönä. *Aku Ankka* -lehden urheilutarinoiden juonirakenteiden tarkastelua. Jyväskylän yliopisto. Liikuntapedagogiikan pro gradu -tutkielma. 2007, 84 s.

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli tarkastella *Aku Ankka* -lehden urheilutarinoiden juonen kulkua. Tutkimusongelmana oli selvittää, minkälaisia erilaisia juonimalleja näistä tarinoista nousee esiin sekä mitkä tekijät yhdistivät ja erottivat juonet toisistaan. Aineistoksi on valittu vuosien 2000–2005 ajalta olevat lehdet, joissa pääasiallinen juonenkuljettaja on urheilu. Aineiston rajaaminen näin antoi mahdollisuuden tutkia nyky-Aku Ankan urheilua. Laadullisella tutkimusotteella mahdollistettiin monipuolinen juonianalyysin teko. Työ aloitettiin tarinoiden juonitiivistelmien teolla, josta edettiin tarinoiden tyypittelyyn. Tyypittelyn sisältöjä tulkittiin kirjallisuuden avulla, jolloin jokaisesta juoniluokasta syntyi oma teemansa.

Aineistosta nousi esiin neljä juoniluokkaa. ”Paha saa palkkansa?” -tarinat kertovat urheilun epärehellisestä puolesta. Voittoon pyritään vilpillisillä keinoilla, oman suorituksen parantamisella tai vastustajan sabotoinnilla. ”Pahaksi” tarinoissa ilmeni myös liiallinen ylimielisyys, joka soti vastoin urheilun puhtaita arvoja. Vilpistä ja ylimielisyydestä jäätiin kuitenkin lähes aina kiinni – paha sai palkkansa. ”Harjoitus tekee mestarin!” – juoniluokka edustaa puhdasta ja reilua urheilua. Niissä hahmojen sisukkuus ja harjoittelu mahdollistavat onnistuneen suorituksen tai jopa voiton. Ominaista on, että kilpailuun lähdetään huonoista asemista ja voitto tulee usein yllätyksenä sekä tarinan kilpailijoille että lukijalle. Nämä tarinat ovat tämän vuoksi tavallaan myös urheilusankaritarinoita.

”Helpommin sanottu, kuin tehty!” -tarinat ovat perinteisiä Akun epäonnen kertomuksia. Akun kova sisu ja rehellinen peli ei tuo voittoa, vaan täydellisen katastrofin tarinan loppussa. Tarinat kertovat kärjistettynäkin sen tosiasian, että häviäminen on osa urheilua. ”Joskus kultakimpaletta ei huomaa, ennen kuin istuu sen päällä!” ovat kertomuksia urheilun kasvattavasta vaikutuksesta sekä urheilun arvojen pohtimisesta. Tarinoista nousee esiin yhteispelin, reilun pelin sekä ihmisten arvostamisen tärkeys osana urheilua.

*Aku Ankka* -lehdessä on käsitelty urheilua monipuolisesti ja se antaa kuvan nykyaikaisesta kilpaurheilusta sankareineen ja vilppeineen. Tarinoiden lähtökohtana on reilu ja puhdas urheilu. Paha saa palkkansa ja reilua peliä sekä sisukkuutta arvostetaan, vaikka suoritus ei aina päätykään voittoon. Myöskään kasvatusta ja arvopohdintaa ei unohdeta osana urheilua.

Avainsanat: *Aku Ankka*, sarjakuvantutkimus, narratologia, juonianalyysi, kilpaurheilu

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	4
2 MIKSI TUTKIA SARJAKUVIA? .....	6
2.1 Sarjakuvat – lapsellista lukemista?.....	6
2.2 Sarjakuvakerronnan elementit.....	10
3 SUOMEN SUOSITUIN SARJAKUVALEHTI AKU ANKKA.....	15
3.1 Siimahännästä Aku Ankka -lehteen .....	15
3.2 Minkälainen lehti Aku Ankka on? .....	16
3.3 Lehden lukijakunta .....	20
4 TUTKIMUKSEN MENETELMÄLLISET RATKAISUT .....	22
4.1 Hermeneuttinen ote ja tutkijan esiymmärrys .....	22
4.2 Semiotiikkaa ja narratologiaa.....	25
5 TYÖN KULKU – HULLUSTA IDEASTA GRADUUN .....	28
5.1 Lähtökohtia työlleni.....	28
5.2 Aineistoon tutustuminen .....	29
5.3 Tutkimusongelmien tarkentuminen.....	30
5.4 Aineiston analysointi .....	31
6 URHEILUN ARVOT ANKKALINNASSA.....	34
6.1 Paha saa palkkansa? .....	36
6.2 Harjoitus tekee mestarin! .....	43
6.3 Helpommin sanottu kuin tehty!.....	47
6.4 Joskus kultakimppaletta ei huomaa, ennen kuin istuu sen päällä!.....	52
6.5 Älä nuolaise ennen kuin tipahtaa! .....	56
7 POHDINTA.....	60
7.1 Tutkimusprosessista ja sen luotettavuudesta .....	60
7.2 Tutkimustuloksista .....	63
7.3 Jatkotutkimusehdotuksia.....	66
LÄHTEET .....	68
LIITTEET.....	74
Liite1:Tarinoiden juonitiivistelmät .....	74

## 1 JOHDANTO

- *Ai, sanopa uudelleen! Aku Ankastako?*
- *Jep.*
- *Oikeestiko?*, säestää toinen kaverini ja jää suu auki tuijottamaan minua.
- *Joo, joo. Aku Ankan urheilutarinoiden juonityypittelyä, vastaan skeptisille kavereilleni.*

Kaverit vilkaisevat toisiinsa ja oudoksuvat katseet muuttuvat äkillisesti räkättävään nauruun.

- *Tää jätkä tekee gradua Aku Ankasta!*, huutaa kaverini ällistyneenä ja viittoo lähellä olevia kuulijoita liittymään mukaan keskusteluun.

Niin, ja miksipä en tekisi? Vai eikö ole soveliasta tehdä tutkielmaa massakulttuurin tuotteesta ja pelkästään lapsille suunnatusta viihteestä? Tai, kun kohteena ovat vielä sarjakuvat, jotka ovat yksinkertaista ja helppolukuista hupia? Näin ehkä aluksi itsekkin luulin aloittaessani työni tekoa. Mutta usko tai älä, sarjakuvat ovat tosiasiassa mielenkiintoinen ja monimerkityksellinen tutkimuskohde, josta riittää tutkittavaa yksittäisistä kuvista aina juonianalyysin asti. Sarjakuva ei ole pelkästään massaviihdettä, vaan sarjalista taidetta, kuten yksi tärkeimmistä sarjakuvan kehittäjistä, Will Eisner (1993) on ilmaissut. Vaikka sarjakuva onkin ollut pitkään syrjitty ilmaisumuoto, on se alkanut saada lisää arvostusta, josta kertoo jo sarjakuviin liittyvän kirjallisuuden sekä tutkimusten lisääntyminen.

Tärkeimpänä tekijänä tutkielman tekemisessä pidän aitoa kiinnostusta ja innostumista asiaan. Olen ollut Aku-tarinoiden lukija sekä kerääjä pienestä pojasta asti, joten aiheen valitseminen oli minulle aika luontevaa. Urheilu Aku Ankka- lehdessä tuntui mielenkiintoiselta, omalaatuiselta sekä ehkä ainutkertaiseltakin tutkimuskohteelta - aiheelta, jollaisia ei Liikuntatieteiden laitoksen opinnäytteistä juuri löydy. Tämä seikka aiheutti kavereissani hämmästyksiä, mutta toisaalta mielenkiintoa tutkimusta kohtaan, sekä lisäsi omaa viehätystäni juuri tällaisen työn tekemiseen.

Keskityn tutkimuksessani Suomen suosituimpaan sarjakuvalehteen, Aku Ankkaan, ja siinä ilmeneviin urheilutarinoihin. Olen kiinnostunut siitä miten urheilutarinoiden juoni etenee, eli mistä lähtökohdista edetään kilpailun voittajiksi tai häviäjiksi tai onko ylipääntänsä voittaminen tärkeintä. Tarkoitukseni on selvittää juonianalyysin avulla, millälaisia urheilutarinoiden juonia uusimmissa Aku Ankka -lehdissä ilmenee. Selvitän lukijoille oman juonitytologiani, tarinoiden etenemisen kussakin luokassa sekä muutamia tulkintojani esiin nousseista teemoista.

Työni koostuu viidestä pääluvusta. *Ensimmäisessä luvussa* tarkastelen sarjakuvaa tutkimuskohteena. Kerron kuinka massakulttuuriksi haukuttu sarjakuva nousee yhteiskuntamme arvostukseen ja osaksi populaarikulttuuria. Haluan myös luoda kuvan sarjakuvakerronnan elementeistä ja merkitysten monikerroksellisuudesta. *Toinen luku* käsittelee Suomen eniten luettua sarjakuvalehteä, Aku Ankkaa. Selvennän lukijalle, miten siimahäntä Mikki Hiiren suosio nosti Aku Ankka -hahmon ja -lehden kaikkien tietouteen. Tuon julki myös lehden erityispiirteitä sekä lukijakuntaa. *Kolmannessa ja neljännessä luvussa* paneudun tutkimuksen metodologiaan sekä yleisesti työnkulkuun liittyviin tekijöihin. Pyrin selvittämään tekemäni ratkaisut jokaisessa työn vaiheessa, jolloin lukija saa hyvän kuvan siitä, miten tutkimusprosessini on edennyt alusta loppuun. *Viidennessä luvussa* valaisen oman tytologian vuosina 2000–2005 ilmestyneistä urheilutarinoista Aku Ankassa.

## 2 MIKSI TUTKIA SARJAKUVIA?

Sarjakuvan määrittäminen on vaativa tehtävä sen jatkuvan kehittymisen ja monimuotoisuuden vuoksi. Määrittelemisen on kuitenkin tärkeää, sillä sarjakuva ei ole niin selvä ja yksinkertainen ilmiö. Ensimmäisiä systemaattisia määrittämyksiä sarjakuvulle on luonnehtinut Coulton Waugn 1947. Hänen mukaansa sarjakuvassa ilmenevät seuraavat piirteet: (1) Kuvasarjan avulla kerrottu kertomus, (2) pysyvä päähenkilöryhmä sekä (3) dialogin ja/tai muun tekstin liittäminen kuvan yhteyteen. Tämä määrittäminen oli tuona aikakautena huomattava saavutus, vaikka se rajaa nykypäivän sarjakuvamuodoista osan pois. (Manninen 1995, 9.) Yhdysvaltojen yksi arvostetuimmista sarjakuvan piirtäjistä Will Eisner (1993) ei pitänyt sarjakuvien englanninkielistä nimitystä ”comics”, koska se viittasi niin suuresti tuotoksen humoristisuuteen ja viihteellisuuteen. Hän loi uuden termin ja samalla määritelmän sarjakuvulle, sequential art eli sarjallinen taide. Tämä määritelmä ilmensi jo jollakin tavoin sarjakuvaan kohdistunutta ymmärrystä ja arvostusta. (Manninen 1995, 11; Eisner 1994, 8.)

Yhdysvaltalainen sarjakuvan tekijä Scott McCloud (1994) täsmensi hieman sarjakuvan määrittelyä pitäen Eisnerin määritelmää liian neutraalina tyylin, laadun ja aihepiirin kannalta. Hän loi tarkan, mutta normaaliin keskusteluun hieman epäkäytännöllisen määritelmän: ”Harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma” (McCloud 1994, 9). McCloudin määritelmä on kaikista selventävin ja ehkä jopa liiankin tarkka. Huomioitavaa on kuitenkin se, että sarjakuvan määritelmät ovat muuttuneet aikojen saatossa. Tämä ei ole negatiivinen seikka vaan se kuvaa paremmin sarjakuvan kehittymistä sekä kiinnostusta.

### 2.1 Sarjakuvat — lapsellista lukemista?

Herkmanin (1998b) mukaan populaarikulttuuria ja etenkin sen eräitä vähiten arvostettuja osia, kuten sarjakuvaa ja televisio-ohjelmia on arvosteltu siitä, että ne tarjoavat liian

yksinkertaisen ja helpon kokemuksen vastaanottajalle. Lukija toimii vain passiivisena tiedon vastaanottajana, eikä kykene pitkäjännitteiseen ja keskittymistä vaativaan lukemiseen, saati sitten saa kasvattavia ja sivistäviä elämyksiä. (Herkman 1998b, 58.) Sarjakuvat on usein kuvitettu hyvin yksinkertaisella tyylillä ja vähällä tekstillä. Näyttää siltä, että tarina on yksinkertainen, kun sen monimerkityksisyyksistä ja monitasoisista henkilöahmoista on jätetty suurin osa pois. (McCloud 1994, 45.) Ovatko sarjakuvat lapsellista lukemista tarjoamalla yksinkertaista ja helppoa viihdettä? Sarjakuvan kasvu ja kehitys antaa tähän kysymykseen vastauksen.

Suurimman osan satavuotisesta ilmestymishistoriastaan sarjakuva on ollut hyljeksittynä kerrontamuotona. Sanomalehtien sarjakuvat pääsivät lähelle kulttuurista hyväksyttävyyttä 1950-luvulla ensimmäisten yliopistotutkimusten myötä. (Manninen 1996, 49.) Sarjakuvalehdet leimautuivat kuitenkin aluksi roskakulttuuriksi. Tästä kertoo myös se, että Suomessa on kahdesti harkittu lainsäädännöllisiä toimia sarjakuvaa kohtaan. Hallituksen asettama toimikunta totesi sarjakuvat vahingollisiksi, muttei kuitenkaan edennyt rajoituksiin, sillä niitä pidettiin liian tehottomina auttamaan tilannetta. Erilaisia muita esimerkkejä sarjakuvien ala-arvoisena pitämisestä riittää yllin kyllin. Tässä niistä muutamia: Sarjakuvaa on arvosteltu julkisesti pitämällä näyttelyitä sen aiheuttamista vaaroista, käsitelty ongelmana lehdissä, radiossa ja julkisissa kokouksissa, väitetty sen olevan yksi syy uuslukutaidottomuuteen sekä pohdittu jopa sarjakuville asetettavaa rangaistusveroa. (Heikkinen 1991, 93- 94, Manninen 1995, 24.) Sarjakuva oli ylipäätänsä uhka länsimaiselle kulttuurille ja sen peruspilareille, kuvan ja tekstin kahtiajaolle. Vaikka tekstin ja kuvan erottaminen toisistaan on suhteellisen myöhäinen ilmiö, on länsimäinen kulttuuri niin sitoutunut tähän kahtiajakoon, että varhaisetkin kulttuurimuodot on tulkittu tässä jaossa. (Manninen 1996, 45–46.)

Ensimmäiset sarjakuvat ilmestyivät Suomessa 1949 ja kävivät yleistymään 1950-luvulla (Heikkinen 1991, 15). Sarjakuvat ovat siis aika uusi taidemuoto verrattuna kaunokirjallisuuteen. Herkman (1996) esittää, että eri ilmaisumuotojen arvottaminen juontuu ihmisten kulttuurisista arvomaailmoista ja kuinka niihin on kasvettu. Sarjakuviin suhtautuminen riippuu siis siitä, kuinka yksilö on omaksunut oman aikansa taidekäsitteet kulttuurisen arvottamisen perustaksi. Nuoremmat ikäluokat, jotka ovat eläneet koko elämänsä

sarjakuvien parissa, pitävät helpommin sarjakuvaa eräänä taiteen muotona, kuin henkilöt, jotka eivät ole tutustuneet sarjakuviin lapsuudessaan. (Herkman 1996, 10.)

Ovatko sarjakuvat sitten lapsellista lukemista? Ainakin ne kuuluvat lasten ja nuorten lukemistoon. Sarjakuvien yleistymisen yksi syy oli juuri se, että ne toimivat osana nuoren itsenäistymisprosessia. Sarjakuvailmaisussa oli sisäänrakennettuna aikuisten valtaa vastustavia mekanismeja, ne olivat kapinaa aikuisia kohtaan. Sarjakuvista opittuja kerrotaideoita voitiin käyttää juuri siksi, etteivät opettajat ja muut kasvattajat ymmärtäneet niitä. Toisaalta nuoret myös tunnistivat itsensä sarjakuvista. (Manninen 1996, 56–57.) Nykypäivänäkin sarjakuvaharrastus ja ylipäätänsä sarjakuvien lukeminen on lapille ja nuorille ominaista ajankäyttöä. Tämä tulee esille Marja Saaninlahden (1999) peruskouluikäisille teettämästä tutkimusraportista. 10–15-vuotiaista sekä tytöistä että pojista lähes kaikki (95–98 %) lukevat sarjakuvia joskus, kun taas hieman nuoremmista (7 v.) joskus sarjakuvia lukee 81 %. Nämä vastaajat lukivat sarjakuvia noin kolme kertaa viikossa, pojat kuitenkin hieman useammin kuin tytöt. (Saaninlahti 1999, 11, 15.) Sarjakuvat koskettavat siis lähes kaikkia nykypäivän peruskouluikäisiä oppilaita. Yleiseen sarjakuvien suhtautumiseen vaikuttavat silti sukupolvien erilaiset taidekäsitteet, vaikkakin tämä sukupolvien välinen rotko pienenee koko ajan yhä useamman sarjakuvien kanssa varttuneen nuoren saavuttaessa aikuisuuden (Herkman 1996, 23).

Sarjakuvalehden muutos kohti parempaa arvostusta on kuitenkin koko ajan käynnissä. Yleinen kulttuurillinen arvonnousu on vetänyt sen osittain pois roskakulttuurin joukosta. (Manninen 1996, 49, 57.) Eräänä tekijänä tähän on vaikuttanut yleisen mielipiteen kehitys, jossa raja-aidat korkeakulttuuriksi nimetyn taiteen ja ”matalakulttuuriksi” haukuttun populaarin ja viihteen välillä ovat madaltuneet. Sarjakuva ei kuulu enää massakulttuuriin vaan ennemminkin osana populaarikulttuuria. Myös sarjakuvassa itsessään on tapahtunut muutoksia. Etenkin aikuisten- ja taidesarjakuvien leviäminen on johtanut sarjakuvateollisuuden nousuun. (Herkman 1996, 23, 29.)

Sarjakuviin liittyvän arvostuksen nousua kertoo myös niihin suuntautuvien yliopistollisten tutkimusten lisääntyminen. Tutkimukset koskevat yhä monipuolisemmin erilaisia



ilmiöitä, jopa arkisia, kun viihdettä ei enää arvoteta taiteen vastakohtaksi (Herkman 1996, 34). Sarjakuviin liittyviä tutkimuksia alkoi ilmestyä Yhdysvalloissa yhä enemmän ja enemmän 1980-luvun loppupuolella (Manninen 1996, 49). Itse aloittaessani työtäni, hämmästyin sarjakuviin liittyvien tutkimuksien paljoudesta myös täällä Suomessa. Tutkimuksia oli tehty Taideteolliselta korkeakoululta kulttuurihistorian pro gradu -työhön, sarjakuvien asemasta kulttuurissa sarjakuvan lukemiseen ja vastaanottoon — siis todella laajalta alueelta (ks. Rasila 2001). Tähän päivään asti myös Aku Ankka ja Ankkalinnan tarinat ovat olleet monien tutkimuksien kohteena. Tunnetuimpia ja ensimmäisiä niistä lienee 1970-luvulla ilmestynyt Ariel Dorfmanin ”Kuinka Aku Ankkaa luetaan” (Dorfman 1980). Ankkalinnankaan tutkimukset eivät rajoitu vain joihinkin tiettyihin tutkimusnäkökulmiin, vaan mieltä kutkuttaneita kysymyksiä on tutkittu laadasta laitaan: On tutkittu Ankkalinnan muuttuvaa säätä, järjestäytynyttä rikollisuutta ja jopa ankkujen hampaita ja niiden estetiikkaa. (Jokinen 2004, 18).

Sarjakuvaan liittyvä kiinnostus on myös piirtäjien joukossa korkeimmillaan. Suomessa on tällä hetkellä enemmän sarjakuvantekijöitä kuin koskaan. Tunnutaan elävän suomalaisen sarjakuvan kulta-aikaa. Yhä useammat piirtäjät haluavat julkaista omia teoksiaan ja osa kestoosioista pääsee syrjäyttämään ulkomaiset sarjakuvat sanomalehtien sivuilta. Kukapa suomalainen ei tunnista huumoripainotteista Viiviä ja Wagneria tai työpaikkasarjakuvaa B. Virtasta. (Hänninen 2004, 7.)

Sarjakuvan arvostuksen nousu kertoo mielestäni suoraan siitä, ettei sarjakuvia voi enää luokitella lapselliseksi lukemiseksi. Herkman (1998a) huomauttaakin, että sarjakuvat ovat kulttuurisia tekstejä. Ne ovat populaarikulttuuria sanan ’populaari’ kaikissa merkityksissä. Populaari sana viittaa toisaalta laajalle levinneeseen ja suosittuun, mutta alempiarvoiseen ja yksinkertaiseen. Sitä on myös pidetty juurevana, kansasta itsestään lähtevänä kulttuurina. Sarjakuvaa on tuomittu, mutta myös ylistetty yhteydestä riippuen. (Herkman 1998a, 10, 13.)

## 2.2 Sarjakuvakerronnan elementit

Sarjakuvat sisältävät monia päällekkäisiä merkitysketjuja, jotka kaikki liittyvät toisiinsa. Jotta sarjakuvan lukeminen ei jää vain latteaksi viihteeksi, on näitä kaikkia merkitysketjuja osattava lukea. Sarjakuvat eroavat kaunokirjallisuudesta juuri lukutavan vuoksi. (Manninen 1995, 54.) Ei voida kuitenkaan puhua, että sarjakuvat eläisivät tyhjiössä. Niiden merkitykset muodostuvat aina suhteessa johonkin aikaan, paikkaan, sosiaaliseen tilaan ja kulttuuriseen kontekstiin. Sarjakuvat onkin ymmärrettävä kulttuurisina teksteinä, joiden merkitykset muodostuvat tekijän ja lukijan kohdatessa toisensa tietyssä kontekstissa. (Herkman 1998a, 10.) On selvää, että erilaisten merkitysten muodostaminen ja kulttuuristen merkitysketjujen tulkitseminen vaatii lukijalta kehittyneitä kognitiivisia toimintoja ja taitoja sekä kulttuurista tietovarastoa (Herkman 1998b, 58). Heikko sarjakuvien merkitysketjujen tunnistaminen ja siten epätäydellinen sarjakuvan lukeminen voi olla juuri yksi syy tämän taidemuodon yleisesti huonolle arvostukselle (Manninen 1995, 54).

Sarjakuvailmaisussa on kehittynyt sen olemassaoloaikanaan omanlaisensa visuaalisten symbolien kieli, joka on monipuolinen ja alati uudistuva. Sarjakuvan merkkikieli koostuu piirretyistä symboleista, joita lukija tulkitsee vaistovarasesti käyttämällä hyväkseen itse sarjakuvista oppimaansa merkkivarastoa. Tätä merkkivarastoa lukija ei tarvitse, eikä pysty monipuolistamaan muuten kuin sarjakuvia lukemalla. Esimerkiksi Roope-setään voi liittyä lukuisia merkkejä, joihin ei muualla törmää: Siivekäs seteli kuvaa rahan lentämistä raivaan tuuliin, dollarinkuvat silmissä kuvaa ahneutta ja profiilin muotoon muodostunut puhelimenjohto kuvaa kiukkuisuutta Akulle. (Hänninen & Kempainen 1994, 86–87.)

Sarjakuvissa tulkintojen raaka-aineena ei ole siis pelkästään teksti. Ilmaisuelementit koostuvat usein kolmesta tekijästä: kuvasta, tekstistä ja efekteistä. Efekteillä tarkoitetaan kuvien ja sanojen täydentämiseen käytettäviä merkkejä, kuten ajatuskuplia tai vauhtiviivoja. Myös kuvat ja efektit pyrkivät kommunikoimaan lukijan kanssa. Näiden diskurssien avulla sarjakuvantekijä pyrkii ohjaamaan lukijan juonen sekä erilaisten

merkitysten kannalta oikealle polulle. (Herkman 1998a, 44–45; Herkman 1998b, 58–59.)

Lukija ei ole vain passiivinen viestin vastaanottaja, vaan jokainen lukija tulkitsee hie-  
man erilailla samaakin sarjakuvaa. Lukijoiden erilaiset lukemistavat ja tulkintakonteks-  
tien merkitykset johtavat moninaiseen tulkintaan. (Herkman 1998a, 25.) Sarjakuvanteki-  
jä pyrkii antamaan tietynlaisia näkökulmia todellisuuteen ja kannustamaan oikeanlaisten  
merkitysten muodostamiseen. Sarjakuvissa tämä onnistuu visuaalisen, verbaalisen ja  
psykologisen tason sekä kuvien välisen aukkoisuuden avulla. (Herkman 1998b, 60.)  
Jotta sarjakuvaa osattaisiin tulkita oikein, on lukijalla oltava riittävä tieto näistä ilmiöis-  
tä, jotka liittyvät sarjakuvamaisen kerrontatasojen yhteistoimintaan (Manninen 1995,  
45.)

Näiden neljän tason yhtenäisyys saa lukijan tuntemaan, että tarina olisi ideologiaaltaan ja  
arvomaailmaltaan eheä. Näin kuvat sekä tekstit rakentuvat samojen diskurssien pohjalle.  
Voidaan puhua, että sarjakuvan näkökulma on yksiääninen. Jos tasot kuitenkin tuotta-  
vat erilaisia näkökulmia, eivätkä ole samankaltaisia, tarinan mahdollisuudet erilaisille  
tulkinnoille ja arvostuksille ovat vaihtelevat. Tätä tyyliä käytetään hyväksi erityisesti  
huumorisarjakuvissa. (Herkman 1998b, 67–68.)

Visuaalinen taso pyrkii määrittelemään katsomisen kohteen objektiksi ja sarjakuvan  
lukijan subjektiksi. Se pyrkii elävöittämään lukijan sarjakuvan maailmaan. Visuaalinen  
taso eli kuvat ja niiden näkökulma ovatkin ehkä tärkein diskurssien rakentaja sarjaku-  
vissa. (Herkman 1998b, 60.) Sarjakuvien tutkija Joseph Witekin mukaan kuvat toimi-  
vatkin nopeina informaation välittäjinä. Kuvat saavat lukijan välittömästi reagoimaan  
tarinan tilallisiin ja fyysisiin elementteihin. (Herkman 1998a, 27.)

Yksittäisten kuvien koolla ja kuvakulmilla pystytään vaikuttamaan lukijan ja sarjaku-  
vamaailman väliseen etäisyyteen. Kuvakokojen vaihtelu vaikuttaa merkittävästi sekä  
kerronnan rytmiin että tarinan tunnelmaan. Esimerkiksi henkilöhahmojen asemaa sarja-

kuvan kerronnassa voidaan korostaa näyttämällä henkilöt kokonaisuudessaan, kun taas lähikuvilla voidaan paljastaa tunnetiloja ja ilmeitä. Kuvakulmista normaaliperspektiivillä kuvataan arkipäiväisyyttä, lintuperspektiivillä turvallisuutta, korkeutta sekä valta-asemaa, ja sammakkoperspektiivillä pienuutta, voimattomuutta ja uhkaavaa tilaa. (Herkman 1998a, 28- 29.)

Sarjakuville on hyvin ominaista kuvien yksinkertaistaminen. Yksinkertaistamisessa käytetään hyväksi kulttuurillisesti tunnettuja koodeja. Esimerkiksi hahmojen ammatillinen tausta tai sosiaalinen asema on helppo kertoa tiettyjen merkkien avulla. Rikollisen tunnistamme heti ajamattomasta parrastaan ja johtajan lihavuudestaan. Tällaiset merkit katsotaan osaksi sarjakuvan kerrontaa, ja ne luetaankin usein kirjoitetun tekstin tavoin. Kuvaa ei ymmärretä suoraan, vaan lukemisprosessi jää lähinnä tiedostamattomaksi. Kuviin voidaan sijoittaa yksinkertaisinkin tavoin monimutkaisia viestejä, jotka usein voivat jäädä lukijalta tulkitsematta. (Lindman, Manninen & Krook 1992, 39.)

McCloudin (1994, 39–43) mukaan henkilöhahmojen karikatyyrinen piirrostapa saa katsojan samaistumaan tarinan henkilöihin. Realistisesti piirretyt kasvot eivät vaikuta lukijan omilta, toisin kuin pelkistetty piirroskuva. Usein tarinan tapahtumaympäristö on kuitenkin tarkasti ja realistisesti piirrettyä, jolloin karkeasti piirretyt hahmot erottuvat siitä selvemmin. Pilakuvamaisesti piirretyillä hahmoilla pyritään kuvaamaan hahmon sisäistä maailmaa, mikä johtaa hahmoihin samaistumiseen. (McCloud 1994, 39–43.) Juuri eri elementtejä korostamalla kuvan etu- ja taka-alalla voidaan vaikuttaa sarjakuvan merkityksmaailman muodostumiseen. Selvästi taustasta erottuvat henkilöhahmot saavat lukijalle nopean vaikutelman hahmojen olemuksesta ja tunteista. (Herkman 1998a, 37–38.) Kuvan ominaisuudet, kuten piirrostyyli, kontrasti, perspektiivit, realismi ja mittasuhteet, varaavat itseensä arvostuksia ja ideologioita. Lukijan suhtautuminen sarjakuvan arvoihin vaikuttaa ratkaisevasti hänen tapaansa merkityksellistää tarinaa. (Herkman 1998b, 60, 62.)

Verbaalisella tasolla tarkoitetaan kaikkea tekstiä, joka ilmenee sarjakuvissa. Tarinassa, joka koostuu pelkästään tekstistä, on lukijan mielikuvitukselle annettu suuri rooli. Sar-

jakuvissa kuvat antavat selvän käsityksen siitä, miltä kaikki näyttää ja mitä tapahtuu. Tekstin ja kuvan hitsautuessa sarjakuvissa yhteen, ei tekstin rooli olekaan enää kuvailla, vaan ennemminkin luoda ääntä ja ilmaista hahmojen välistä keskustelua. (Eisner 1993, 122.)

Kuvien ohella myös sarjakuvissa oleva teksti pyrkii luomaan näkökulmia, joista kuvattua maailmaa halutaan kuvata. Tekstiä käytetään ruudun reunoissa, puhekuplissa ja efekteissä. Ruudun ala- tai yläosaan sijoitettu teksti on usein kertovaa tai kuvan tarjoama informaatiota selittävä. Sillä voidaan järjestää maailmaa tiettyyn järjestykseen ja kuvata asioita tietystä näkökulmasta. (Herkman 1998b, 62–63.) Aku Ankassa ruudun ylälaitaan sijoitettu teksti kertoo usein tarinan ajallisesti siirtymisestä, kuten ”seuraavana päivänä” tai ”illalla”. Sillä voidaan kertoa myös tarinan etenemistä tai pohjustaa tarinaa ensimmäisenä ruudussa.

Yleisimmin teksti on kuitenkin sijoitettu puhekupliin esittämään hahmojen repliikkejä tai ajatuksia. Puhekuplan sekä sen sisällä olevan tekstin muoto on myös oleellinen merkityksiä muodostava tekijä. Näiden muodolla pystytään ilmaisemaan tunnetiloja, äänen voimakkuutta ja laatua. (Herkman 1998a, 40–42.) Aku Ankka -lehdessä puhekuplien teksti on yleensä painettu samanlaiseksi. Tämä toisaalta lisää tekstin lukemisen helppoutta, toisaalta vähentää tarinan elävyyttä vähentämällä yhden merkitysmaailman tarinasta. Tekstien samankaltaisuutta on pyritty kompensoimaan puhekuplien muodon muutoksella. Tosin tätäkin tapahtuu aika harvoin, puhekuplien ollessa usein samanlaisia soikioita.

Tekstejä käytetään usein myös ääniefekteissä. Näin pystytään visualisoimaan ääni, joka olisi muuten mahdoton kuulla. Parhaimmillaan kirjoitettu äänitehoste antaa meille äänen sävyn, sävelen ja jopa rytmin. (Herkman 1998a, 43.) Myös tekstin ulkoinen asu saattaa viestittää sellaisia merkityksiä, joita pelkistä kirjaimista ei ole mahdollista tulkitella. Kirjainten koko, muoto ja väri antavat lukijalle tietynlaisen tunnelman. Esimerkiksi pergamenttimainen kirjasinlajin puhekuplassa luo tunnelman vanhanaikaisuudesta. (Manninen 1996, 47–48.)

Verbaalista tasoa painottamalla voidaan kohottaa sarjakuvan kirjallista painoarvoa. Kirjallisuutta arvostavassa kulttuurissa se lisää sarjakuvan uskottavuutta ja vakavasti ottamista. Käytännössä verbaalisen tason painottaminen tarkoittaa tekstiosuuksien lisäämistä tai pidentämistä sarjakuvaruuduissa. (Herkman 1998b, 65.)

Kun puhutaan psykologisesta tasosta, tarkoitetaan verbaalisten ja graafisten elementtien sekoittumista keskenään, jotka muodostavat yhtenäisen tarinan. Sillä miten kuvat ja tekstit lomittuvat tai yhdistyvät toisiinsa, on suuri merkitys sarjakuvan sarjalliselle etenemiselle eli tarinan kululle. Jos nämä tekijät ovat jatkuvasti vuorovaikutuksessa keskenään, on todennäköisempää, että lukijalle muokkautuu ja syntyy oikeanlaisia merkityksiä sarjakuvaa luettaessa. (Mikkonen 1996, 81–83.)

Psykologinen taso koostuu usein visuaalisen ja verbaalisen tason yhteydestä. Näiden tasojen elementit luovat sarjakuvulle arvolatautuneen maailman. Se luo siis emotionaalisen ja henkisen ilmapiirin sarjakuvalle ja näin rakentaa sarjakuvan kokonaisdiskurssia. Psykologinen taso pyrkii luomaan lukijalle tiettyjä tunteita tiettyihin kohteisiin sekä muotoilee tarinan tunnelmaa. (Herkman 1998b, 65–67.)

Ruutujen välinen tila on kerronnan ja juonen etenemisen keskeinen paikka. Sarjakuvat koostuvat nimensä mukaisesti sarjoissa olevista pysäytetyistä kuvista, joiden tarkoituksena on esittää jokin tarina tai tapahtuma. Sarjakuvissa tarina ei kuitenkaan etene symmetrisesti ja samalla nopeudella kuin elokuvissa. Tarina on esitetty graafisesti, kuvakuvulta. (Herkman 1998a, 26–27.) Yksittäinen sarjakuvaruutu on vain pysäytetty tilanekuva. Itse liike, tarina ja aika etenevät ruutujen välissä olevassa tyhjässä tilassa. Lukijan mielikuviutus täydentää kuvien välisen kuilun ja saa näin yksittäisistä kuvista kokonaisen tarinan. Mitä pitempi ajallisesti ruutujen väli on, sitä enemmän lukijan oma mielikuviutus vaikuttaa tarinan kulkuun. Sarjakuvan piirtäjä voikin jättää tarinan juonen kannalta joitakin asioita piiloon, jolloin lukijan itse on päätettävä mitä tarinassa tapahtuisi. (McCloud 1994, 66–67, 86–91.)

### 3 SUOMEN SUOSITUIN SARJAKUVALEHTI AKU ANKKA

#### 3.1 Siimahännästä Aku Ankka -lehteen

Aku Ankka -lehti sai ensimmäiset viitteensä Mikki Hiiren esiintymisen myötä filmeissä ja sarjakuvissa 1930-luvulla. Vuonna 1931 julkaistu *The Adventure of Mickey Mouse* oli ensimmäisiä Disneyn julkaisemia satukirjoja. Se oli ensimmäinen teos, jossa oli maininta hahmosta nimeltä Aku Ankka. Akusta oli mainintaa myös lontoolaisessa satukirjassa *Dean & Son* ennen hänen varsinaista ensiesiintymistään 1935, *Donald Duck* nimisessä kirjassa. Akulla oli tuohon aikaan sama merimiesasu päällään kuin nykyäänkin. Vain pitempi nokka, pyöreämpi vartalon muoto, kyhmyisemmät polvet ja epämääräisemmät kädet erottivat hänet nykypäivän Akusta. Muutamassa vuodessa julkaisuissa kävi kuitenkin erottumaan meillekin tuttu Aku. (O'Brien 1984, 64–68.)

*The Wise Little Hen* oli Akun filmidebyytti. Ehkä juuri tämän filmin sekä satukirjojen ansiosta useassa lehdessä julkaistiin Aku-aiheisia lyhytsarjakuvia, vaikkakin Disney's *Silly Symphony* -nimellä. Suuren suosion myötä nimeksi muuttui *Donald Duck*. Vuoteen 1940 mennessä sarjakuviin oli ilmestynyt Akun lisäksi monia hänen sukulaisiaan. Etenkin veljenpojat, Iines ja Mummo Ankka esiintyivät monissa tarinoissa jo silloin. Roope-setä otettiin tarinoihin kuitenkin mukaan vasta 1960-luvulla. (O'Brien 1984, 72–73.)

1930-luvun loppu oli sarjakuvakirjojen julkaisemisten suurta aikaa. Muutamassa vuodessa ilmestyi muun muassa *Batman* ja *Robin*, *Superman* sekä *Captain Marvel*, joten aika tuntui olevan hyvä myös Aku Ankalle. Tämän seurauksena julkaistiin muutamia mustavalkoisia Aku Ankka sarjakuvia kovissa kansissa. (O'Brien 1984, 74). Varsinainen Akun nimikkolehti (*Donald Duck*) alkoi ilmestyä vuonna 1936. Tuohon aikaan suurin osa Aku -lehdissä ja -kirjoissa julkaistuista sarjakuvista oli jo kertaalleen näytetty viikkolehdissä. Vasta 1940-luvulla käytiin piirtämään uusia tarinoita ja seikkailuja, kun jo kaikki vanhat tarinat oli uudelleen julkaistu. Tunnetuimpana Aku Ankan kehittäjänä voidaan tuolloin pitää Carl Barksia. Hän kehitti muutamasta yksinkertaisesta piir-

roshahmosta joka puolella maailmaa tunnetun persoonallisen ja kiinnostavan ankkasuvun sekä edesauttoi Aku Ankka -lehden suosioon kasvun. (Tolvanen 2001, 28- 29.)

Suomessa Ankkalinnan hahmoista ensimmäisenä esiintyi Mikki Hiiri Aamulehdessä 1930. Sarjakuva todettiin kuitenkin pian hieman arveluttavaksi ja lakkautettiin, sillä eihän lehdessä voinut julkaista sarjakuvaa, joka kertoi pimeimmästä Afrikasta tulleesta neekeristä. Helsingin Sanomat ottivat Mikki-sarjakuvat kuitenkin omille sivuilleen 1934. Ensimmäiset Akun nimikkosarjakuvat ilmestyivät Seura-lehteen Anka Lampisen nimellä kuitenkin vasta 1937 sekä viikonvaihdesarjana Ilta-Sanomissa 1942 (Tolvanen 2001, 29). Ensimmäinen varsinainen Aku Ankka -lehden näyttenumero tuli 1951, joka oli samalla myös Carl Barksin 50-vuotispäivä. Ensimmäisen lehden mukana tulikin Barksin kymmensivuinen johtosarja ”Aku Ankka koulusalapoliisina”. Lehti sai suuren suosion heti näyttenumerosta asti ja alkoi ilmestyä säännöllisesti vuotta myöhemmin, 1952. Aluksi lehti nimettiin Aku Ankka ja kumppanit -nimiseksi, mutta muutettiin muutama vuosi myöhemmin vain Aku Ankaksi (Sjöblom 1992, XLII– XLIII). Ensimmäisinä vuosinaan lehti tuli vain joka kuukauden alussa. Vasta 60-luvun alussa lehti oli joka- viikkoinen ilmestys. (Vaijärvi 1972, 132.)

### 3.2 Minkälainen lehti Aku Ankka on?

Aku Ankka on lehti, joka on ilmestynyt Suomessa jo vuodesta 1951 (Jokinen & Pulkkinen 1996, 15). Lehti ilmestyy tilaajille viikoittain ja sisältää kolmesta viiteen tarinaa. Vaikka lehden nimi on Aku Ankka, ei Akua joka tarinassa ilmene. Vaikka muualla maailmalla pidetyin hahmo lehdessä on usein teräväpäinen Mikki Hiiri, on se meille suomalaisille Aku Ankka (Jokinen 2004, 18). Aku on ainainen epäonnistuja. Epäonnistuja, joka jaksaa aina kuitenkin vain yrittää. Ehkä se kuvaa jollakin lailla meitä suomalaisia. Akun työsuhteetkin ovat lyhytaikaisia ja helpoimmasta päästä. Usein ne jäävät kesken jo ennen alkamistaan. Erilaiset onnettomuudet ovat Akulle jokapäiväisiä. Luki-joille Aku onkin sietämätön onnistuessaan, mutta sympaattinen epäonnistuessaan. Akun ohella tarinoissa seikkailee monen monituista ja toisistaan hyvinkin poikkeavaa henkilö- hahmoa. Näistä mainittakoon älykkäät ja kekseliäät sudenpentukerholaiset ja Akun



veljenpojat Tupu, Hupu ja Lupu, Iineksen suosioista kilpaileva Hannu Hanhi sekä töitä Akulle usein tarjoileva, säästäväinen ja äkkipikainen Roope-setä. (Malmberg 2001, 30–31.)

Aku Ankka tarinat eroavat monista muista sarjakuvista siinä, että päähahmot ovat eläimiä. Monissa sarjakuvien tyypittelyissä onkin erikseen mainittuna eläinsarjakuvat. Eläimet ovat saaneet tietystä määrin ihmisen ominaisuuksia, mutta säilyttäneet myös eläimien ominaisuuksia. Hahmojen ulkonäkö muistuttaa kovasti oikeita eläimiä, mutta toiminta on samanlaista kuin ihmismaailmassa. Monille hahmoille on siis mahdollista asua talossa, ajaa autoa tai käydä töissä. Eläinhahmojen käyttö tuo kerrontaan mukaan enemmän fantasiaa sekä sadunomaisuutta. Yleisesti eläinsadut muistuttavat oleellisesti perhesarjakuvien kerrontaa, joka pohjautuu perheyhteisön humoristiseen kuvaukseen. (Manninen 1995, 31.) Disneyn hahmot voidaan karkeasti jakaa vielä kolmeen eri ryhmään: eläin-eläimiin, eläin-ihmisiin ja ihmis-eläimiin. Eläin- eläimet, kuten Pluto, ovat eläimen näköisiä ja toimivat kuten eläimet. Eläin-ihmisiin kuuluu esimerkiksi Dumbo tai Aristokatit, ja niille ominaista on eläimen ulkonäkö ja puhekyky. Suurin osa eläinhahmoista toimii kuitenkin ihmisten lailla ihmismaailmassa. Lähes kaikki Ankkalinnan päähahmot ovat näitä ihmis-eläimiä, kuten Mikki ja Aku. (Kokkila 2002, 9–11.)

Aku Ankan ohella muukin kirjallisuus vilisee erilaisia hahmoja, jotka muistuttavat vain osittain ihmisiä. Tällaiset hahmot tulkitaan usein joko poikkeavina vallitsevista säännöistä tai eräänlaisina valepukuisina ihmisinä. Hahmot eivät kuitenkaan ole ihmisiä, vaan ihmisen kaltaisia, ihmistä esittäviä hahmoja. (Käkelä- Puumala 2001, 241.) Sarjakuvan visuaalisen tason yhteydessä todettiin, että henkilöhahmojen karikatyyrinen piirrostapa erottaa hahmot selvästi taustastaan ja saa näin katsojan samaistumaan henkilöhahmoon (McCloud 1994, 39–40). Ankkalinnan hahmot ovat usein hyvin pelkistettyjä, joten samaistuminen hahmoihin on näin luontevaa. Voimme kokea tarinoiden hahmot ihmisten kuviksi ja verrata niitä yhteiskuntaamme, jossa elämme. Lehden tarinat antavat jonkinlaisen kuvan siitä todellisuudesta, jossa tällä hetkellä elämme.

Ominaista lehdelle on ainainen kilpailu. Aku yrittää päästä maineeseen voittamalla kilpailuja, Roope yrittää saada lisää rahaa kilpailemalla esimerkiksi Kroisoksen kanssa ja veljenpojat kisailevat paremmuudestaan sudenpentujen kisailuissa. Kilpailuilla saadaan arvostusta ja mainetta sekä tavoitellaan parempaa paikkaa yhteiskunnassa. Jatkuvasti auki olevat mahdollisuudet ja kaikkien henkilöiden kilpaileminen samalta viivalta on Ankkalinnassa tärkeä piirre. Kuka tahansa voi voittaa tekemällä kovasti töitä sen eteen. Sarjakuva korostaa, että menestyminen on yksilöstä itsestään kiinni. Toisaalta voi voittaa myös onnella, kuten Hannu Hanhi usein tekee. (Kantola 2001, 148–149.)

Kilpailun vastapainona lehdessä on aina jollakin lailla huumori mukana. Laamanen (2000, 67) toteaa pro gradu -tutkielmassaan, että tekstien ja kuvien yhteistoiminnalla mahdollistetaan tarinoiden hauskuus ja koomisuus. Kuvilla on kerrontaan suurempi osuus, mutta on lukijasta kiinni, mitä pitää tarinoissa hauskana. Aku Ankassa nauretaan hahmojen hölmöydelle sekä samalla heidän ihmismäisyydelleen. Huumori koostuu tarinoiden pienistä palasista, kuten viittauksista todelliseen maailmaan, hahmojen olemuksesta sekä heidän huulenheitostaan. Myös yksittäiset sanat tai lausahdukset yhdistettynä oikeaan viittauskohteeseen muodostavat hauskoja kokonaisuuksia. Hahmolle sopimattomat vuorosanat sekä liioitellut tai tavallisesta työkeämmät adjektiivit ovat juuri tällaisia ilmaisuja. (Laamanen 2000, 67–70, 74.)

Itse pidän tärkeimpänä koomisuuden tekijänä Aku Ankka -lehdessä itse tarinaa ja juonen käännteitä. Yleinen koomisten tilanteiden rakennustekniikka Aku Ankassa ja ylipääntänsä sarjakuvissa on nk. täyskäännös. Se perustuu juonen epätavalliseen loppuun ja odottamattomaan käännteeseen. Loppu tulee yllätyksenä sekä lukijalle että tarinan henkilöille. (Rasila 1996, 69.) Täyskäännös ilmenee mm. Aku Ankan ihmelistimet tarinassa (ks. liite, 11/2002). Aku on maalisuoralla tulossa luistelukisan varmaan voittoon, mutta törmääkin antenniin ja hävittää koko kisojen televisiolähetykset. Näin Akua ei juhlitaakaan voittajana, vaan ajetaan takaa koko kisojen pilaajana. Näin viimeiset ruudut muuttavat koko tarinan juonta ja tekevät tarinasta koomisen. Sekä Aku että lukija (edes jollakin tasolla) on yllätynyt siitä, miten kaikki kääntyi pääläelleen.

Ankkalinnan tarinoille on hyvin ominaista myös luonnekomiikka, joka toimii sarjakuvien keskushahmojen luonteiden tuttavuudella ja vakaudella. Lukijalle on selvää, että Roope on kitsas ja Aku ainainen epäonnistuja. Koomisuus syntyy, kun kerronta rikkoo lukijan odotukset henkilöahmojen luonteesta. Yleistä on kuitenkin, että sarjakuvien lopussa henkilö palaa aikaisemmin totuttuun rooliinsa. Vakaaseen rooliin, jossa lukija on tottunut hänet näkemään. (Rasila 1996, 73.) Luulen, että lukijalle tulee ensimmäisenä mieleen Aku tarinat, joissa Aku yhtäkkiä tarinan alussa onkin maailman paras hiihtäjä, reportteri tai vaikka golfaaja. Aku näyttää taitojaan rinta pystyssä vielä tarinan viimeisille sivuille asti, jolloin tapahtuu palaaminen takaisin Akun omalle tasolle, epäonnistujaksi. Akun ollessa golfaajana (26/2006), hänen kaikki lyöntinsä onnistuvat kuin tuurilla tarinan alkuosassa. Vaikka hän toteaakin, että onnistuminen johtui Hannun neliapilan johdosta, ei hänen itseluottamuksensa murene yhtään. Luonnekomiikan tavoin Aku palaa ainaiseksi epäonnistujaksi tarinan lopussa lyöden todella aliarvoisen lyönnin ja hajottamalla ikkunalaseja. Luonnekomiikkaa vahvistaa myös mielestäni se, että jokainen hahmo esittää luonteensa ääripäätä. Ei riitä, että Roope-setä olisi vain vähän kitsas. Jokainen penni tai sentti, jonka hän häviää, riittää syyksi suuttumiselle ja riehaantumiselle. Oikeassa elämässä näin ääripäihin vedettyjä luonteenpiirteitä ilmenee hyvin harvoin verrattuna Aku Ankan tarinoihin, mikä voikin olla yksi syy tarinoiden humoristisuudelle.

Huumoria luodaan myös hauskoilla ja kekseliäillä nimillä ja nimenmuunnoksilla. Monesti nimet kuvaavat henkilöä ja hänen ilmiänsä, esim. Lauri Lokki (15/2000), käytöstään, esim. Takkulan Tyrmäys (49/2000) tai statusta esim. Koutsu (49/2000). Nimenmuunnoksia tehdään myös oikeista tunnetuista ihmisistä, tuotteista ja yrityksistä, jotka edustavat sekä sarjakuvassa että oikeassa elämässä samaa asemaa. Aku Ankassa Valintatalo on Valintatalo (49/2000), Sergei Bubka on Bergei Subka (31/2005) ja Sami Hyypiä on Rami Hiipiä (25/2002). Kuten Laamanenkin (2000) toteaa työssään, voi eri aikakausien nimenmuunnokset olla vaikeita tunnistaa, ellei ole elänyt sitä aikaa. Tässäkään mielessä Aku Ankka ei ole pelkästään lasten lehti – On tunnettava lehden ilmestymisen kulttuurikonteksti, jotta osaa päätellä, kehen todellisuuden henkilöön viitataan. (Laamanen 2000, 74.)

### 3.3 Lehden lukijakunta

Aku Ankka -lehti on Suomeen tulon jälkeen saanut suosiota niin lasten ja nuorten kuin aikuistenkin osalta. Akun mahtia nykypäivänä kuvaa se, että viimeisillä vuosikymmenillä se on ollut ylivoimaisesti luetuin sarjakuvalehti. (Jokinen & Pulkkinen 1996, 15.) Vuoden 1951 näytenumeron jälkeen Aku Ankkoja on painettu yli 600 miljoonaa kappaletta ja lehtiä on ilmestynyt 2400 numeroa (Tolvanen 2001, 7). Vuonna 2003 se oli neljänneksi luetuin aikakauslehti 978 000 lukijalla Pirkan, Yhteishyvän ja Avun jälkeen. Lehden levikki kyseisenä vuonna oli 295 033. Aku Ankka oli kuitenkin luetuin lehti naisten, mutta etenkin miesten ja nuorten osalta, kun huomioon otettiin ensimmäisen lukukerran lisäksi lehteen palaamiskerrat. (Aikakauslehtien Liitto 2005.)

Aku Ankan suosiota kuvaa Saarisen & Korhokankaan (1997) mukaan myös Aku Ankka -lehden tai Aku Ankan taskukirjojen luokittelu monen ikäryhmän suosikki kirjaksi. 11–12 -vuotiaiden sekä 14–15 -vuotiaiden poikien ryhmien kahden suosituimman kirjan joukosta löytyi Aku Ankka. Eroa ei ollut vähän tai paljon lukevien kesken. Samankäisistä tytöistä vain vähän lukevat ilmoittivat mielilukemisekseen Aku Ankan. Tyttöjä kiinnosti enemmänkin kertomakirjallisuus, kuin sarjakuvat. Kotiin tulevista lehdistä suosituin oli kuitenkin sekä tyttöjen että poikien ryhmissä Aku Ankka. Vähän lukevien 11–12 -vuotiaiden poikien ryhmässä toiseksi suosituimpanakin oli Roope-lehti, joka on myös Disneyn tuotantoa. (Saarinen & Korhokangas 1997, 124–127, 131.)

Mitkä tekijät ovat sitten johtaneet Aku Ankka -lehden nousemiseen menestystarinaksi? Aku Ankan suosion kasvua on Tolvanen (2001, 27–29) artikkelissaan selvittänyt viidellä eri seikalla. 1950-luvulla suurin osa sarjakuvalehdistä painettiin puoliksi mustavalkoisena ja puoliksi nelivärisenä. Aku Ankka oli ensimmäisiä lehtiä, jotka oli painettu kokonaan nelivärisenä. Vaikka lehden kohderyhmän painotus oli selvästi seikkailua haluaville pojille, oli mukana monta kilttiä perhesarjaa ja pikkulasten sarjakuvaa. Lehti sisälsi siis tarinoita, jotka sopivat luettavaksi sekä tytöille että pojille. Nämä kaksi ominaisuutta räjäyttivät potin Aku Ankalle. Myös lehden sisältö oli poikkeuksellisen laadukas edeltäjiinsä nähden. Henkilöhahmot irrotettuna tarinasta eivät sinänsä olleet parem-

pia tai eläväisempiä, mutta tarina ja juoni erottivat sen muista lehdistä. Eräänä valttikorttina Akun suosiolle pidetään laajaa tekijäkaartia, päätoimittajista piirtäjiin ja heidän omistautumistaan työlleen. (Tolvanen 2001, 27–28.)

Myös Aku Ankan markkinointi oli mainiota. Lehden levikki perustui heti alusta asti tilauksiin. Irtonumerona Akua myytiin ensimmäisinä vuosina vain prosenttien verran kokonaislevikistä. Lehden myyjiä motivoitiin myöntämällä heille kolmas osa vuosikeran tilaushinnasta. Tämän seurauksena esimerkiksi Helsingin Sanomien parhaimmilla mainospaikoilla oli monesti mainoksia Aku Ankka -lehdestä. (Tolvanen 2001, 28.)

Aku Ankka -lehti on suosiostaan huolimatta kokenut paljon sensuuria. Suurin osa Anka-sarjoista valmistetaan Yhdysvalloissa, Englannissa, Italiassa ja Etelä-Amerikassa. Suomessa julkaistuja teoksia esitetään valikoiden ja henkilöiden käyttämä kieli muuttuu suomennosten myötä. Parempi sana suomentamiselle olisikin uudelleen tekstittäminen, sillä vain pieni osa alkuperäisestä suomennoksesta jätetään lukijalle luettavaksi. Usein joudutaan suomentamaan jopa koko tarina uudelleen. Näin tarina muokkautuu suomennosten myötä erilaiseksi kuin alkuperäinen. Suomessa ilmestyvä Aku Ankka on suomennosten, mutta myös tarinoiden puolesta lapsekkaampi lehti, kuin mitä se muualla maailmassa on. Amerikkalaisia leimaava huumori ja satiirisuuteenkin taipuva rinnastelu on vähäistä, sadismia ja brutaalisuutta vieroksutaan sekä poliittisia sarjoja karsitaan. (Sjöblom 1992, XLII- XLIII; Vaijärvi 1972, 131.)

## 4 TUTKIMUKSEN MENETELMÄLLISET RATKAISUT

Tutkimukseni on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Koin, etten pystynyt vastaamaan kvantitatiivisella tutkimusotteella haluamiini tutkimusongelmiin. Laadullisella tutkimusotteella pyritäänkin selvittämään yksittäisiä tapahtumaketjuja tai ilmiöitä, eikä yritetä muodostaa yleistä lainalaisuutta. Aineistoa tarkastellaan siinä aina kokonaisuutena. (Alasuutari 2001, 39). Laadulliselle tutkimukselle on ominaista myös aineiston analysoinnin aineistolähtöisyys, induktiivisuus. Tämä tarkoittaa karkeasti sitä, että teoriaa pyritään rakentamaan empiirisestä aineistosta käsin. (Eskola & Suoranta 1999, 19.) Induktiivinen päättely mahdollistaa moniulotteisen ja yksityiskohtaisen aineiston tarkastelun, jossa merkityksellisimmät seikat nostetaan esiin. Laadullista tutkimustani ohjaa hermeneuttinen ote.

### 4.1 Hermeneuttinen ote ja tutkijan esiyymmärrys

Hermeneuttinen tutkimusote on laadullisessa tutkimuksessa hyvin yleinen. Se kohdentuu ihmisten väliseen kommunikaatioon. Wilhelm Dilthey määritteli tutkimuksen kohteeksi ihmisten ilmaisut, jotka voivat olla kirjallisessa muodossa tai liikkeinä, ilmeinä ja eleinä eli kehollisina ilmaisuina. (Laine 2001, 29.) Työssäni tutkin sarjakuvia, jotka ovat monen eri ihmisen (suunnittelija, piirtäjä, suomentaja jne.) yhteistyönä syntynyt kirjallinen tuotos. Myös sarjakuvat pyrkivät kommunikoimaan lukijan kanssa lähinnä visuaalisen ja verbaalisen tason kautta (ks. kappale sarjakuvan elementit), luoden omanlaisensa kuvan sen maailmasta.

Ihmisten ilmaukset sisältävät aina merkityksiä. Merkitykset ovat usein moninaisia, kulttuurimme kyllästävämmä emmekä ymmärrä aina edes jokapäiväisten tekojemme merkityksiä. Hermeneutiikan tehtävänä on ymmärtää näitä merkityksiä ja siten tulkita sosiaalista todellisuutta. (Sulkunen 1997, 27; Vilkkä 2005, 146.) Työssäni tutkin Aku Ankassa ilmenevää urheilun ja urheilijoille annettua kuvaa; miten minä tutkijana ja lukijana tulkitseen Aku-tarinoita ja minkälaisia juonirakenteita nostan tarinoista esiin. Vaikka Aku

Ankka onkin huumoripainotteinen lehti ja asioita käsitellään karikatyyrisesti, antaa se silti kuvan siitä, miten sarjakuvan tekijät merkityksellistävät urheilun ja urheilijat siinä.

Ennen tutkimuksen aloittamista, jokaisella tutkijalla on jonkinlainen käsitys tutkimuskohteesta. Tätä kutsutaan hermeneutiikassa esiymmärrykseksi. Tällainen esituttavuus tutkimuskohteeseen on erilaisten merkitysten ymmärtämisen edellytys. (Laine 2001, 30–31.) Toisaalta esiymmärrys saattaa sumentaa tutkijan silmiä. Ennako-oletukset pysyvät vahvoina ja vallitsevina tutkimuksen ajan, vaikka aineistosta voisikin nousta uusia, ennako-oletuksien vastaisia asioita esiin. (Eskola & Suoranta 1999, 19–20.)

Minullakin tämän työn tekijänä oli tietty esiymmärrys tutkielmaa aloittaessani muun muassa siitä, minkälainen lehti Aku Ankka on ja kuinka urheilutarinoiden juoni niissä etenee. Esiymmärrykseni kertoo jollakin tapaa myös siitä, minkälaisien silmälasien läpi tarinoita tulkitseen, vaikka olenkin pyrkinyt mahdollisimman monipuoliseen sisällön tarkasteluun. Ohessa on lyhyt kuvaus tärkeimmistä tekijöistä, jotka vaikuttivat esiymmärrykseeni ja tulkitsemiskantaani.

*Muistan vielä tähän päivään asti miten ensimmäisen saamani Aku Ankka -lehden tarinat etenivät enoni lukemana. Olenkin ollut Aku Ankka -lehden fani heti siitä ensimmäisestä lehdestä asti, jonka sain 6-vuotiaana. Postiluukusta tippuneen Akun ei tarvinnut pitkään vetelehtiä lattialla, kun veljeni kanssa koulun jälkeen kirjaimellisesti tapeltiin siitä, kumpi sai sen aikaisemmin lukea ruokapöydän äärellä. ”Häviöjä” sai kuitenkin valita lohdutuspalkinnoksi paremman paikan pöydästä ja ottaa paksuista kansioista vanhemman, jo luetun Aku Ankan. Kotiin tulevat ”Akkarit” eivät meille kuitenkaan riittäneet. Tilasimme myös Roope-setä -lehden ja kävimme aktiivisesti kiertämässä antikvariaatteja siinä toivossa, että löytäisimme jonkun puuttuvan Aku Ankan -taskukirjan kokoelmaamme.*

*Olin siis Aku Ankan suurkuluttuja jo pienestä asti. Nyt hieman vanhempana kiintymys Aku Ankka -lehteen ja ylipäättänsä Ankkalinnan tarinoihin on hieman vähentynyt, vaikka*

*edelleenkin olen Aku Anka -lehden tilaaja. Tarinat vetävät vielä samalla lailla puoleensa kuin ennenkin, mutta enää ei ole samalla lailla aikaa lukea sarjakuvia kuin ennen. Vaikka vanhempana ”Akkarien” lukemisen määrä on vähentynyt, tulee jokaiseen tarinaan keskittyä tarkemmin kuin lapsena. Huomioni kiinnittyy jokaisen ruudun pieniin yksityiskohtiin, mutta myös tarinan kokonaisuuteen.*

*Parhaimpina tarinoina Akussa pidän urheilutarinoita. Tämä johtunee siitä, että itse olen urheilumies henkeen ja vereen. Pienenä aloitettu kilpaurheiluharrastus ja muu aktiivinen liikunta on säilynyt tähän päivään asti osana jokapäiväistä toimintaa. Jotakin omasta urheilutietoudesta ja -osaamisesta kertoo tietysti myös se, että olen valmistunut liikunnanohjaajaksi ja tuota pikaa myös liikunnanopettajan ammattiin. Luulen tai oikeastaan tiedän, että näistä tekijöistä on apua minulle tulkitessani Aku Ankan urheilutarinoiden juonen käännteitä.*

Hermeneuttiselle tutkimukselle on ominaista tutkijan ja aineiston vuoropuhelu, ns. hermeneuttinen kehä, mikä kuvaa tapaamme ymmärtää. Tämän kehän tutkija aloittaa jo ennen tutkimusta omaamalla esiymmärryksen aineistoon. Tutkijan on kuitenkin tiedostettava oma esiymmärryksensä, jotta hän pystyy irrottautumaan siitä ja tekemään uusia oivalluksia aineistosta. Uudet oivallukset täydentyvät koko ajan uudella tiedolla tutkijan välillä palatessa aineistoon ja välillä tehden uusia tulkintoja. Näin hermeneuttinen kehä etenee spiraalimaisesti tavoitteenaan löytää todennäköisin ja uskottavin tulkinta aineistosta. (Laine 2001, 34–35; Varto 1992, 69.)

Sulkusen (1997, 27) mukaan hermeneuttinen tutkimus on itse asiassa tulkintojen uudelleen tulkintaa. Tarkasteltaessa esimerkiksi urheilun viehätystä, voi aineistomateriaalina olla ihmisten kertomukset itsestään tai kavereistaan tai vaikka lehtien kuvaukset urheilutapahtumista. Näin tutkija tulkitsee uudestaan jo kerran tulkittua ilmiötä. (Sulkunen 1997, 27.) Myös sarjakuvien tuotos on jo kerran tulkittua. Se, millaisena esimerkiksi piirtäjä kokee urheilijat eri lajeissa, ilmenee myös sarjakuvan sivuilla.



## 4.2 Semiotiikkaa ja narratologiaa

Semiotiikka on yleisnimitys kulttuuristen merkkijärjestelmien ja merkitysten tutkimiseen keskittyvälle poikkitieteelliselle tutkimussuuntaukselle. Se tutkii konkreettisia merkkejä, kuten yksittäisiä sanoja tai kuvia ja niiden käyttöä, mutta myös kulttuurisesti kerrostuneita merkityksiä, kuten sarjakuvaa. (Herkman 1998, 62.) Yhdysvaltalainen semiootikko Charles S. Peirce erottaa kolme erilaista merkkiluokkaa, joita on soveltaen käytetty myös sarjakuvan tutkimuksessa. *Ikoninen* merkki muistuttaa aina jollakin lailla sitä, mitä se edustaa, esimerkiksi valokuvan muistuttaminen ihmisestä. Sarjakuvissa kuvat on ymmärretty ikonisina merkkeinä. *Symboli* on konventionaalinen merkki, jonka suhde viittauskohteeseen on sopimuksenvarainen ja siten ”mielivaltainen”. Sanoja ja kaikkea muuta tekstiainesta sarjakuvissa voidaan pitää symbolisina merkkeinä, koska sanojen käyttö perustuu pitkälti ”luonnollisten kielten” konventioille. *Indeksillä* Peirce tarkoittaa merkkiä, jolla on kausaalisyhteys suhteessa kohteeseen. Siis siihen syyhyn, jonka merkki on saanut aikaan. Esimerkiksi savua on käytetty tulen indeksinä ja elohopean liikkumista lämpötilan muutoksen indeksinä. Sarjakuvissa indeksisyys ilmenee kuvien ja sanojen yhteisenä toimintana. Tarinan edetessä jokainen kuva ja sana selvittävät toisiaan. Sarjakuvat muodostavat kokonaisuutena indeksisistä merkeistä. (Herkman 1998, 64–65; Eagleton 1997, 128–129.)

Vaikka en nimitäkään tutkimustani suoraan semioottiseksi, on siinä piirteitä siitä. Ilman semioottista otetta, ei sarjakuvan monimerkityksellinen sisältö avautuisi minulle millään lailla. Tutkijan on osattava tulkita koko sarjakuvan sisältöä, kuvaa, sanaa ja sen muodostamaa kerrontaa. Semiotiikka toimii siis lähinnä itselleni tutkimusvälineenä lukea ja tulkita sarjakuvaa.

Vielä vahvemmassa roolissa työssäni on ns. narratologinen lähestymistapa. Kommunikaatorakenteita koskeva kysymyksenajattelu sai semiotiikan ja strukturalistisen kirjallisuustutkimuksen parissa huomiota 1960-luvulla. Tästä tuli niin tärkeä aihepiiri, että sille annettiin nimitys ”narratologia”. (Sulkunen & Törrönen 1997, 99.) Nykyään narratologiaksi nimitetään tutkimussuuntausta, joka pureutuu kertomuksiin ja kerronnallisuuteen. Se on lähtöisin samasta strukturaalisesta kielitieteen tutkimuksesta kuin semiotiikka.

Narratologia tutkiikin kertomuksia usein rakenteellisina kokonaisuuksina, eikä pieninä yksikköinä, kuten monesti on tapana semiotiikassa. (Herkman 1998, 93.) Populaarikulttuurin tuotteet, kuten sarjakuvat ja elokuvat voivat kertoa kaunokirjallisuuden tavoin tarinan. Narratologiaa on käytetty tutkimuksen metodisena tai teoreettisena viitekehyksenä folkloristien, kirjallisuudentutkijoiden sekä taiteentutkijoiden parissa. Lähiaikoina myös yhteiskuntatieteellisillä aloilla on alettu huomaamaan sen käyttökelpoisuus laajaperspektiivisessä kulttuurintutkimuksessa. (Sulkunen & Törrönen 1997, 99; Tammi 1992, 167.)

Gerard Genette tarkentaa vielä narratologiaa erottamalla kerronnasta kolme eri puolta: tarinan (*resit*), juonen (*histoire*) ja kerronnan (*narration*). Tarinalla hän tarkoittaa tekstin tapahtumien todellista järjestystä ja kerronnalla itse kerrontatapahtumaa. (Eagleton 1997, 133–134.) Juonen käsite on ollut tuttu jo Aristoteleen Runousopista asti. Se viittaa siihen, minkälaisen kokonaisuuden kertomuksen tapahtumat muodostavat. Se edellyttää tapahtumien välistä kausaalisuutta ja toiminnan suuntautumista kohti jotain päämäärää. Tarina ja juoni eroavat toisistaan siinä, että juoni sisältää vain ne tapahtumat, joilla on merkittäviä seurauksia toiminnan lopputuloksen kannalta. (Ikonen 2001, 195–196.)

Ensimmäisiä juonentutkimuksen tekijöitä oli venäläisten kansansatujen tutkija Vladimir Propp. Hän oli tyytymätön siihen, että sadut oli luokiteltu pelkästään ulkokohtaisten kriteerien perusteella. Esimerkiksi, jos tarinassa ilmeni eläimiä, se luokiteltiin heti eläin-saduksi. Propp ajatteli, että luokitus saadaan vankemmalle pohjalle, jos tutkitaan tarinoiden tapahtumien loogis-kronologista etenemistä eli toisin sanoen tarinan juonta. Tarinoita tulisi tutkia kokonaisuuksina, sarjana peräkkäisiä tapahtumia, joiden kautta alussa esitetty asioiden tila muuttui toiseksi. Proppin metodi soveltuikin erityisen hyvin erilaisiin juonirakennetyyppien luokitteluun. (Korhonen & Oksanen 1997, 55; Alasuutari 1989, 114–115.) Metodi perustuu siihen, että tarinan henkilöt määritellään niiden funktioiden, eli juonenkäänteiden perusteella. Jos kaksi tarinaa sisältää samat funktiot, voidaan sanoa, että ne kuuluvat samaan satutyyppiin. Kaikissa tarinoissa ei ilmene kuitenkaan aivan samanlaisia juonenkäänteitä, joten tapahtumia pitää käsitellä abstraktimmalla tasolla. Tapahtumat pitää määritellä ja nimetä sen mukaan, mikä merkitys niillä on juonen kannalta. (Alasuutari 2001, 129–130.)

Proppin analyysitapa on saanut kritiikkiä kuitenkin siitä, että se on liikaa keskittynyt yksittäisen lajityypin juonen tasolle, eikä etsi tarinan yleistä loogista rakennetta. (Korhonen & Oksanen 1997, 55–56.) Herkman (2002) toteaa, etteivät hahmofunktiotkaan ole aina kiveen hakattuja, vaikka tarinat noudattaisivat toistuvaa rakennetta. Tarinoilta edellytetään miespuolista sankaria, tämän roistoa sekä ihastuksen kohdetta, jotta ne olisivat analysoitavissa suoraan Proppin analyysin mukaisesti. Parhaiten analyysi toimiikin toiminta- ja seikkailugenreä edustavissa tarinoissa. (Herkman 2002, 90–91.)

Proppin analyysi ihmesaduista oli klassikko, joka loi perustan kertomuksen kieliopin kehittelylle ja useille muille analyysitavoille (Korhonen & Oksanen 1997, 56). Narratiivisuus ilmenee työssäni näkökulmana aineistoon ja sen analysointiin. Oma tutkimukseni perustuu Proppin analyysin kaltaiseen juonen tutkimukseen. En tehnyt analyysia suoranaisesti Proppin tavoin, sillä koin, että ihmesatujen hahmofunktioiden typologia on kuitenkin suoranaisesti liian jäykkää tutkimaan Aku Ankan kaltaista lehteä. Hahmoista ja hahmojen toiminnasta ei aina suoranaisesti erotu sankareita, roistoja tai auttajia ja monesti hahmot toimivat tasavertaisissa rooleissa. En myöskään halunnut rajata mahdollisia Proppin analyysiin kuulumattomia funktioita pois omasta analyysistäni. Proppin analyysin kaltainen juonentyyppittely antaa kuitenkin eväitä omalle tutkimukselleni. Halusin luoda omanlaiseni luokittelun pitäen mielessäni Proppin luokittelemat hahmofunktiot. Analyysin päätarkoituksena pidän sitä, että löydän erilaisten tarinoiden funktiot ja siten tarinoiden väliset yhteydet ja eroavaisuudet suuresta tekstimassasta. Juonitiivistelmien teko Proppin tavoin onkin yksi hyvä esimerkki tällaisesta työkalusta. En tehnyt kuitenkaan juonitiivistelmiä yhtä abstraktisella tasolla kuin Propp, sillä sain tarinoiden tulkinnasta enemmän irti, kun juonitiivistelmästä tuli selvästi esille kuka tekee ja mitä.

## 5 TYÖN KULKU – HULLUSTA IDEASTA GRADUUN

Tämän työn, pro gradu -tutkielman, tekeminen oli minulle monivaiheinen prosessi. Pyrin tässä kappaleessa selvittämään oman työprosessin vaiheet ja perustelemaan ratkaisuni lukijalle. Kerron, miten hullu idea tehdä Aku Ankka -lehdestä ja sarjakuvista opinäytetyö johti tähän tutkielmaan. Haluan myös selvittää lukijalle, mitkä prosessin vaiheet tuottivat minulle eniten vaikeuksia ja miksi. Pyrin tällä ensiksikin lisäämään tutkimukseni luotettavuutta sekä antamaan muutaman omakohtaisen vinkin samankaltaisten tutkielmien tekijöille ja välttämään kenties ongelmakohdat, joihin itse lankesin. Toisaalta virheet ja erehdykset joissakin prosessin vaiheissa sai minut oivaltamaan, että ehkä en ole vielä perehtynyt riittävästi taustamateriaaleihin ja ettei minulla ole vielä riittävä ymmärrystä työn eri osa-alueilta.

Laadullisen tutkimuksen eri elementit, kuten tutkimusongelman tarkentuminen, aineiston hankinta sekä aineiston analysointi, limittyvät toisiinsa ja muotoutuvat tutkimuksen aikana. Tutkimuksessa ei ole siis selvää vaihe vaiheelta etenemistä, vaan joustavaa elementtien vuorottelua tutkimuksen alusta loppuun. (Kiviniemi 2001, 68.) Tämä oli havaittavissa myös omassa työprosessissani. Vaikka olenkin jaotellut kappaleet tutkimuksen eri elementtien mukaisesti selvyuden parantamiseksi, pyrin selvittämään eri vaiheiden limittymisen omassa työprosessissani.

### 5.1 Lähtökohtia työlleni

Sarjakuvien tutkiminen tuntui heti alusta alkaen mielenkiintoiselta idealta. Sarjakuvat olivat kuitenkin tutkimuskohteena liikunnanopiskelijalle varsin etäinen, eikä niin ”normaali” tutkimusaihe. Omat perustiedot ja -taidot tällaisen tutkimuksen tekemiseen olivat siksi aika puutteelliset. Aku Ankka oli kuitenkin lehtenä todella tuttu jo entuudestaan ja koin, että itselläni oli riittävästi intoa käydä tekemään tutkielmaa hieman erikoisemmas-takin aiheesta. Tässä vaiheessa olin selvästi jo päättänyt, että Aku Ankka olisi tutkielmani aineistona.

Varsinaisen työprosessin aloitin tutustumalla monipuolisesti kirjallisuuteen, joka käsiteli sarjakuvaa ja sen tutkimista. Onnekseni huomasin, että tällaista kirjallisuutta oli alkanut ilmaantumaan paljon 1990-luvulla. Etenkin Juha Herkmanin, Pekka Mannisen, Will Eisnerin sekä Scott McCloudin teokset saivat minut ymmärtämään, mistä oikeasti sarjakuvissa on kyse. Tätä vaihetta pidän tutkielmani tärkeimpänä, sillä ilman innostavaa ja selventävää kirjallisuutta, olisin luultavasti vielä vaihtanut aiheeni johonkin perinteisempään. Ymmärsin, ettei sarjakuvan tutkiminen ole itsestään selvä asia, eikä sitä voida pitää pelkästään lastenkulttuurina. Myös sarjakuva toimii jollakin tavoin ”ajan peilinä”, heijastaen yhteiskuntamme asioita ja välillä jopa kärjistäen niitä. Siten Aku Ankkojen urheilutarinoiden tutkiminen ei ole pelkästään kuvitteellisten hahmojen toiminnan tutkimista, vaan tutkimus viittaa jollakin tavoin myös todelliseen elämäämme.

## 5.2 Aineistoon tutustuminen

Laadullisessa tutkimuksessa käytetään usein aineiston hankinnassa harkinnanvaraista näytettä, jolloin pyritään mahdollisimman mielekkääseen, mutta syvälliseen tarkasteltavan ilmiön kuvaamiseen (Kiviniemi 2001, 68). Päädyin tarkastelemaan Aku Ankka -lehtien uusimpia numeroita vuosilta 2000-2005. Ajattelin, että kuuden vuoden lehdistä saan riittävästi urheiluun liittyvää materiaalia, jotta aineisto olisi riittävän laaja, mutta kuitenkin mielekäs ja eheä kokonaisuus. Rajauksen tehtävänä onkin Kiviniemen (2001, 71) mukaan löytää selkeä aineistoalue, joka kuvaa hyvin tutkimuskysymysten mukaisia ongelmia ja jossa tulee esiin tutkijan omat intressit ja näkökulmat. Näissä tehtävissä onnistuin mielestäni hyvin.

Ensimmäinen tutustuminen aineistoon tapahtui kirjastossa. Edessäni olivat kaikki vuosina 2000-2005 ilmestyneet Aku Ankka -lehdet, joten urakka urheilutarinoiden löytämiseen oli aika työläs. Ensimmäisellä selauskerralla hyväksyin aineistoksi kaikki tarinat, joissa vähänkin ilmeni urheilua tai liikuntaa. Vaikka vain muutamassa peräkkäisessä ruudussa näkyi esimerkiksi Aku urheilupuvussa, hyväksyin sen aineistoksi. Halusin varmistaa, ettei yksikään urheilutarina jäisi minulta pois tutkimuksesta. Toisaalta en ollut vielä aivan varma, mitkä olisivat lopulliset tutkimusongelmat.

Tämän jälkeen seurasi aineiston hankinnan hankalin osuus – valittujen lehtien hankkiminen jostakin omaksi. Pidin tärkeänä sitä, että itselläni olisi kaikki tarvittavat lehdet, jolloin aineiston analysointi ei ollut kiinni kirjaston aukioloajoista. Myös tarvittavien merkintöjen tekeminen ja mahdollisesti lehtien leikkeleminen olisi näin mahdollista. Lehtien etsinnän aloitin omista kokoelmistani, joista oli kuitenkin aika vähän apua. Suurimman osan lehdistä onnistuin haalimaan kasaan kiertelemällä läpi antikvariaatit. Tähän kului yllättävän pitkä aika, sillä vain harva antikvariaatti piti lehtiä aikajärjestyksessä, eikä valikoimakaan ollut monessa kattava.

Monien lukukertojen ja tutkimusongelmien tarkentumisen myötä vähensin Aku Ankka -lehtien määrää. Tutkimusaineistoksi hyväksyin vain tarinat, joissa juoni perustuu urheiluun tai liikunnalliseen kilpailuun. En hyväksynyt tarinoiksi myöskään yhden sivun mittaisia tarinoita, sillä koin, että niiden juonirakenne perustui melkein aina pelkästään viimeisen ruudun humoristiseen lopetukseen, eikä niinkään kilpailullisiin elementteihin. Tarina ja itse juoni kerrotaan yhden sivun tarinoissa usein myös hyvin tiivistetysti. Halusin saada selkeän kuvan kisailun lähtökohdista lopputulokseen, joten lyhyet tarinat eivät palvelleet tutkimukseni tarkoitusta. Vaikka aluksi olin kiinnostunut pelkästään Aku Ankka -hahmosta, en rajannut tutkimieni tarinoiden päähenkilöitä. Halusin ylipääntänsä selvittää miten urheilutarinoiden juonirakenteet ilmenevät koko Aku Ankka -lehdessä, enkä pelkästään Aku-tarinoissa. Tarinan päähenkilönä saattoi siis olla Aku, Roope-setä tai vaikka Karhukopla. Vuosien 2000 ja 2005 väliselle ajanjaksolle sain tutkimusaineistoksi yhteensä 28 urheilutarinaa (ks. liite).

### 5.3 Tutkimusongelmien tarkentuminen

Kvalitatiivista tutkimusta aloittaessa, ensimmäinen ja keskeisin tehtävä tutkimuksen onnistumisen kannalta on tutkimusongelman/ tutkimusongelmien nimeäminen (Flick 2006, 105). Tutkimusongelmani koski heti alusta pitäen jollakin lailla urheilua Aku Ankka -lehdessä. Ne eivät aluksi koskeneet laisinkaan juonirakenteiden tarkastelua. Tarkoitukseni oli tarkastella urheilutarinoiden tarkempia merkitysrakenteita diskursiianalyttisenä tutkimuksena. Pro seminaari -istunnot ja lukuisat pohdintatuokioidot saivat

mieleni kuitenkin muuttamaan tutkinnan suunnaksi ennemminkin tarinoiden juonirakenteet, kuin urheilijoiden luomat merkitykset. En halunnut tutkia jokaista puhekuplan sisältöä tai jokaista kuvaa tarkasti suurennuslasin läpi. Toisaalta olisin joutunut myös rajaamaan aineistoa todella paljon pienemmäksi, jottei työmäärä olisi hiponut taivaita. Halusin ennen kaikkea tutkimuksessani säilyttää sarjakuvakerronnalle ominaisen piirteet, tekstin ja kuvan yhteistoiminnan sekä juonen etenemisen hitaasti kuva kuvalta. Pelkkien puhekuplatekstien tai kuvien tarkastelu ei mielestäni olisi sarjakuvien tutkimista. Tämän seurauksena muutin alussa luomiani tutkimusongelmia mielenkiintoni siirtyessä juonirakenteisiin ja niiden tulkintaan.

Tutkimusongelmien muuttuminen ja tarkentuminen tutkimuksen aikana kuuluvatkin olennaisena osana laadulliseen tutkimukseen. Aineiston analysointimenetelmä sekä asia, jota halutaan tutkia, vaikuttavat oleellisesti tutkimusongelmien muotoutumiseen. Tutkimusongelmien on pystyttävä vastamaan kysymyksiin, joita analysointimenetelmillä voidaan saada selville. (Flick 2006, 105–106). Avoimuus tutkimustehtävän asettelussa ei siis ole merkki suunniteltujen johtoajatusten puutteista. On myös mahdollista, että tutkimuksen edetessä ja näkemyksen kehittyessä tarkastelun mielenkiinto voi kehittyä uusiin kohteisiin. (Kiviniemi 2001, 71.)

Lopullisiksi tutkimuskysymyksiksi tarkentuivat seuraavat:

- 1) Minkälaisia eri juonirakennemalleja *Aku Ankka* -lehden urheilutarinoissa ilmenee vuosina 2000–2005?
- 2) Mitkä ovat tarinoita yhdistäviä ja erottavia tekijöitä?

#### 5.4 Aineiston analysointi

Heti työni alusta asti ongelmaksi nousi se, ettei minulla ollut käsitystä miten suoritan aineiston analysoinnin. Vaikka olinkin tutustunut taustakirjallisuuteen jo jonkin verran, ei eteeni ollut sattunut itseäni miellyttävää aineiston analysointitapaa. Will Wrightin *Six Guns & Society* (1977) oli kuitenkin itselleni varsinainen löytö. Wrightin tutkimus kos-

ki lännenelokuvien luokittelua juoniluokkiin. Tämä oli juuri vastaavanlainen tutkimusmetodi, jota itse olin ajatellut. Vaikka Wrightin toteutustapa oli lopulta hieman erilainen, kuin omani, *Six Guns & Society* motivoi työtäni ja antoi suuntaviivoja tutkielman suorittamiseen.

Laadullisen aineiston analyysin tarkoituksena on luoda aineistoon selkeyttä ja siten tuottaa uutta tietoa asiasta. Eräänä laadullisen aineiston analysointimenetelmänä pidetään tyypittelyä. Tällöin ryhmitellään aineisto tyypeiksi, selvästi samankaltaisiksi ryhmiksi tarinoita. (Eskola & Suoranta 1999, 138, 182.) Tyypittelyä tein tavallaan työssäni jo heti toisesta lukukerrasta alkaen. Tutkimuskysymykset eivät olleet vielä kirkastuneet itselleni, joten kirjasin paperille kaikki urheiluun liittyvät asiat, jotka nousivat tarinoista esiin. Tutkimuskysymysten tarkentuessa huomasin näistä muistiinpanoista olevan aika paljon hyötyä myös erilaisten juonien tarkastelussa. Tutkimuskysymysten ollessa selvät, ensimmäisenä analyysia helpottavana tekijänä oli juonitiivistelmien tekeminen. Alasuutari (2001) toteaaakin, että kertomusten rakenteellisten piirteiden tarkastelu juonitiivistelmien avulla auttaa vertailemaan usein sivumäärillisesti laajoja tekstikokonaisuuksia toisiinsa sekä löytämään niitä yhdistäviä ja erottavia tekijöitä (Alasuutari 2001, 131). Juonitiivistelmiin kirjasin kaikki juoneen vaikuttavat käänteet. Lisäksi tummensin tekstistä urheiluun liittyvät juonenkäänteet. Näin pystyin vertailemaan urheilutarinoita toisiinsa, unohtamatta myöskään tarinoiden kokonaisjuonta. Ensimmäisellä kerralla tekemäni juonitiivistelmät muuttuivat moneen kertaan tutkimuksen aikana. Palasin välillä takaisin sarjakuviin ja vertasin niiden juonta tiivistelmiini. Näin sain mahdollisimman tarkat juonitiivistelmät tarinoista.

Tyypittelyä helpottivat juonitiivistelmät sekä niihin tekemäni muistiinpanot. Urheilutarinoiden kiinnostuksen kohteena oli etenkin juonen alku, keskikohta ja loppu, jotka korostin itselleni tekstistä. Näitä kohtia seuraamalla pystyin selvittämään mistä lähtökohdista kilpailijat etenivät kisan alusta loppuun ja mitkä tekijät korostuivat kunkin tarinan kerronnassa. Näin muodostin neljä erilaista juonimallia. Alasuutari (2001) nimeää tämän analyysin vaiheen havaintojen pelkistämiseksi. Tekstimassasta tehdään raakahavaintoja, jotka luokitellaan yhdistävien piirteiden avulla luokkiin. (Alasuutari 2001, 40.)



Tyypittelyn jälkeen ryhdyin tarkastelemaan kutakin aineistoryhmää omana kokonaisuutenaan. Tarkoitukseni oli löytää kutakin ryhmää kuvaavat tekijät, eli jokaisen juonimallin ominaispiirteet, jotka erottivat ne muista ryhmistä. Alasuutarin (2001) mukaan havaintojen pelkistämistä seuraa arvoituksen ratkaiseminen. Sillä tarkoitetaan lyhyesti tulkintaa, joka syntyy kunkin luokitteluryhmän sisällöistä. Merkitysten selvittämiseen käytetään apuna muuta kirjallisuutta sekä tutkimuksia, joka tukee tutkijan omaa päätteilyprosessia. (Alasuutari 2001, 44, 46.) Peilasinkin tekemiäni löydöksiä jokaisesta juonityypistä muuhun kirjallisuuteen etsien yhteneväisyyksiä sekä eroavaisuuksia. Näin sain jokaiselle juonityypille teeman, jonka ympärille kaikki samaan ryhmään kuuluvien tarinoiden kerronta perustui.

## 6 URHEILUN ARVOT ANKKALINNASSA

Päädyin uusimpien Aku Ankka -lehtien tarkastelussa neljään eri juonityyppiin. Nimesin nämä juonityypit juonta kuvaavalla sanonnalla tai aforismilla, joten jo otsikkokin kertoo jotain juonityypistä. Juonitypologiani koostuu seuraavista ryhmistä:

1. Paha saa palkkansa? (10)
2. Harjoitus tekee mestarin! (8)
3. Helpommin sanottu kuin tehty! (3)
4. Joskus kultakimpaletta ei huomaa, ennen kuin istuu sen päällä! (7).

Syvennyin juonianalyysissä lähinnä tapahtumiin, jotka keskittyivät urheiluun. Monestihan Ankkalinnan tarinoissa kulkee yhtäaikaista useita erilaisia juonia, jotka muodostavat moniulotteisen, mutta samalla mielenkiintoisen tarinan. Esimerkiksi Karhukopla saattaa samassa tarinassa ryöstää pankin ja juosta maratonin (15/2000). Tärkeämpänä tekijänä pidän tällaisessa tarinassa sitä, mistä lähtökohdista Karhukopla edistyy kilpailun voittajaksi, kuin sitä, mitä seuraa pankin ryöstämisestä. Poistin rohkeasti tarinasta samanaikaiset juonenkulut, ottaen huomioon vain urheilutarinaan liittyvän juonen. Juonen tarkkailussa keskityin tarinan päähahmoon, mutta myös päähahmon vastustajaan. Tarinoiden tiivistelmät lisäsin tutkielmani loppuun, jolloin lukija voi halutessaan tarkemmin perehtyä tarinan juoneen ja täsmentää tulkintaani. Tummennettuna tiivistelmässä esiintyy urheiluun liittyvä juonenkulku.

Suurin osa tarinoista asettui selvästi johonkin juonityyppiin. Osassa tarinoista tyyppittely osoittautui kuitenkin liian vaikeaksi sijoittaa vain yhteen ryhmään, sillä ne saattoivat sisältää tunnusmerkkejä kahdesta eri juonityypistä. En halunnut kohdella kaltoin tällaisia tarinoita sijoittamalla niitä vain yhteen ryhmään, vaan halusin tuoda esiin kaikki ne merkitykset, joita tarina ilmensi. Tällaisia tarinoita ovat Aku Ankka: Kieroa keilailua (9 & 10/2002), Mortti ja Vertti: Yritystä loppuun saakka (38/2002) sekä Aku Ankka: Hiih-

tohirmut (3/2004). Joissakin tarinoissa urheilu ei näytellyt suurta sivumäärällistä roolia. Tarina alkoi urheilulla ja päättyi siihen. Väliosaa oli muuta kerrontaa, eikä suoranaisesti liittynyt kilpailutapahtumaan. Niistä kuitenkin ilmenivät lähtökohdat, joista päähenkilö eteni kisan alusta loppuun. Otin myös tällaiset tarinat mukaan tyypittelyyn (Aku Ankka Formula1: Hilavitkutinjahti, 14/2002; Aku Ankka Formula1: Piinkova osakilpa, 24/2000).

## TAULUKKO 1. Juoniluokittelu ja käytetyt tarinat

### 1. Paha saa palkkansa?

Mortti ja Vertti: Puolueellinen pillipiipari (37/2000)  
 Roope-setä: Sukuvikoja (37/2001)  
 Aku Ankka: Kieroa keilailua (9 & 10/2002)  
 Aku Ankka: Ihmeluistimet (11/2002)  
 Aku Ankka Formula1: Vaikeuksia varikolla (21/2002)  
 Mortti ja Vertti: Yritystä loppuun saakka (38/2002)  
 Aku Ankka Formula1: Viimeinen tankkaus (41/2002)  
 Aku Ankka: Hiihtohirmut (3/2004)  
 Aku Ankka: Luistelukilpailu (52-53/ 2004)  
 Aku Ankka: Seiväshyppyturnajaiset (31/2005)

### 3. Helpommin sanottu kuin tehty!

Aku Ankka: Hiihtohirmut (3/2004)  
 Aku Ankka: Kääpiöautokilpailu (20/2005)  
 Aku Ankka: Tuulen viemää (26/2005)

### 2. Harjoitus tekee mestarin!

Karhukopla: Laveat lenkkipolut (15/2000)  
 Aku Ankka Formula1: Australian ihme (10/2002)  
 Aku Ankka Formula1: Hilavitkutinjahti (14/2002)  
 Aku Ankka: Kaikki pelissä (24 & 25/2002)  
 Mortti ja Vertti: Yritystä loppuun saakka (38/2002)  
 Roope-setä: Suuri kupla (23 & 24/2003)  
 Polle Koninkaus: Huima uimahyppy (5/2005)  
 Aku Ankka: Kilpaa korkeuksiin (45/2002)

### 4. Joskus kultakimpaletta ei huomaa, ennen kuin istuu sen päällä!

Mortti Ja Vertti: Ylävirran Yritys (23/2000)  
 Mortti ja Vertti: Kulmureita ja kylmiä kylpyjä (26/2000)  
 Mummo Ankka: Teräsmuorikilpa (47/2000)  
 Mortti ja Vertti: Rankkareita ja mustelmia (49/2000)  
 Aku Ankka: Luistelumestari (1/2002)  
 Aku Ankka: Kieroa keilailua (9 & 10/2002)  
 Mortti ja Vertti: Säpinää siirtomarkkinoilla (19/2003)

## 6.1 Paha saa palkkansa?

Vilppi ei kuulu urheilun alkuperäiseen kertomukseen. Se on oikeastaan vastakohta sanoille, joilla urheilua on virallistettu ja oikeutettu kansakuntamme kasvattajana ja jalostajana: rehtiys, reippaus, terveys ja tunnollisuus. Nykyaikainen urheilu perustuu määrättyille säännöille ja normeille, joilla pyritään turvaamaan osallistujille samanlaiset kilpailuolosuhteet. Urheiluvilpillä tarkoitetaan näiden samanlaisten kilpailuolosuhteiden kääntymistä jollekin suosiollisemmaksi sovittujen sääntöjen tai urheilun normiston rikkomisen johdosta. (Itkonen 1994, 11.) Urheilua säätelee selkeä ja perustavanlaatuinen etiikka, joka pohjautuu urheilun sääntöihin ja demokraattisiin periaatteisiin. Vilpistelijää halveksitaan urheilun parissa, mutta silti löytyy urheilijoita, jotka asettuvat etiikan ulkopuolelle ja harrastavat epärehellisiä keinoja. (Ljungqvist 2001, 42.)

Vilpilliset keinot kilpailun voittamiseen heijastuu myös *Aku Ankka* -lehteen. Yhdeksi suosituimmaksi juonityypiksi olenkin luokitellut vilppiin tai liialliseen ylimielisyyteen perustuvan tarinan. On vaikea yleistää tällaisten tarinoiden juonen kulkua loogisesti eteneväksi ja kaikkiin tarinoihin sopivaksi, vaikka monessa tarinassa ilmenee samoja ominaisuuksia. Seuraavassa kuitenkin pyrin jäsentämään väljän juonimallin näille tarinoille:

1. Kilpailijoiden voimasuhteiden esittely
2. Vilppi
3. Suorituksen parantuminen/ kilpailun voittaminen
4. Vilpistä kiinni jääminen
5. Vilpin seuraukset, paha saa palkkansa

Kuten jo mainitsin, kyseinen luokittelu on todellakin väljä, sillä eri kertomusten juoni etenee hyvin vaihtelevasti. Ensimmäiset kolme kohtaa ilmenee jokaisessa tarinassa samassa järjestyksessä, mutta kahden viimeisen kohdalla on erilaisuutta. Vilpistä voidaan jäädä ennen kilpailun loppumista kiinni, jolloin vastustaja käyttää hyväksi tietoaan vilpistä ja voittaa kisan. Näin käy esimerkiksi, *kun Roope täyttää Kultra Piin formulaan tankin ruokaöljyllä, keksittyään Piin käyttävän kilpailussa sääntöjen vastaista turbo-*

*bensaa (41/2002)*. Toisaalta vilppi voi ilmetä vasta voitetun kisan jälkeen, jolloin vilpistä rangaistaan palkinnon poisottamisella. Yhteistä kaikilla tämän luokan tarinoilla on joka tapauksessa aina jonkinlainen ”paha”, vilppi tai ylimielisyys, josta jäädyään tarinan loppuvaiheilla kiinni ja josta hahmo saa rangaistuksensa.

Mitkä tekijät sitten johdattavat henkilöhahmon syyllistymään vilppiin Aku Ankassa? Voisi luulla, että vilpintekijät ovat hahmoja, jotka ovat altavastaaajina kilpailemassa. Niitä, jotka kokevat, ettei ole mitään mahdollisuutta voittaa kilpailua, ellei käytä epärehellisiä keinoja apuna. Väärin luulit! Suurimmassa osassa tarinoita vilppiin sortuva hahmo vain haluaa varmistaa voittonsa tasaväkisessä kamppailussa tai on muutenkin jo paremmissa asemissa kuin vastustajansa. *Esimerkiksi tarinassa ”Mortti ja Vertti: Puolueellinen pillipiipari” (4/2000) Yrityksen vastustaja on ylivoimainen heihin nähden. Vastustaja kuitenkin syyllistyy vilppiin puolueellisuuden tuomarin avulla. Vilpintekijään liittyy olennaisesti myös omien taitojen kerskailu tai vastustajan mollaaminen ennen kisaamista. Sinänsä hieman outoa, että omia taitojaan kerskua ja tarinan alussa samantasoinen, ellei parempikin kilpailija, joutuu turvautumaan kilpailussa vilppiin, eikä luota omiin taitoihinsa riittävästi.*

”Pahuus” ilmenee tarinoissa usein epärehellisenä keinona, vilppinä, jolla pyritään joko parantamaan omaa suoritusta tai heikentämään vastustajan suoritusta. Tällä tavoin pyritään varmistamaan voittaminen tai ainakin mahdollisimman hyvä sijoitus ennen pahimpia kilpakumppaneita. Lindfelt (2001, 52) toteaa, että nykyaikaisessa huippu-urheilussa huomio keskittyy niin paljon voittamiseen ja ennätyksiin, ettei ole ihme, vaikka kilpailijat olisivatkin valmiita menemään kuinka pitkälle hyvänsä voittaakseen. Sama tuntuu pätevän myös Aku Ankan urheilutarinoissa. Kilpailun voittamiseen ollaan valmiita käyttämään epärehellisiä keinoja tai kiertämään sääntöjä, jotta voitto olisi mahdollista. Vilppi ilmenee tarinoissa yleisiin sääntöihin vaikuttamisella, oman suorituksen parantamiseen käytettävillä urheiluvälineillä sekä vastustajan häiritsemisenä. Oman suoritukseen parantamiseen käytettäviä välineitä ovat muun muassa kauko-ohjattava golfpallo (37/2001) sekä turbobensa formulaan (41/2002). Vastustajan häiritsemistä voisi kuvailla tarinoista esimerkiksi kilpakumppanin ylimääräisellä tönimisellä (3/2004) sekä vastusta-

jan välineiden sabotoimisella (9 & 10/2002). Vastustajan häiritsemisellä tarkoitan niemenomaan tahallista toimintaa, jolla pyritään huonontamaan kilpailijan suoritusta.

Tarinoissa vilppi yleensä huomataan lopussa. Vilppiä pidetään epäoikeudenmukaisena ja urheiluun kuulumattomana. Paljon ajatuksia herättää Aku Anka -tarina seiväshyppytornajaiset (21/2005), joka on aika lailla poikkeus ”paha saa palkkansa?” -tarinoissa. *Siinä Aku ja naapuri Teppo Tulppu kilpailevat seiväshyppysä. Molemmat pitävät itseään parempana hyppääjänä, mutta turvautuvat silti vilppiin. Teppo häiritsee Akun suorituksia liukastamalla juoksuradan ja antamalla hänelle liian kimmoisan seipään. Aku taas sabotoi Tepon suorituksia tehokkaalla tuulettimella sekä antamalla Tepolle herkkupalan, jota nälkäinen ja vihaisen näköinen koira käy himoitsemaan kesken suorituksen. Akun harmiksi Teppo onnistuu kuitenkin jälkimmäisessä suorituksessaan juuri Akun avustuksella, sillä koira antoi vain lisävauhtia suoritukseen. Näin Teppo voittaa kisan.* Tarinassa on mielenkiintoista ensiksikin se, etteivät epärehelliset keinot tule tiedoksi muille kuin kilpailijoille itselleen. Tuntuu, että epärehellisiä keinoja pidetään kilpailuun luonnollisesti kuuluvana osana ja oman voiton mahdollistavana tekijänä. Vaikka molemmat kilpailijat huomaavat vastustajan tehneen vilppiä, ei siitä puhuta ääneen. Viha pidetään sisällä ja pyritään tuomaan ulos kahta kauheammalla vilpillä vastustajaa kohtaan. Tonerin (1991) mukaan kilpailuympäristöllä on vaikutusta siihen, miten paljon huijaamista esiintyy. Jos kilpailijat huomaavat vastustajiensa huijaavan, on todennäköisempää, että myös he käyvät kilpailemaan epärehellisin keinoin, kuin tilanteessa, jossa huijaamista ei esiinny laisinkaan (Toner 1991, 141–142.) Tämä voi olla yksi syy, miksi Aku ja Tulppu jatkavat huijaamistaan ja kokevat sen moraalisesti vähemmän arveluttavaksi.

Vasta lopussa Teppo Tulppu pääsee kuitaamaan kalavelat Akulle voittamalla kisan ja ironisella kommentillaan: *”Haluaisin kiittää voitostani rakasta naapuriani Aku Ankaa! En tiedä, olisinko onnistunut ilman häntä.”* Tässäkään vaiheessa Aku ei tuo esille vilppiä tai protestoi Tepon voittoa epärehellisillä keinoilla. Toisaalta hänellä ei olisi siihen mahdollisuuskään, sillä hän itsekkin syyllistyi epärehellisiin keinoihin. Aku ei tuo julkisesti esiin myöskään vihaa tai suuttumustaan, vaan purkaa sen vasta sisällä veljenpoikien edessä. Pohtiessaan vilpin luonnetta urheilussa, Itkonen (1994) toteaaakin, että vilpin

tekijät eivät yleensä ylpeile omilla suorituksillaan. Heillä on pelko erilaisista rangaistuksista, kunnian katoamisesta tai lentämisestä kisoista ulos. (Itkonen 1994, 8.) Akulla ei ole mahdollisuutta purnata kilpailun ratkaisusta. Hän kuuluu Tulpun kanssa samaan huijaaja-luonteeseen, eikä sen sanominen ääneen johda asioita ainakaan parempaan suuntaan. Jopa Akukin välttelee näin häpäistyksi tulemista.

Toisena mielenkiintoisena asiana tarinassa on juuri se, ettei vilpistä jäädä aina kiinni – Paha ei saa aina palkkaansa. Vaikka Teppo syyllistyi Akun lailla epärehellisiin keinoihin, ei hän joudu missään vaiheessa siitä kärsimään. Päinvastoin. Hän voittaa kisan ja on ylpeä siitä. Tarina muodostaa poikkeuksen koko aineistoon, sillä jokaisessa muussa tarinassa vilpintekijä saadaan kiinni ja vilpistä rangaistaan.

Toisaalta seiväshyppyturnajaiset-tarina edustaa ”Paha saa palkkansa?” -ryhmää, jossa tarinan päähenkilö sortuu epärehellisiin keinoihin. Yleensä ”pahana” tarinoissa on päähahmon vastustaja, eikä päähenkilö. Päähahmolle luontevampi rooli on olla hyvä ja vastustajan paha, jolloin lukijan on ehkä helpompi eläytyä tarinaan. Ainoana päähenkilönä tarinoissa, joka vilppiä tekee, on — yllätys, yllätys — Aku Anka. Akulla on tarinoiden alussa kova itseluottamus omaan suoritukseen ja vähättelevä asenne vastustajan taitoihin. Kovasta itseluottamuksesta huolimatta, hän pyrkii parantamaan omaa suoritustaan tai heikentämään vastustajan suoritusta epärehellisin keinoin. *Tarinassa Ihmeluistimet (11/2002) Aku ja veljenpojat kilpailevat luistelussa. Aku vähättelee poikien taitoja, mutta huomaa harjoituskilpailussa, ettei millään pysy heidän perässään. Tämä johtaa Akun epätoivoiseen yritykseen käyttää apuna ihmeluistimia, joita hän pystyy itse ohjailemaan kauko-ohjaimella.* Akun luonteeseen kuuluu uhoaminen ja omiin taitoihinsa luottaminen. Monesti tarinat kuitenkin paljastavat taitojen oikean luonteen. Aku ei kuitenkaan voi syödä sanojaan, joten taitojen hyvyys on osoitettava hinnalla millä hyvänsä — vaikka kieroin keinoin. Ihmeluistimet-tarinassa Akun paremmuuden ja voiton varmistaa ohjattavat luistimet.

”Pahuudeksi” olen määritellyt edellä mainittujen vilppien lisäksi henkilöhahmojen liiallisen ylimielisyyden omista taidoistaan tai tietämyksistään. *Akun ollessa formula1 kus-*

*kina (Aku Anka Formula1: Vaikeuksia varikolla, 31/2002), hän kokee omat taitonsa niin hyväksi, että vaatii palkan korotusta Roope- sedältä. Aku kävelee nokka pystyssä varikolla, pysähtelee kesken kisan ja kyselee Kulta Into Piin tallilta sopimusta paremman ansion toivossa, koska tunnetusti kitsas Roope ei suostu täyttämään Akun toivomuksia. Roope saa kuitenkin huijattua hieman Akua, kirjoittamalla Akulle omaan talliinsa sopimuksen. Aku ylpeänä luuli sopimuspaperin olevan vain fanien pyytämä nimi-kirjoitus. Näin Roope saa Akun talliinsa ja vielä puolella siitä palkasta, mitä alun perin oli sovittu. Tarinassa Akun ylimielisyys korostui omien taitojen liiallisena esiin tuomisena. Tärkeämpänä asiana hän pitää rahaa ja kuuluisuutta, kuin itse kilpailemista. Aku on valmis vaikka siirtymään Roopen pahimman vastustajan, Kulta Into Piin, talliin, jotta toive isommasta palkasta toteutuisi. Paha saa kuitenkin tässäkin tapauksessa palkkansa, kun Roope saa hieman narraamalla Akun talliinsa ja puolella palkalla. Jos Aku ei olisi ollut liian ylimielinen ja suuttanut Roopea, olisi hän luultavimmin saanut normaalia palkkaa.*

Ylimielisyys tulee esiin myös jalkapallotarinnassa Yritystä loppuun saakka (38/2002). Vaikka pääasiassa tarina kuuluu typologiani ”Harjoitus tekee mestarin!” kohtaan, on siinä paljon viitteitä myös tähän osioon. *Tarinassa Mortin ja Vertin jalkapallojoukkueelle, Ylävirran Yritykselle, tulee vastaan Real Unitedin juniorit. Vastustajan pelurit ovat kyllä hyviä pelaamaan, mutta näyttävät sekä pelikentällä, että sen ulkopuolella vähän liiankin selvästi, mitä ovat mieltä vastustajan pelitaidoista. He nauravat ja haukkuvat vastustajaa sekä kuvittelevat voittavansa pelin aivan ylivoimaisesti. Ylävirran Yrityksen pelaajat kuitenkin kuulevat vastustajan väheksynnän heitä kohtaan ja sisuuntuvat siitä. Vaikka peli päättyykin tasan, Yrityksen pelaajat ovat selvästi innoissaan ja Unitedin pelaajat harmissaan. Tarinassa liiallinen ylimielisyys omista taidoista ja vastustajan väheksyntä johti tasapeliin, vaikka Unitedin pelaajat olivatkin taidoiltaan lahjakkaampia. Ljungvist (2001, 42) toteaaakin osuvasti, että urheilua säätelee selkeä ja perustavanlaatuinen etiikka, joka pohjautuu urheilun sääntöihin, ja johon kuuluu myös kanssakilpailijan ja vastustajan kunnioittaminen.*

Mikä sitten on tarinoissa pahan palkkana? Olen jo muutamia vilpistelijöiden ja ylimielisyyden seuraamuksia kertonutkin: Akun vilpistelyä seurasi vastustajan suorituksen pa-



raneminen, Kulta Into Piille turbobensa vaihtui ruokaöljyyn ja Real Unitedin pelaajien ylimielisyys johti tasapeliin. Yleisesti ottaen vilpintekijä joutuu aina vastaamaan epärehellisistä keinoistaan, lukuun ottamatta mainitsemaani Teppo Tulpun tapausta. Hahmo jää kiinni vilpistään joko vastustajalle tai tuomarille. Toisaalta ”pahasta” ei välttämättä jäädä missään vaiheessa kiinni, vaan henkilölle sattuu vilpin seurauksena täydellinen katastrofi. Hyvänä esimerkkinä on, *kun Akun kauko-ohjattavat ihmeluistimet vievät hänet selvään voittoon. Aku törmää kuitenkin tv-antenniin kauko-ohjaimen mennessä epäkuntoon ja saa näin kaikkien vihat päälleen kisojen pilaamisesta (11/2002)*. Näin Aku ei saa pahan palkkaansa varsinaisesti sääntöjen rikkomisesta, vaan oman vilppinsä eräänä seurauksena. Vaikkei tarinan hahmot tietäisikään vilpistä, tulee lukijalle kuva siitä, että paha on saanut palkkansa. Joka tapauksessa pahan palkka ei lehden tarinoissa ole hirveän iso. Kilpailija korkeintaan häviää kilpailun tai joutuu hieman nöyryytetyksi. Suurempaa rangaistusta ei anneta. Se antaa vilpistä kuvan, että se ei ole moraalisesti hirveän paheksuttava teko. Kilpailun voittamisen eteen saa käyttää epärehellisiä keinoja ja se kannattaa, sillä rangaistuksena on vain kisan häviäminen, eikä sen vakavampaa. Oikeassa elämässä vilpistä kiinni jääminen ilmenee usein vakavimpina seurauksina, etenkin jos kyseessä on kilpaurheilu. Jo pelkkä kilpailukielto, puhumattakaan mediamylläkästä ja yleisestä häpeästä, varoittaa kilpailijoita pahan palkasta.

Itkonen (1994) pohtii urheiluhumorin osuutta vilppiin. Hänen mukaansa urheilun ja vilpin rooli elää erilaisina kertomuksina yrittämisen ja sattuman, hengen ja ruumiin, älyn ja voiman sekä vakavan ja humoristisen välisissä maastoissa riippuen kontekstiyhteydestä. Lastentarinoihin voidaan kiinteästi liittää huumorin ohella heikomman voitto sekä siihen liittyvä vilppi. Heikomman pärjääminen on voitu nähdä mahdollistavan lapsille irtisanoutumisen aikuismaailmasta ja siinä samalla urheilun normeista. Tällä tavoin epärehellisten keinojen käyttö hyväksytään kuuluvaksi osaksi lapsuuden urheilukertomuksia. (Itkonen 1994, 24.) Aku Ankassa ei aina kuitenkaan voi puhua heikomman voitosta. Yleensä voittajana on paremmat taidot omaava hahmo tai se, joka ei syyllisty vilppiin. Etenkin Aku saattaa yrittää varmistaa voittoaan vilpillisin keinoin, vaikka olisikin jo lähes varma voittaja. Vilpillä onkin Aku Ankka -lehdessä suuri rooli huumorin luojana. Epätoivoiset yritykset ja epärehelliset keinot kuuluvat lehden urheilutarinoihin. Lukija ei välttämättä ymmärrä vilppiä niinkään kuvana todellisesta urheilumaailmasta, vaan yhtenä keinona tehdä tarinasta humoristinen.

”Paha saa palkkansa?” -ryhmän tarinat edustavat kertomuksia epärehellisistä keinoista urheilussa. Aku Ankka -lehden urheilutarinoissa vilpilliset keinot ovat ylipäättänsä aika yleinen keino päästä tavoittelemaan voittoa. Toner selvittää, että kilpailija luultavimmin huijaa uskoessaan, että epärehellisten keinojen käyttöä ei huomata ja että huijaaminen palkitaan jollakin tavalla, esimerkiksi kilpailun voittamisella (Toner 1991, 141). Urheilutarinoista puuttuu useasti tuomarit, jotka havainnoisivat tarkasti kilpailijoiden tekemistä. Huijaaminen onnistuu tuomareiden selän takana ja usein vasta tarinoiden lopussa kilpailija jää vahingossa kiinni kieroista keinoistaan. Kilpailijoille uskotellaan, että he pystyvät huijaamaan. Monesti lukija huomaa, että joku kilpailija on tehnyt vilppiä ja pärjää sillä. Vilppi ei kuitenkaan tule ilmi muille tarinan kisailijoille tai etenkin tuomaristolle. Tämä asettaakin jännitteen lukemiselle: Huomataanko vilppiä laisinkaan ja minkälaisin seurauksin?

Kuten oikeassakin elämässä, on Aku Ankka -lehden tarinoissa voittamisesta saadut palkinnot ja arvostus riittävä syy vilppiin. Moraalinen valinta oikean ja väärän välillä hämärtyy, kun on kyse sitten arvokkaasta perinnöstä tai vain viikon tiskivuorosta kilpailun voittamisen motiivina. Voittoon pyritään hinnalla millä hyvänsä. Heinilä (2001) toteaa nykyaikaisesta kilpaurheilusta, että panosten suureneminen sekä menestysmahdollisuuksien pieneneminen kovenevassa kilpailussa ovat lisäämässä houkutusta väärinpeluuseen ja tuloskeinotteluun. Reilu peli ja urheilun alkuperäiset tarkoitukset unohtuvat. Tätä osoittavat väkivaltailmiöt, doping ja välinekeinottelun lisääntyminen urheilussa. Raha on tullut tärkeämmäksi tekijäksi kuin ”leikillinen” ja vapaa-aikaan perustuva hypääminen, heittäminen tai juokseminen. Raha on korvauksena tehdystä työstä ja sen myötä urheilullisuudesta on hävinnyt amatööriurheiluun perustuva urheilemisen tarkoitus — rakkaus urheilemiseen. Raha ja maine ovat johtaneet useat urheilijat epätoivoisiin yrityksiin voitosta kaikin mahdollisin keinoin. (Heinilä 2001, 122, 144.) Pitää kuitenkin muistaa, että jollakin tavoin vilppi aina paljastuu — paha saa useimmiten palkkansa.

Lindfeltin (2001) mukaan nykypäivän huippu-urheilussa käsite ”terve sielu terveessä ruumiissa” kuuluu ennemminkin juhlapuheisiin kuin todellisuuteen. Tämän päivän huippu-urheilijoiden ajatellaan olevan idoleina sekä esimerkkeinä nuorille. Meillä on käsityksemme siitä, kuinka hyvän urheilijan tulisi toimia ja minkälaisia luonteenpiirteitä

hänellä tulisi olla. Näihin kuuluu miehiset ominaisuudet, kuten tarmokkuus, rohkeus ja rehellisyys, mutta myös antiikissa naisellisiksi hyveiksi katsotut maltti ja itsehillintä voiton sekä tappion hetkellä. Urheilun aate koskeekin lähinnä oman parhaansa yrittämistä ja urheilusta nauttimista. (Lindfelt 2001, 48–50.) Aineistossani esiintyvä ylimielisyys ei kuulu urheilun alkuperäiseen aatteeseen. Omien taitojen liiallinen esittely ja vastustajan vähättely ovat ennemminkin nykyaikaisen median sekä rahan ympäröivän, pelkän voittoa tavoittelevan urheilun aineksia. Urheilusta saatava nautinto ei olekaan enää tärkeintä, vaan palkintorahojen kahmiminen ja oman itsensä esiin tuominen. Kotkavirta (2004) toteaaakin, että urheilussa alkaa ilmetä heti ongelmia, kun se muuttuu voiton tavoitteluksi ja siihen kuuluva leikkimielisyys joutuu uhatuksi. Tällöin urheilun keskeiset arvot joutuvat koetukselle. Asenteet kovenevat ja muuttuvat itsekkäämmiksi sekä toisten kunnioittaminen persoonana voi unohtua. (Kotkavirta 2004, 37.)

## 6.2 Harjoitus tekee mestarin!

Virtapohja (1998) määrittelee urheilusankarin sellaiseksi, joka tekee urheilun kentällä sankarillisia tekoja. Sankari kuuluu hyvän puolelle ja saa arvostuksen muilta, eli ympäröivältä yhteisöltä. Joskus saatetaan puhua, että sankariksi synnyttään yllätysvoittajana. Harvoin sankariksi kuitenkaan päästään ilmaan harjoittelua ja kovaa sisua. Urheilusankarin osaan kuuluu myös hänen ja kannustusjoukkueen esiin tulevat juhlatunteet onnistuneen suorituksen jälkeen. Media ja paikalla olevat kilpailijat voivat tunnistaa sankarin onnenkyyneleet tai riehaantumisen aitoina kilpailuun liittyvinä tunteina. (Virtapohja 1998, 48–49.) Osaa Aku Ankan urheilutarinoista voisi kutsua sankarikertomuksiksi. Näissä kertomuksissa kovalla yrittämisellä ja harjoittelemisella edetään altavastaajan roolista voittoon tai ainakin onnistuneeseen suoritukseen. Harjoittelua kuvaa hahmon sisukkuus ja onnistumista ehkä parhaiten yllätyksellisyys. Hahmoa voisi kuvitella sankariksi, joka vastoinkäymisten kautta sinnittelee voittoon. Tällaiset tarinat olen nimittänyt typologiaani ”Harjoitus tekee mestarin!” -nimikkeellä. Niissä juonen etenemistä voisi tarkastella seuraavin askelin:

1. Päähenkilön huonot taidot tai altavastaajan rooli
2. Taitojen harjoittelu tai sisukkuuden lisääntyminen
3. Kilpailussa onnistuminen
4. Tyytyväisyys ja juhliminen

Hiltunen (1999) täydentää sankarin käsitettä tarinoiden kerronnassa huomauttamalla, että sankarin on oltava hyvä, muttei ominaisuuksiltaan täydellinen. Jos koemme sankarin erehtymättömäksi ja liiaksi yläpuolellemme, emme koe häntä inhimilliseksi, emmekä samaistu sankariin niin helpolla. (Hiltunen 1999, 49.) Yleensä tarinat alkavatkin päähenkilön itse kokiessa tai muiden hahmojen vähätellessä hänen taitojaan heikoksi. Päähenkilö lähtee kisailuun altavastajaan roolista, eivätkä vähätelijät usko hänen onnistumiseensa tai voittoonsa. Vain muutamassa tarinassa päähahmo lähtee kisaan tasaväkisistä tilanteesta vastustajan kanssa, muttei kuitenkaan ennakkosuosikkina. *Ensimmäisessä Aku Ankan formula1 -tarinassa (Aku Anka Formula1: Australian ihme, 10/2002) Aku osoittautuu olevan varsin huono formulakuski, eikä Roopen kaatopaikkajätteistä kasattu autokaan näytä pärjäävän hienoimmille formuloille. Tallin henkilökunta ja etenkin Roope-setä eivät usko Akun oppivan ajamaan kilpa-autoa voittamiseen edellytillä tavalla.* Lukijalle on siis heti tarinan alusta tehty selväksi, että Roopen tallin ja Akun lähtökohdat kisaamiseen ovat heikot. Akun epävarma ajotapa ja vielä epävarmempi formulan kestävyys eivät anna lukijalle kuvaa voitosta tai edes tasaväkisestä kilpailusta.

Sankarin ehkä tärkein vaatimus on onnistua yrittämässään. Tarinoiden alun huonot lähtökohdat onnistumiselle mahdollistavat yllätyksellisen onnistumisen ja siten sankarin viitan saamisen. Vaikka päähahmo omaisikin huonot mahdollisuudet voittoon, on hänelle ominaista halu yrittää ja kova itseluottamus. Urheilusankarin sisua näyttää esimerkiksi Roope (23 & 24/2003). *Vaikka hän ensikertalaisena täysin epäonnistuu riippuliitolaskettelussa, moottoroidussa luistelussa sekä lumilautailussa, on hänellä silti energiaa yrittää uudelleen ja uudelleen vastustajan voittamiseksi. Edes Akun päivittelyt lajien vaarallisuudesta ja Roopen taidon puutteista ei saa Kitupiikkiä lopettamaan yrittämistä.* Osatekijänä Roope-tarinoissa on aina tietysti raha ja muu omaisuus, mikä on yksi selittäjä Roopen kovalle yrittämiselle. Vaikka kilpailun motiivina Roopella onkin raha, on silti kova sisu ja lopussa onnistuminen sankaruuteen viittaavia tekijöitä. Niin kuin oikeassakin elämässä, ei sankarin ominaisuuksiin kuulu luovuttaminen.

Virtapohjan (1998) mukaan nykypäivän urheilusankari syntyy yleisön ja median välityksellä. Urheilijan menestys on nähtävä tai kuultava tuoreeltaan. Kun katsoja saa kuvan

”räkäposkella” taistelevasta suomalaisesta, ei hän voi muuta kun yltyä taistelemaan kilpailijan kanssa voitosta. Kilpailijan tunteiden välittyminen ja seuraaminen samastuttavat katsojan kilpailuun. Etenkin television narratiivinen viestintätapa on omiaan kuvaamaan sankarin otteita alusta loppuun. Tietystikään heti kilpailun alusta ei sankaria aina tunnisteta. Dramaattinen ja yllättävä loppuratkaisu onkin yksi median keino tuottaa urheilusankareita. (Virtapohja 1998, 48–49.) Nykyaikaisen urheilusankarin syntymistä sekä ”Harjoitus tekee mestarin!” tarinatyyppiä kuvaa hyvin Polle Koninkauluksen uimahyppytarina (5/2005). *Uimahyppytornin läheisyydessä entinen huippu-uimahyppääjä kertoo medialle lahjoittavansa ison potin rahaa, jos joku uskaltaa hypätä tornista vesitynnynriin. Polle vahingossa suostuu yrittämään hyppyä viikon kuluttua. Lukijalle tulee kuitenkin Pollen harjoittelun myötä ilmi, etteivät taito ja rohkeus voi millään riittää onnistuneeseen hyppyyn. Polle jänistääkin oikeassa hyppytilanteessa ja säntää karkuun. Kuin onnenkantamoisen kautta, Polle tippuu helikopterista suoraan uimahyppytornin vesitynnynriin median tallentaessa suorituksen. Polle kehuu suoritustaan ennalta suunnitelluksi ja saa näin kaikki katsojat pitämään häntä sankarina.*

Juoni alkaa Pollen lupautuessa uimahyppyaasteeseen ja hänen huonojen taitojen esiintuomisella. Vaikka Polle kokee itsekkin taitonsa heikoiksi, jaksaa hän silti Helunan avustuksella ja sankarin tavoin yrittää loppuun asti. Todelliseksi sankariksi hän kuitenkin pääsee vasta hypätessään korkeammalta kuin oli tarkoitus. Ympärillä olevat katsojat ja media hurraavat häntä onnistuneesta ja yllätyksellisestäkin suorituksesta. Nimenomaan katsojat ja media tekee tarinassa Pollesta sankarin. Vain Heluna ja lukija tietävät Pollen pelkäävän hyppäämistä sekä hypyn olleen silkka vahinko. Kuitenkin Pollesta luodaan sankari, joka uskalsi hypätä ja tienata lapsille rahaa. Sankaruus ei jäänyt pelkkään urheilu-suoritukseen, sillä helikopterista tiputtuaan, hän sai mukaansa varkaiden ryöstösaaliin. Polle julistetaan sankariksi siis sekä huimasta uimahypystä että ryöstösaaliin takaisin saamisesta. Tarinassa sankaruus määrittyy kilpailijan seuraamisella, onnistuneesta suorituksesta sekä yllätyksellisyydestä. Lukija tietää Helunan tavoin Pollen oikean luonteen ja ei ehkä pidä häntä yleisön tavoin sankarina.

Virtapohjan (1998) mukaan urheilussa tehdään paljon sankaritekoja, viime hetken malleja, ”historiallisia” ennätyksiä ja muita mahdottomalta tuntuvia tekoja. Urheilutoiminta-

jat rakentavat näistä tapahtumista dramatisoituja kertomuksia, joiden päänäyttelijöinä ovat urheilusankarit. Nämä urheilusankarit koetaan kansakuntaamme yhdistävinä tekijöinä. Heidän suorituksessaan on kyse Suomen menestyksestä ja suomalaisten onnellisuudesta. (Virtapohja 1998, 239–240.) Sankarit ja heistä kerrottavat tarinat ovat kuuluneet ja kuuluvat edelleen oleellisena osana nykypäiväistä urheilua. Kukapa meistä suomalaisista ei olisi kuullut kerrottavan tai ollut itse paikan päällä todistamassa Hannes Kolehmainen juoksemista Suomea maailmankartalle tai kiekko-Leijonien MM-voittoa. Heitä pidetään urheilijoina, jotka harjoittelemalla ja kovalla sisulla pääsivät voittoon. He ovat suomalaisia sankareita.

Edellisen juoniluokan, ”Paha saa palkkansa?” -tarinat, edustavat urheilun negatiivista puolta, epärehellisyyttä ja vilppiä osana urheilusuoritusta. ”Harjoitus tekee mestarin!” -tarinat ovat näiden tarinoiden toinen puoli. Ne ovat sankarikertomusten lisäksi tarinoita puhtaasta, luonnollisesta urheilusta, joissa sisukkuus ja harjoittelu palkitaan onnistumisella tai voitolla. Itkosen (1997) mukaan vieraiden kansakuntien menestyjät on kuvattu konemaisina tekijöinä, joita ohjaa varmuus, tehokkuus ja luonnonlahjakkuus. Suomalainen urheilusankari on taas pärjännyt järkeensä turvaten sekä toisaalta suomalaisen sisun voimalla. Tällainen sankari uhrautuu hyvien suoritusten toivossa. Uhrautuminen vaatii tavoitteen asettelua, kurinalaista harjoittelua, ahkeruutta, tunnollisuutta ja säännöllisyyttä. (Itkonen 1997, 18–20.) Suomalaisen urheilusankarin tavoin sisukkuus ja harjoittelu takaavat voiton myös tämän luokan tarinoissa. Pelkkä onni tai lahjakkuus eivät tuo voittoa.

Harjoittelun positiivinen vaikutus suoritukseen tulee esiin Formula1 tarinassa Australian ihme (10/2002). *Akua kuvattiin juonen alussa epävarmaksi formulakuskiksi. Akua käy valmentamaan kuitenkin entinen formulakuski, Kenguru-Kake. Sinnikkään harjoittelun ja Kaken vinkkien avulla Aku vie täpärän voiton kisasta. Koko talli on selvästikin iloisaan onnistumisesta.* Harjoittelu ja Kaken vinkit toivat siis Akulle voiton. Vaikka kilpailuun lähdeettäessä voittamisesta ei ole mitään takeita, ei Roopen talli sorru epärehellisiin keinoihin, vaan luottaa omiin taitoihinsa. Harjoittelu ja rehellisellä pelillä voittaminen tulee esiin myös muissa tarinoissa. *Karhukopla lenkkeilee saadakseen paremman kunnon ja onnistuvat vähän liiankin hyvin tässä tavoitteessaan. He voittavat ylivoimaisesti.*

*sesti maratonin ja vielä lisäpainoin (15/2000). Akustakin tehdään jalkapallo-ottelun ratkaisija huippuvalmentajan opastuksella, vaikka tarinan alussa Aku tuskin saa palloa haltuun (24 & 25/2002).* Vielä entisaikaan kilpailuihin harjoittelemine oli epäreilua, sillä sisu, biologiset taipumukset ja lahjakkuus eivät päässeet esiin (Knuuttila 1992, 94). Nykypäivänä harjoittelun positiivinen vaikutus taitoon, kuntoon ja voimaan on selviö. Sitä pidetään sääntöjen mukaisena tapana parantaa suoritusta. Ammattimainen harjoittelu onkin edellytys nykypäivänä huippu-urheilussa pärjäämiseen. (Nygren 1988, 158, 165.)

Myös ammattimainen valmennus kuuluu kilpaurheiluun. Entiset huippunimet Kenguru-Kake (10/2002) ja Mara Juusela (24 & 25/ 2002) ovat valmentamassa myös Akua formulakuskiksi sekä jalkapalloilijaksi. Huippukuntoon päästään kuitenkin lyhyellä harjoittelulla ja vähällä tekemisellä. Yksi juoksulenkki tai muutamat harjoituspotkut jalkapallolla tekee hahmoista voittajia. Tämä kuuluu sarjakuvien karikatyyriseen ja välillä hieman liioittelevaankin otteeseen ja toisaalta ehkä hieman tylsien ja pitkäveteisten kohtien lyhentämiseen tarinan kerronnassa. Lukijalle tulee kuitenkin selväksi, että harjoittelulla päästään parempiin tuloksiin. Tarinat kannustavat lukijan luottamaan reiluun ja puhtaaseen urheiluun — harjoittelun voimaan.

### 6.3 Helpommin sanottu kuin tehty!

Entisajan olympialaisissa vain voittajia kunnioitettiin. Gladiaattorikisoissa voittaja selvisi jäämällä henkiin ja häviöjä sai surmansa. Urheilussa on aina ollut sekä voittajia että häviöjä. Voitto ja tappio ovatkin kilpaurheilun tärkeimmät ulottuvuudet. Vain häviöstä voi kilpailijalle kuitenkin jäädä epäonnistunut, vajavainen ja ehkä häpeänkin tunne. Vaikka häviäminen kuuluukin olennaisena osana kilpailemiseen, ei se ikinä ole mukavaa. (Knuuttila 1992, 87–88.) ”Helpommin sanottu kuin tehty!” -tarinat kertovat häviämisestä ja sen häpeästä. Näissä tarinoissa kova yrittäminenkään ei takaa voittoa tai onnistunutta suoritusta. Epäonnistumisen ja huonon tuurin ikonina Aku Ankka -lehdessä on itse Aku Ankka, joka onkin kaikkien näiden tarinoiden päähahmona. Nämä Aku-tarinat etenevät selvin muutoksin alusta loppuun:

1. Kova itseluottamus ja halu
2. Epäonnistumiset kilpailussa
3. Sisukas yrittäminen
4. Lähes varma onnistuminen tai voittaminen
5. Epäonnistuminen ja katastrofi

Urheilujuoni alkaa Akun kovasta itseluottamuksesta sekä halusta kilpailla. Akun taidoista annetaan ennemminkin hyvä kuin huono kuva. Lukijana voisi luulla, että Aku on lajissaan varma voittaja tai ainakin todella kova vastustaja. Kuitenkin kilpailussa Aku on epäonninen tai muuten vaan koheltaa suorituksessaan kuin ensikertalainen. Lähes kaikki mikä voi mennä pieleen, menee pieleen! Hyvänä esimerkkinä tästä on kääpiöautokilpailu-tarina (20/2005). *Aku on pääsemässä kilpailemaan varamiehenä, mutta jo karsinnat osoittautuvat hänelle liian hankalaksi. Väärällä autolla ajaminen ja radan väärinpäin kiertäminen johtavat epäonnistuneeseen suoritukseen. Edes uusi yritys ei tuota tulosta, vaan ennemminkin vain nolaa Akua yhä enemmän. Kisasta hylätty Aku käy toimimaan kuitenkin toisen ajajan apurina. Tästäkin seuraa katastrofi, sillä Aku tarttuu lasistaan auton peräkoukkuun kiinni ja kaiken lisäksi levittää vielä nauloja ajoradalle. Loppujen lopuksi muut autot vaurioituvat Akun levittämistä nauloista ja kisamaan jää enää veljenpojat polkuautoillaan sekä Aku. Tämänkin kisan Aku onnistuu häviämään yleisön nauraessa hänelle.* Tässä tarinassa, jos missä, Akun epäonnisuus ilmenee lukijalle. Aku on tarinan alussa todella halukas ajamaan kisa-autoilla ja jopa peseytyy ajokypärä ja lasit päässään. Harvoissa Aku Ankka -lehden tarinoissa epäonnisuus kuitenkin ilmenee näin selvästi, kuin tässä. Epäonnisuus ehkä jopa menee hieman yli, tehden tarinasta epäuskottavan ja pelkkään huumoriin perustuvan tarinan.

Todellisessa elämässä meille on tunnusomaista, että tunnemme usein joutuneemme vääryyden tai epäoikeudenmukaisen kärsimyksen kohteeksi. Muut eivät tunnu huomaavan riittävän selvästi hyvyttämme ja todellista arvoamme. Elämämme on jatkuvaa onnen etsimistä, jota varjostaa epäoikeudenmukainen kärsimys. Nämä ajatukset voivat olla syitä, miksi samaistumme helposti epäoikeudenmukaisesti kärsivään henkilöön tarinassa. (Hiltunen 1999, 49- 50.) Tällainen henkilö Aku Ankka -lehdessä on usein Aku Ankka itse. Malmbergin (2001) mukaan Akussa näemme jotain tuttua itsestämme, kuten



epäonnea, alemmuudentuntoa ja leuhkuuttakin. Aku taistelee turhaan epäonneaan vastaan. Aku saattaa välillä onnistua, mutta palaa jo tarinan lopulla aloituspisteeseensä, siihen ainaiseen huonommuuteensa. Silti Aku jaksaa aina nousta ja yrittää, eikä anna periksi. (Malmberg 2001, 30–31.) En tiedä kuvaako meitä suomalaisia niinkään ainainen epäonnistuminen ja leuhkuus. Totta kai jokainen kokee elämässään epäonnistumisia, muttei aivan yhtä paljon kuin Aku. Ehkä suurempana suomalaisia kuvaavana tekijänä voisi olla Akun kova sisu ja yrittäminen epäonnistumisista huolimatta.

Akun sisukkuus saattaa jäädä lukijalta huomaamatta, koska epäonnistuneet suoritukset sekä totaalinen katastrofi tarinan lopussa vievät lukijan suurimman huomion. Jos tarinaa seuraa kuitenkin tarkasti, huomaa, että Akun epäonnistumiset saavat hänet vain yrittämään kovemmin. Lähellä tarinan loppua Akun sisukkuus näyttää vetäneen epäonnisuudesta pitemmän korren. Tämä kuitenkin osoittautuu vain harhaksi ja lopullisen yllätyskatastrofin mahdollistavaksi tekijäksi. *Kääpiöautokilpailussa (20/2005) Aku on jo lähes varma kilpailun voittaja, sillä vastaan asettuu vain veljenpojat polkuautoillaan. Katastrofi syntyy, kun Aku häviää veljenpojille jäämällä heittämänsä purkkaan kiinni ja näin nolaamalla koko lajin. Hiihtohirmuissa (3/2004) Akun voittoa ei pitäisi estää enää mikään, kun hänen ainoa kilpakumppani on katkaissut suksensa puuhun. Tästä huolimatta Aku eksyy kelkkaradalle. Kelkan tönäisemänä Aku saa suksiinsa liian kovan vauhdin, ei katkaise maalinauhaa ja törmää vielä tuomaristoon. Näin hiihtokisa ei ratkea kummankaan kilpailijan voittoon.* Aku Ankan lukijoille tällaiset tarinat ovat tuttuja myös muistakin yhteyksistä, kuin pelkästään urheilutarinoista. Aku käy lähellä voittoa, mutta epäonnistuu täysin. Katastrofia seuraa yleensä Akun pakeneminen mahdollisimman kauas tapahtumapaikasta kaukomaille tai jokin humoristinen kommentti omasta suorituksesta. Se sisukkuus ja halu, mikä Akusta huokuu tarinan alussa, on haudattu tarinan lopussa.

Nämä Aku-tarinat ovat lähes sankaritarinoita. Akun kova halu voittaa vastoinkäymisistä huolimatta ovat selviä aineksia sankaritarinaksi. Urheilijoille on kuitenkin selvää, että aina ei välttämättä onnistu, vaikka olisi harjoitellut mielestään täydellisesti ja antanut itsestään 110 prosenttia. Meille suomalaisille se merkitsee sisua. Häyrinen (1997) määrittelee sisun ylimääräiseksi tekijäksi, joka merkitsee voimakkaampaa yrittämistä ja ha-

lua päästä voittoihin. Sisu on nähtävä positiivisena käsitteenä, johon liittyy asetettu päämäärä ja siitä kiinni pitäminen. Urheilijoiden menestyspyrkimyksiin liittyykin voimakas päämäärähakuisuus. (Häyrinen 1997, 28–30.) Akun päämäärähakuisuus ilmenee tarinoiden alussa itsensä kehumisena. En tiedä tulkitsisinko Akun puheet jopa hieman ylimielisinä omista taidoistaan, mutta joka tapauksessa itseluottamusta hänellä ainakin on. Itseluottamus, jos mikä, on merkki sisukkuudesta ja tahdosta voittaa kilpailu. Kova tahdonlujuus ja päämäärähakuisuus — eli sisu — ohjaavat tarinoissa Akua samalla tavoin kuin se ohjaa huippu-urheilijoitakin.

Kaikkien näiden tarinoiden päähahmona on Aku Ankka. En tiedä olisiko edes mahdollista, että joku muu hahmo sopisi tällaiseen tarinaan, joka päättyy täydelliseen epäonnistumiseen ja katastrofiin. Tällaiset tarinat ovat kuin luotuja Aku Ankalle. Tarinoita kuvaa Akuun suuntautuva luonnekomiikka (ks. 3.2 Minkäläinen lehti Aku Ankka on). Tarinoiden päätarkoituksena on saada lukija nauramaan tai edes hymähtelemään Akun turhille yrityksille voittaa kilpailu. Akusta on tehty ”luuseri”, jollaisena hän lähes aina tarinoissa esiintyy. Vaikka välillä tulee onnistumisia ja voitto olisi enemmän kuin lähellä, on hänen tyytyminen taas tarinan lopussa häviämiseen ja epäonnistumiseen. Akun häviämisestä tehdään huumoria, jolloin itse häviäminen jää vähempään arvoon. Kokisimme luultavasti tarinan aivan toisin, jos juoni lopetettaisiinkin vain Akun epäonnistumiseen, eikä totaaliseen katastrofiin ja Akun naurunalaiseksi tekemiseen. Humoristinen tarina on miellyttävä ja mukava, vaikka siinä käsiteltäisiinkin häviämistä. Vaikka tarinasta ilmeneekin selvästi Akun häviämisen häpeä, halutaan lukijalle jättää positiivinen ja iloinen tunne. Aku voikin viimeisessä ruudussa tokaista humoristisesti jotain epäonnistuneesta suorituksestaan (ks. 26/2005) tai saada jopa hyvitystä siitä (ks. 3/2004). Mietin vain, onko häviäminen niin ei-toivottu asia kulttuurissamme, ettei sitä voida esittää aidoin tuntein ja ilman huumoria edes sarjakuvissa? Vai onko tämä vain miellyttävä tapa opettaa nuoria lukijoita ymmärtämään häviäminen osana urheilua?

Vaikka tämän juoniluokan tarinat kertovatkin suurimmilta osin Akun epäonnisuudesta ja siihen liitetystä huumorista, on niissä pääideana se, että häviäminen kuuluu osana urheiluun. Häviämistä ei ehkä muissa tarinoissa korosteta yhtä paljon, sillä häviäjä on usein sivuhenkilönä tarinassa ja päähenkilö voittajana. Häviäminen koetaan tällöin ta-

pahtuvaksi vain vastustajalle, eikä niinkään samaistumisen kohteena olleelle ”hyvälle hahmolle”. Knuutila (1992) toteaa, että ennen oli urheiluselostajilla ja kansan piirissä tapana hokea, että pääasia on kilpailu, eikä voitto. Jokainen suorituskulttuuriin syntynyt kuitenkin tietää, että tällainen puhe, joka korostaa voiton väheksyntää, on yksinomaan häviäjille tarkoitettua puhetta. Häviäminen on häpeä, joka perustuu osittain siihen, että voittaja paljastaa häviäjän vajavuuden. (Knuutila 1992, 89, 94.) Akulle vajavuus ilmeni kääpiöautokilpailussa pahimmalla mahdollisimmalla tavalla. Hän oli huonompi kuin veljenpojat. Vaikka Knuutila totesikin voiton väheksynnän olevan ominaista häviäjälle, ei sitä tämän juoniluokan tarinoissa esiinny. Häviäjä tyytyy rooliinsa, eikä mukise epäonnistumisestaan. Kilpailijoille on selvää, että aina joku häviää. Tähän tulisi kaikkien kilpailijoiden suhtautua asiallisesti, jolloin voitaisiin puhua edellisen juoniluokan mukaisesta rehdistä ja reilusta urheilusta.

Honkonen (1999) pohtii artikkelissaan lasten ja nuorten joukkueurheilua. Hänen mukaansa kilpailun periaate on olla parempi kuin vastustaja, joten voittoon pyrkiminen on lajien olemassaololle tärkeää. Lasten urheilussa voittoon pyrkimisestä on kuitenkin tullut aivan liian tärkeää. Lapset itse kokevat kilpailemisen ja voiton pakon olevan vähemmän tärkeä asia, vaikka voittaminen onkin aina mukavaa. Syypäänä voiton vahvaan arvottamiseen ovat ennemminkin aikuiset. (Honkonen 1999, 27.) Onko meidät lapsista asti opetettu pelkäämään häviötä ainaisella kilpailemisella ja voiton korostamisella? Häviäminen on kulttuurissamme joka tapauksessa häpeä, ja juuri sitä Akukin pakenee kilpailun hävittyään. Vaikka häviäminen ei olekaan mukavaa, pitäisi ymmärtää, että se kuuluu olennaisena osana urheiluun.

Yleensä vain voittajat ja itsensä ylittäjät muistetaan arvokilpailuista. Häviämisestä ei puhuta, tai jos puhutaan, niin ivallisin mielin. Meidän suomalaistenkin urheiluhistoriasa on takasivunsa. Aina menestys ei ole ollut niin suurta, kuin on odotettu. Tappioiden ohella lukuisat töppäilyt, huonot tuurit sekä epäonnistuneiden suoritusten onnistuneet selitykset kuuluvat urheiluamme. Liian tiukkapipoinen suhtautuminen häviämiseen ei kuitenkaan tuo esiin näihin tapahtumiin liittyvää inhimillistä ja joskus jopa koomistakin elementtiä. (Kaarninen 2003, 7.) Ehkä häviämistä tulisi käsitellä, kuten Lasse Viren on

sanonut: ”*Oppiakseen voittamaan on ensin opittava häviämiään*” (Vikström 2001, 33). Näin häviämiseen otetaan rento asenne, eikä turhaan häpeillä sitä.

#### 6.4 Joskus kultakimpaletta ei huomaa, ennen kuin istuu sen päällä!

Urheilu ei sinänsä kasvata hyvään eikä pahaan. Osa urheilun peruspiirteistä tarjoaa kuitenkin hyvän kasvatuksen välineen. Kasvatuksella urheilussa tarkoitetaan kaikkea muuta nuorten käyttäytymisen ja kehityksen ohjailua, jotka ei liity itse urheilusuoritukseen tai suorituskyvyn parantamiseen. (Telema 1989, 91.) Tämän juoniluokan tarinat kertovat pääosin urheilun arvoista sekä kasvatuksesta. Tarinat kertovat hahmoille opetuksen siitä miten tulisi toimia ja miten ei. Voittaminen ei olekaan tarinoiden pääideana, vaan hahmoille itselleen tärkeiden arvojen tunnistaminen ja tajuaminen. ”Joskus kultakimpaletta ei huomaa, ennen kuin istuu sen päällä!” -tarinat etenevät seuraavin juonenkäntein:

1. Tyytymättömyys omaan tilanteeseen
2. Kilpaileminen ja epäonnistumiset
3. Herätys ja tilanteen muuttamisen tarve
4. Palaaminen alkuperäiseen tilaan/ muuttuminen
5. Tyytyväisyys

Tarinoissa ilmenee jossakin kilpailemisen aikana ristiriita, joka saa pähahmot ymmärtämään olleensa jostakin asiasta väärässä. *Esimerkiksi Mummo Ankalle Teräsmuurikilpa-tarinassa (47/2000) ristiriita syntyy rentoutumislomalla. Hän menee karkuun raskailta maatilatöiltään rentoutumaan, mutta huomaa, että lomalla olo onkin rankempaa kuin työnteke kotona. Rankkuus johtuu lähinnä teräsmuurikilpailusta, johon hän haastaa toisen lomalla olevan vanhuksen. Ristiriita ilmenee myös Akun ja Hannun henkilösuhteiden välillä tarinassa Kieroa keilailua (9 & 10/2002). Aku, veljenpojat ja Iines epäilevät Hannun toivovan heidän häviämistään keilailukilpailussa, vaikka Hannu kuuluikin samaan joukkueeseen. Hannu taas uskoo Akun joukkueen pärjävän pelkästään hänen onnensa nojalla. Kisan aikana Hannu joutuu keilaamaan Akun puolesta, sillä vastustaja*

*on nukuttanut Akun. Hannu epäonnistuu heitossaan ja kaikki ymmärtävät, että ovat olleet väärällä asenteella liikkeellä ja vain yhteispelillä voitto on mahdollinen.*

Kummatkin tarinat alkavat tyytymättömyydellä tilanteeseen. Mummo Anka on liian väsynyt maatilalla töihinsä ja Akun tiimissä yhteishenki on huono ja toisia syyttelevä. Kilpailemisen aikana kummassakin tarinassa ilmenee kuitenkin muutamia tapahtumia, jotka saavat henkilöt ymmärtämään olleensa väärässä sekä tarpeen muuttaa tilannetta. Mummo Anka ymmärtää pitkän ja uuvuttavan kisailun jälkeen loman olleen turha reissu. Kotityöt ovat loppujen lopuksi mukavampia ja rentouttavampia, joten seurauksena on palaaminen alkutilanteeseen, eli töihin maatilalle. Aku-tarinassa yhteispelin voima ymmärretään vasta vastustajan vilppien seurauksena. Kun sekä Aku ja Hannu joutuvat kumpikin vilpin kohteeksi, ymmärtävät he, ettei kumpikaan heistä voi olla syyppäänä joukkueen huonoon menestykseen. On parempi sopia riidat ja yrittää voittaa vastustaja joukkueena. Näin tarinassa ei palata alkutilanteeseen samalla tavoin, kuin Mummo Anka -tarinassa, vaan edetään uuteen ja parempaan tilanteeseen. Kummankin kaltainen lopetus, palaaminen alun hyvään tilaan tai tilan muuttuminen parempaan, edustavat joka tapauksessa osuvasti tätä juoniluokkaa. Henkilöhahmoilla on mahdollisuus parempaan ja mielekkäämpään olotilaan, mutta he huomaavat sen vasta hieman tutkittuaan tekemisiansä. Tämä herätys ei hahmoilla kuitenkaan synny pelkästään oman pohdinnan kautta, vaan vaatii jonkin ulkoisen ärsykkeen nostattamaan ajatuksia. Mummo Ankalla se oli teräsmuorikisan rankkuus ja Akulla sekä Hannulla vastustajan kiinnijääminen vilppistään.

Hieman erilainen tarina tässä juoniluokassa on Aku Anka luistelumestarina (1/2002). *Aku näyttää Iinekselle vaikeita temppuja luistimilla, mutta Iines vaatii vain yhden helpon tempun tekemistä, jonka Aku osaa tehdä hattu silmillään. Varsinaisessa kilpailussa kaikki muut kilpailijat tekevät Iineksen vaatiman tempun, joten kilpailua ei voida ratkaista varsinaisella ajalla. Aku pääsee esittämään vaikeampia temppujaan jatkoajalle.* Tarinassa herätys ei niinkään tule Akulle, vaan Iinekselle. Hän vaatii Akua tekemään helpon tempun, sillä kaikki muutkin haluavat nähdä kyseisen tempun. Aku kuitenkin pystyisi tekemään vaikeammankin suorituksen, mutta Iines kieltää sen häneltä. Lopussa Iines huomaakin seuranneensa liikaa muiden ajatuksia, eikä luota Akuun. Nykyajan

urheilussa vastaavanlainen tapaus saattaisi käydä valmentajan ja valmennettavan välillä. Valmentaja ei luota urheilijan taitoihin ja määrää hänet tekemään liian helppoja suorituksia, jolloin urheilijan kehittyminen on vain valmentajan näkemyksistä kiinni. Molemmipuolinen arvostus ja luottaminen ovat urheilun arvoja, jotka kuvaavat valmentajan ja valmennettavien hyvää suhdetta toisiinsa.

Tämän juoniluokan tarinoista suurin osa kertoo jalkapallojoukkueesta, Ylävirran Yrityksestä, johon Mortti ja Vertti kuuluvat. Tarinoissa korostuu joukkuepelin ja -hengen merkitys kilpailemisessa. Jalkapallotarinoiden ”henkenä” on joukkueen valmentaja, Koutsi. Hän on lempeäsydäminen, kaikkia pelaajia tasapuolisesti huomioiva, huumorintajuinen valmentaja, joka itsekin on pelannut aikoinaan jalkapalloa. Koutsi on hyvän opettajan tai valmentajan esikuva, joka neuvoa joukkuettaan sekä jalkapallossa, että kasvatuksellisissa asioissa kentällä ja hieman sen ulkopuolellakin. Tarinoiden punaisena lankana usein onkin Koutsin kasvatukselliset opetukset pelaajilleen.

Harvoin näiden jalkapallotarinoiden päätarkoituksena on voittaminen. Totta kai siihen pyritään, mutta hyvä suoritus on sitäkin tärkeämpi tekijä. Pelaamisen mielekkyys, hauskuus kavereiden kesken, ryhmähenki ja reilu peli ovat kuitenkin tarinoiden keskipisteenä. Tarinoiden alussa kaikki pelaajat eivät kuitenkaan välttämättä ymmärrä näiden seikkojen tärkeyttä. *Heti ensimmäisessä jalkapallotarinnassa (23/2000), jossa Mortti ja Vertti saapuvat uutena pelaajina Ylävirran Yritykseen, ilmenee juuri Mortilla ja Vertillä vaikeuksia sopeutua joukkueeseen. Muut pelaajat eivät olekaan yhtä taitavia kuin he, mikä mukamas oikeuttaa heidät vähätteleämään muita ja pelaamaan huonolla asenteella. Muut pelaajat huomaavat tämän ja sanovat tärkeintä olevan pelaamisen, eikä voittamisen. Tämä saa Mortin ja Vertin ymmärtämään joukkuehengen ja pelaamisen hauskuuden merkityksen joukkueessa. Vaikka peli loppujen lopuksi päättyikin tasapeliin, on koko joukkue iloinen onnistuneesta, joukkueen yhteisestä, suorituksesta.*

Tämän juoniluokan tarinat kertovat urheilun arvoista ja niihin liittyvästä kasvatuksesta. Kuten muissakin juoniluokissa on tullut selväksi, urheilun perimmäisenä tehtävänä on selvittää urheilijoiden paremmuus sääntöjen mukaisesti ja reilulla pelillä. Etenkin Ylä-

virran Yrityksen jalkapallotarinat kuvaavat hyvin lasten ja nuorten joukkueurheilun ihanteita. Honkonen (1999) toteaa, että joukkueurheilulla on suuri kasvattava merkitys. Tällä tarkoitetaan lähinnä normien oppimista. Joukkueen kautta opitaan sosiaalisia taitoja sekä hyvää käytöstä. Ryhmään kuulumisella on myös myönteistä psykologisia vaikutuksia, jotka tukevat nuorten kasvuprosessia. (Honkonen 1999, 22–24.) Tarinoissa tulee selvästi esiin kasvattava valmentaminen, kuten pitäisi olla myös jokaisessa oikean elämän urheiluseurassa. Jos pelaajat toimivat moraalisesti väärin, sekä muut pelaajat että valmentaja puuttuvat siihen. Kuten olen jo maininnut, joukkueen valmentajan, Koutsin, rooli tarinoissa on suuri. Hänelle voittaminen ei joukkueen johtamisessa ole tärkeintä. Ilman Koutsin läsnäoloa tarinat perustuisivat samoihin elementteihin kuin suurin osa muistakin Aku Ankka -lehden tarinoista, siis huumoriin ja kummelluksiin. Honkonen lisää vielä, että urheileminen joukkueessa auttaa lapsia ja nuoria samaistumaan omaan seuraansa (Honkonen 1999, 23). Koutsin kaltainen valmentaja olisikin kultakimpaleen arvoinen henkilö joka seuraan myös todellisessa elämässä, jos nuoret ottavat mallia myös valmentajastaan.

Juoniluokan nimellä, ”Joskus kultakimpaletta ei huomaa, ennen kuin istuu sen päällä!”, on pyrkimys kuvata tarinoiden hahmojen itsetutkiskelua. Siis sitä, kun hahmot huomavat, etteivät omat arvot urheilussa välttämättä tulekaan esiin, niin kuin he ehkä haluaisivat. Oikeat arvot näyttäytyvät vasta sitten, kun tapahtuu jokin ristiriita, jolloin ymmärtää, mitä loppujen lopuksi halutaan. Nämä tarinat käyttäytyvät hieman samalla kaavalla, kuin lapsille kirjoitetut opettavaiset sadut. Vaikka tietysti muutkin tekemäni juoniluokittelut jollain tavoin kertovat opetuksen, tulee opetus paljon selvemmin esiin näissä tarinoissa. Viimeisissä sarjakuvaruuduissa jokin hahmoista vielä korostaa tarinan opetusta. Esimerkiksi Koutsin kommentti ”*Huomaatteko pojat? Reilu peli kannattaa aina.*” (37/2000), kertoo selvästi, että vastapuolen epäreilu peli saa pahan palkkansa. Tarinat antavat suoran kannan siihen, mikä on soveliasta käytöstä ja mikä ei. Tarinoiden opetukset koskevat lähinnä urheilun ja etenkin joukkuepelin arvoja. Opetuksien teemoiksi nousee yhteishengen tärkeys, joukkueetovereihin luottaminen, reilu peli sekä kaikkien henkilöiden, myös vastustajan arvostaminen.

Urheilun suosio tuskin olisi niin suosittua, ellei se vastaisi ihmisen tiettyihin keskeisiin tarpeisiin. Se vastaa tarpeisiin leikkiä, kehittää ja toteuttaa itseään, koetella rajojaan ja voimiaan toisten kanssa sekä luovuuden ja vapauden tarpeeseen. Olympialiikkeen tunnus ”citius, altius, fortius” – nopeammin, korkeammalle, voimakkaammin – viittaa jollakin tavoin syvästi inhimilliseen. Urheilun pitäisi vastata meidän tarveitamme ihanteisiin, päämääriin ja arvoihin, joiden puolesta taistella, uhrautua ja antaa kaikkensa. (Vikström 2001, 28–29.) Tämän juoniluokan tarinoissa nämä arvot ja päämäärät nostetaan esiin. Urheilu ei ole pelkästään kilpailemista, vaan omien arvojen pohtimista ja toimimista niiden mukaisesti. Arvot tulevat esiin hahmojen toiminnassa sekä erityisesti siinä, että puhtaiden arvojen toteuttaminen johtaa onnistumiseen. Vikströmin (2001, 29) mielestä tärkeää on se, että urheilun ihanteita ja arvoja osataan korostaa oikealla tavalla. Ihanteet ja todellisuus kun harvoin vastaavat toisiaan.

### 6.5 Älä nuolaise ennen kuin tipahtaa!

Aristoteles määritteli juonen universaaliksi kaavaksi rakenteen, jossa kertomuksen jännite virittyy alkutilanteessa asetetun ongelman tai arvoituksen ja huippukohdan kautta saavutetun ratkaisun välille. Jännite ohjaa lukemista kohti loppua ja selitystä. Lukemisen tarkoituksena on halu ratkaista alussa esitetty ongelma tai arvoitus, paljastaa totuus. (Ikonen 2001, 197.) Jos tarkastellaan jo tuttua tarinaa, Karhukoplan Laveat lenkkipolut (15/2000) esimerkkinä, on siinä alussa esitetty koplan huono kunto sekä siitä johtuva ryöstöjen onnistumattomuus perimmäisinä tekijöinä jännitteen virittämiseksi. Jännite korostuu entisestään Karhukoplan käydessä parantamaan kuntoaan. Lukijalle herää kysymys: Mitä tästä seuraa? Yhtenä odotusarvona on varmasti onnistunut ryöstö, joka tapahtuukin tarinassa. Loppuratkaisuna Karhukopla pääsee karkuun ja voittaa samalla maratonin, vaikkei se ollutkaan heidän perimmäinen tarkoitus missään vaiheessa tarinaa. Aku Ankka -lehdessä juoni ei yleensä kuitenkaan ole näin yksioikoinen. Lopussa tarinalle ilmestyy vielä viimeinen koukku, joka saattaa muuttaa koko tarinan merkityksiä. Näin käy myös Karhukoplalle maratonin jälkeen palkintopallilla. Vaikka he voittivatkin maratonin, he jäävät kiinni ryöstöstään. Näin tarina muuttuu aivan viimeisessä sarjakuvan ruudussa voitokkaasta ryöstöstä ja maratonin voittamisesta kiinni jäämiseen ja vangitsemiseen. Vaikka tutkimuksen tarkoituksena onkin tarkastella pelkästään tarinoiden urheilujuonenkäännteitä, haluan silmäillä lyhyesti myös koko tarinan juonta. Täl-



löin etenkin viimeiset ruudut ovat tärkeitä, koska urheilukisan voittaja voi ilmetä koko tarinan juonen kannalta häviäjänä tai päinvastoin, urheilukisan häviäjä voittajana. Näiden viimeisten ruutujen tarkoituksena on lähinnä luoda huumoria tarinaan, mutta silti ne voi muuttaa koko tarinan merkityksiä.

Joissakin tarinoissa päähahmon urheilullisesta epäonnistumisesta tai tappiosta huolimatta tarina päättyy onnellisesti. Urheilukisa hävitään, mutta viimeiset ruudut yllättävät sekä lukijan että päähahmon. *Esimerkiksi Akun ja Reimo Räähkän hiihtokilpailu osoittautuu alusta lähtien katastrofiksi (Aku Anka: Hiihtohirnut, 3/2004). Räähkä häiritsee Akun suoritusta koko ajan saaden tämän kompuroimaan ja törmäilemään. Räähkä katkaisee kuitenkin suksensa ja Akukin onnistuu koheltamaan varman voittonsa, joten kilpailusta ei selviä voittajaa laisinkaan. Aku kuitenkin selviää tarinasta tavallaan voittajana, sillä hän saa suuren määrän rahaa omista kisan aikana sattuneista kohelluksistaan, jotka meinataan julkaista ”Sekopäät suksilla” -sarjassa. Akun saama raha tarinan lopussa, muuttaa Akun hetkessä epäonnistujasta onnistujaksi. Aku on sinnitellyt koko kisan ajan voitosta rehellisin keinoin ja ainoa kilpakumppani on taas yrittänyt häiritä Akun suoritusta kaikin mahdollisin keinoin. Tarina menee vielä epäreilummaksi, kun kumpikaan kilpailija ei pääse maaliin, Akun lähes varmasta voitosta huolimatta. Vaikka Akun luonnekomiiikkaan kuuluu ainainen epäonnistuminen, on tarinan lopussa yllätys.*

Kolikolla on myös kääntöpuolensa. Jos kilpailun häviäjällä on mahdollisuus onnellisuuteen, on myös kilpailun voittajan mahdollista kadottaa kaikki se voiton riemu, jota hän on kisaamisesta saanut. Kilpailun voittaminen ei siis aina johda voiton juhlaan ja voittajan ylistykseen. ”Paha saa palkkansa?” -ryhmän tarinat päättyvät usein näin. Päähahmo pyrkii epärehellisin keinoin voittamaan kisailun ja yleensä onnistuukin siinä. Vielä viimeisille ruuduille asti päähahmon uskotaan olevan tarinan onnistuja ja urheilukisan voittaja. Lopussa kuitenkin paljastuu yllätys, jolloin päähahmon voiton riemu musertuu ja tarina saa uuden käänteen. On myös tarinoita, joissa tarinan käänne syntyy urheilujuonen jo loputtua ja jotka eivät kuulu ”Paha saa palkkansa?” -ryhmään. Jos päähahmon luonne on muuttunut yhden tarinan aikana epäonnistujasta onnistujaksi, kitsaasta anteliaaksi tai tarinassa on käytetty epärehellisiä keinoja, on lopussa luultavasti odotettavissa käänne. Näin käy esimerkiksi Karhukoplalle maraton juoksu -tarinassa (15/2000). Voi-

sitko kuvitella risupartaisten ja pulleiden koplan jäsenten voittavan juoksun ilman, ettei siitä seuraisi jonkinlaista jälkitoimintaa? Niin, että tarina loppuisi Karhukoplan onnelliseen hymyyn palkintopallilla varastetut kultakellot taskuissaan? Tai voisitko kuvitella Akun voittavan veljenpojat kauko-ohjattavilla luistimilla niin, että veljenpojat ja muut kilpailijat hurraisivat Akua tarinan lopussa (11/2002)? Tuskinpa! Karhukoplaa ja Akua ei ole luotu voittamaan kilpailua tällaisista lähtökohdista. Se ei sovi heidän henkilöhaamojen luonnekuvaan. Karhukopla on kuvattu tarinoissa rosvojoukoksi ja kaiken lisäksi tarinan alussa he ovat ryöstäneet koruliikkeen, joten viimeisen ruudun käänne on aivan oikeutettu tämänlaisille henkilöhaamoille tarinoissa. Akua taas kuvaa ainainen epäonnistuminen, mutta kova yrittäminen, jopa epärehellisin keinoin. Aku onnistuu ja voittaa harvoin, mutta vielä harvemmin, jos käyttää vilppiä apunaan. Humoristiseksi tarinoissa tekee sen, että kilpailun voittaneen hahmon iloinen voittomieli muuttuu hetkessä ja vain yhdessä sarjakuvan ruudussa täydelliseksi epäonnistujaksi. Ei pitäisi nuolaista ennen kuin tipahtaa!

Toisaalta loppuyllätys ei välttämättä vie päähenkilöltä voittoa, mutta tekee voiton vähempiarvoisemmaksi, kuin mitä se alun perin luultuna päähenkilölle on. Esimerkiksi Roope-setä odottaa perivänsä suuren omaisuuden Kulta Into Piistä voitetun golf-pelin jälkeen (37/2001). *Roope pelaa huonosti ja väheksyy koko tarinan ajan golfia lajina, mutta onnistuu silti voittamaan, Piin jäädessä kiinni tekemästään vilpistä. Loppujen lopuksi Roope saa palkinnoksi arvokkaan golfkentän, jota hän ei luonnollisestikaan arvosta laisinkaan.* Roope odotti tarinassa palkinnoksi kultaa tai muuta arvokasta tavaraa. Onhan tietysti golfkenttäkin arvokas, muttei Roopen mittapuun mukaan. Näin Roope oli tarinassaan voittaja, mutta koki itsensä ehkä ennemminkin häviäjäksi. Mitähän tekisi asialla, jota ei laisinkaan arvosta?

Tällaisia viime hetken yllätyksiä tapahtuu myös nykypäivän urheilussa. Etenkin, kun puhutaan ”Paha saa aina palkkansa?” -luokan kaltaisista tapahtumista urheilukentällä. Hyvänä esimerkkinä voisi olla vuonna 2001 järjestetyt hiihdon maailmanmestaruuskilpailut Lahdessa. Monia suomalaisia urheilijoita juhliittiin voitoista ja hyvistä suorituksista. He olivat sankareita. Ainakin niin pitkään, kunnes totuus tuli julki. (Kaarninen 2003, 103.) Jos näistä tapahtumista tehtäisiin sarjakuva, olisivat hiihtäjät voittajia aina viime-

siin ruutuihin asti. Kaksi viimeistä ruutua paljastaisi kuitenkin totuuden näiden sankari-tarinoiden takaa ja tulisi yhtä yllätyksenä lukijalle, kuin oikeat tapahtumat Lahdessa yleisölle. Mitalit jaettaisiinkin aivan muille, kuin kannustamillemme päähahmoille.

Tarinoiden viimeiset ruudut, ne missä tapahtuu lopullisen juonen kannalta yllättävä koukku, tarjoavat monesti lukijalle yllätyksellisen ja humoristisen lopun. Ne tuovat tarinoiniin lisää merkityksiä ja ulottuvuuksia. Yhdyn Karhukoplan jäsen 176- 761 kommenttiin (15/2000), jonka hän sanoi maraton-tarinan toiseksi viimeisessä ruudussa pal-kintopallilla, ennen kuin hänet seuraavassa ruudussa pidätetään: ”*Rakastan ylläreitä!*”

## 7 POHDINTA

### 7.1 Tutkimusprosessista ja sen luotettavuudesta

Kuten olen jo maininnut aikaisemminkin, tämän pro gradu -tutkielman tekeminen on ollut minulle pitkä ja osittain hidaskäyttöinen urakka. Koin matkalla joitakin vaikeuksia, jotka lisäsivät kynnyksestä tehdä työtä ja siten hidastuttivat sen valmistumista. Toisaalta kyseiset hankaluudet kuuluvat osaksi tutkielman tekemistä. Yksi tällaisista ”ongelmistani” oli analysoinnin vaikeus ja tiedon puute. Halusin tutkia *Aku Ankka* -lehden urheilutarinoiden juonenkulkua, mutten tiennyt miten. En löytänyt heti käsiini kyseisenlaisia tai vastaavia opinnäytteitä, joten en voinut turvautua niihinkään. Minun oli vain pakko itse aktiivisesti tutustua juonen tutkimukseen ja etsiä samantyyllisiä tutkimuksia. Toisaalta tämän aktiivisen tutustumisen ja etsinnän myötä innostuminen aiheeseen kasvoi entisestään. Käytettävissä oli lukuisia juonentutkimukseen käytettäviä analysointimenetelmiä, joita olisin voinut hyödyntää tutkimuksessani. En halunnut kuitenkaan käydä ensikertalaisena kokeilemaan jotain tiettyä analysointimenetelmää, kuten Greimasin aktanttimalia (Greimas 1980), vaan tyydyin aineiston tyypittelyyn lähinnä käyttämällä omaa mallisjärjettä ja soveltamalla Proppin hahmofunktioita tarinoiden sisällön esiin saamiseksi. Toisaalta koin, että tekemälläni työlläni pääsin lähimmäksi tutkimusongelman vaativia kysymyksiä.

Laadullisessa tutkimuksessa tutkija on työssään hyvin subjektiivisessa asemassa sekä on tutkimuksen keskeinen työväline. Tämän vuoksi tutkija itse on kvalitatiivisen tutkimuksen pääasiallinen luotettavuuden kriteeri. Luotettavuuden arviointi koskee koko tutkimusprosessia. (Eskola & Suoranta 1999, 211.) Tutkimuksen aikana tutkijan näkemykset ja tulkinnat muuttuvat sekä kehittyvät. Tätä ei voida pitää luotettavuuden kannalta ongelmana, vaan pikemminkin laadulliseen tutkimukseen kuuluvana elementtinä. Työprosessin aikana on tärkeää tiedostaa, minkälaista vaihtelua tapahtuu tutkijassa, aineistonkeruumenetelmässä sekä tutkittavassa ilmiössä. (Kiviniemi 2001, 80.)

Koska tutkimukseni on prosessiluonteinen, pyrin mahdollisimman tarkasti kuvaamaan työni etenemistä sekä vaiheita ”työn eteneminen – hullusta ideasta graduun” - kappaleessa. Tällä pyrin sekä selventämään työni eri vaiheita, että lisäämään tutkimukseni luotettavuutta ja uskottavuutta. Pyrin kuvaamaan onnistumiset, mutta myös epäonnistumiset, jotta lukija saa oikeasti kuvan siitä, miten työprosessini todellisuudessa eteni. Prosessin kuvaus tekeekin Kiviniemen (2001) mukaan tutkimuksessa tapahtuneen suuntautumisen sekä aineiston analysointia koskevat painotukset selkeämmäksi lukijalle. Tutkijan on hyvä selvittää miten ja millaisten olettamusten ohjaamana aineistoa on eri vaiheissa käsitelty. (Kiviniemi 2001, 81.)

Lukijan on kyettävä seuraamaan tutkijan päättelyä, jolloin hänellä on edellytyksiä tulkintojen hyväksymiseen tai kyseenalaistamiseen. Tällä tarkoitetaan analyysin arvioitavuutta. (Mäkelä 1999, 53.) Olen pyrkinyt mahdollisimman helposti ymmärrettävään tulkittamiseen ja selittämiseen esimerkkien avulla sekä käyttämällä kuvailevaa ja helpolukuista tekstiä. Omia ajatusketjuja ja asioiden luokitteluja olen myös pyrkinyt selventämään tekstikatkelmilla aineistostani. Olen pyrkinyt esittämään riittävästi aineistokatkelmia, jotta lukija saa rikkaan kuvan tulkintojeni lähtökohdista. En kuitenkaan halunnut, että tekstissä olisi liikaa viittauksia, sillä silloin työ voisi mennä pelkäksi aineiston esittelyksi ja ehkä hieman tylsäksikin lukemiseksi. Eskola & Suoranta (1999, 218) toteaaakin, että aineistokatkelmat tarjoavat lukijalle mahdollisuuden nähdä tutkijan ajatusketjuja ja siten hyväksyä tai riitauttaa syntyneet tulkinta.

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa on vaikea, ellei mahdotonta, arvioida ennakolta aineiston riittävää kokoa. Yksi tapa riittävyuden arviointiin on saturaatio. Kun lisäaineiston kerääminen ei tuota kohteesta uutta informaatiota ja aineiston tietty peruslogiikka alkaa toistua, niin aineistoa on kerätty tarpeeksi. (Eskola & Suoranta 1996, 170.) Aku Ankka -lehdessä ei ilmennyt vuosittain moniakaan tutkimukseeni soveltuvia urheilutarinoita. Tämä asetti saturaation kannalta hieman haastetta, sillä halusin pitää aineiston riittävän eheänä ja tiettyä vuosikymmentä kuvaavana. En siis ryhtynyt tutkimaan tarinoita vuosi vuodelta eteenpäin, kunnes olisin huomannut aineistoni kylläntymisen. Valitsin heti aluksi kuuden vuoden ajalta Aku Ankka -lehdet, jotka toimisivat aineistonani. Myöhemmin huomasin, että aineiston rajaaminen oli osunut aika lailla nappiin, sillä aineis-

tosta tuli esille selvästi neljä erilaista juonimallia, kukin hieman erilaisena kokonaisuutenaan. Mahdollisuutena olisi tietysti ollut aineiston lisääminen aikaisempien tai myöhempien lehtien mukaan ottamisella, jos olisin epäillyt, ettei aineisto olisi riittävä kuvaamaan tutkimusongelmia. Tähän ei kuitenkaan tarvinnut ryhtyä.

Aineiston analysointi osoittautui välillä aika haastavaksi toiminnaksi. Etenkin tarinoiden luokittelu tiettyihin luokkiin aiheutti päänvaivaa useampaan otteeseen. Monet tarinoista sisälsivät päällekkäisiä juonirakenteita ja niiden sijoittaminen yhteen juoniluokkaan oli lähes mahdottomuus. Urheilujuonen erottaminen muusta juonesta selvensi hieman työtäni tältä osin. Tästä huolimatta, joissakin urheilujuonissa ilmeni vieläkin otteita kahdesta eri juoniluokasta. En pitänyt tätä enää niinkään ongelmana tai haittana juonityologiassa, vaan ennemminkin merkkinä aineiston rikkaudesta ja monimerkityksellisyydestä. Mielestäni joidenkin tarinoiden kuuluminen useampaan juoniluokkaan ei kuvaa luokitteluni vajavaisuutta tai köyhyyttä. Joku muu tutkimuksen tekijä ehkä pääsisi erilaiseen luokitteluun tai erilaisiin luokkiin, jossa jokaista juonta kuvaisi vain yksi juoniryhmä. Tutkimukseni toteutus kuvaa sitä, etten ole väkisin pyrkinyt sijoittamaan kaikkia juonia vain johonkin luokkaan, vaan olen avoimin ja objektiivisin silmin tutkinut aineistoa.

Aina tyypittelyssä ei tarvitse etsiä yleistä, vaan voi kiinnittää huomionsa erilaisuuteen ja poikkeaviin tarinoihin. Erilaisuus voidaan kvalitatiivisessa tutkimuksessa nähdä voimavarana ja tutkimuksen lukijan kannalta mielenkiintoisena seikkana. (Eskola & Suoranta 1999, 182.) Vaikka erilaisuutta ja poikkeuksia pidetäänkin laadullisessa tutkimuksessa mielenkiintoisena seikkana, voi se liian esiintuotuna saada tulkinnan näyttämään liian sirpalemaiselta. Tyypittelyn pyrkimyksenäni oli löytää riittävän selvästi erilaiset juonimallit. Jokaisessa juonimallissa oli kuitenkin tarinoita, joissa ilmeni joitakin pieniä poikkeuksia muihin samanlaisiin tarinoihin verrattuna. Aivan puhtaasti samanlaisten juonien sijoittaminen samoihin luokkiin olisi ollut mahdottomuus, jos olisin halunnut saada riittävän vähäisen määrän erilaisia juoniluokkia. Siksi luokittelussa oli hyväksyttävä pienet erot samaan ryhmään kuuluvien juonten osalta. Joitakin selvimpiä eroja selvitin tarinoiden välillä. Näin ehkä lukijallekin tuli selväksi, etteivät samaan ryhmään kuuluvat tarinat etene aivan identtisesti, mutta sisältävät kuitenkin paljon yhteisiä teki-  
jöitä.

Tutkielman teko oli minulle pitkä prosessi sisältäen monien kuukausien täysiä tauko- vaiheita sekä välillä lyhyitä työstämistä vaiheita. Tämän seurauksena jouduin tutustumaan monesti uudelleen aineistoon, jotta sisäistäisin asiat joka kerta riittävän hyvin analyysia varten. Aineistoon uudelleen palaaminen ja analysointi vaiheittain antoivat kuitenkin paljon uusia näkökulmia ja käyttökelpoisia ideoita. Ehkä nämä taukovaiheet toimivat myös positiivisina mietintätaukoina työprosessissa. Pidän siis pitkää, mutta hitaasti etenevää työprosessia tutkielmani vahvuutena, enkä niinkään negatiivisena asiana.

## 7.2 Tutkimustuloksista

Tutkimuksen tarkoituksena oli tarkastella Aku Ankka -lehden urheilutarinoiden juonen kulkua vuosien 2000–2005- väliseltä ajalta. Tehtävänäni oli luoda juoniluokittelu esiintyvistä urheilutarinoista. Tutkimus on antanut uutta tietoa siitä, minkälaisia juonityyppejä tarinoissa ilmenee, miten urheilua ylipäättänsä käsitellään lehdessä ja mitä asioita pidetään urheilussa tärkeänä. Tutkimuksen merkittävyyttä lisää se, ettei aikaisemmin ole tehty vastaavanlaista tutkimusta.

Urheilua on käsitelty Aku Ankka -lehdessä aika monipuolisesti ja erilaisista lähtökohdista käsin. Juoniluokittelujeni teemat osuivat mielestäni aika hyvin kuvaamaan nykyai- kaista kilpaurheilua, mutta myös ihan pihapelien kisailuja. ”Paha saa palkkansa” -tarinat ilmensivät kilpailun moraalaisia arvoja, kysymyksiä oikeasta ja väärästä. Siitä, miten ulkoiset motiivit, raha ja maine houkuttelevat kilpailijoita epärehellisiin keinoihin. Voit- to on haalittava hinnalla millä hyvänsä, vaikka vaihtoehtona olisi vilpistä kiinni jäämi- nen. Huomioitavana asiana tällaisissa Aku Ankan tarinoissa pidän sitä, että paha saa usein palkkansa, vilpistä voi jäädä kiinni. Jos suurin osa lehden lukijakunnasta on nuo- ria tai lapsia, onkin hyvä, että näin on. Ei jää pelkästään lukijan oman pohdinnan varaan se, kannattaako ottaa riski ja käyttää epärehellisiä keinoja voittamisen apuna.

”Harjoitus tekee mestarin!” -tarinat ilmentävät taas sankaruutta sekä rehellistä urheilua. Harjoittelulla ja kovalla sisulla voidaan saavuttaa onnistuminen ja voitto. Vaikka Aku

Ankka onkin huumoripainotteinen sarjakuva, on hyvä, että tällaisia ”normaali urheilukertomuksia” on joukossa. Aina ei tarvitse käyttää vilppiä juonen ja huumorin luomisessa. Näissä tarinoissa huumori ja tarinan mielekkyys syntyvät jännitteestä, jonka luo huonot alkutaidot ja onnistumisen pakko. ”Helpommin sanottu, kuin tehty!”-juoniluokka kuvaa myös rehtiä urheilua ja sinnikkyyttä. Häviäminen tulee näissä tarinoissa kuitenkin vielä isommassa roolissa esiin. Aku Ankka -lehdessä, kuten oikeassakin elämässä, häviäminen kilpailuissa kuuluu siis olennaisena osana urheiluun. Hyvät lähtökohdat, kova harjoittelu ja loppumaton sinnikkyyskään eivät välttämättä tuo nykyajan huippu-urheilussa voittoa. Silti on pyrittävä kisailemaan ilman epärehellisiä keinoja ja dopingia.

”Joskus kultakimpaletta ei huomaa, ennen kuin istuu sen päällä!” -tarinat puhuttelevat etenkin kasvatusteemallaan. Nykypäivänä kasvatusta ei kuulu pelkästään vanhemmille, vaan myös urheiluseura on kasvattajana. Tämä ilmenee monissa Ylävirran Yrityksen tarinoissa. Myös urheiluarvojen itsetutkiskelu tulee esiin näissä tarinoissa. Nykypäivänä houkutukset suurten rahasummien ja maineen voittamisen toivossa ovat ajaneet urheilijat epäurheilijamaiseen käytökseen. Omien arvojen pohdinta siitä, kuinka pitkälle haluaa urheilussa mennä, millä tavoin ja millä seuraamuksin, kuuluvat jossakin vaiheessa jokaisen urheilijan ajatuksiin uran aikana.

Alasuutarin (2001) mukaan laadullisen analyysin vaatimuksena on se, että tutkija pystyy sanomaan aineistosta jotain absoluuttista, joka pätee koko tekstimassaan. Vaikka siis aineistosta löytyy eri juonityyppien edustajia, eri tyytit pitää suhteuttaa toisiinsa. (Alasuutari 2001, 131.) Aluksi en itse pystynyt hahmottamaan, mitkä tekijät yhdistivät eri juoniluokat itselläni toisiinsa. Kuitenkin reilun ja puhtaan urheilun käsite alkoi nousta esiin lähes jokaisesta juonityypistä. ”Paha saa palkkansa” -tarinat edustivat selvimminkin reilun urheilun kääntöpuolta, vilppiä, epärehellisyyttä ja ylimielisyyttä. Nämä tarinat rakensivat jännitteen muille juoniluokille erilaisuudellaan. Kaikki muut tarinat edustivat jollakin tasolla rehtiä ja puhdasta urheilua. Urheilua, jossa harjoittelu, sinnikkyys ja rehellisyys mahdollistivat kilpailun voittamisen tai ainakin onnistuneen suorituksen häviöstä tai tasapelistä huolimatta. Vaikka Aku ei typologiani ”Helpommin sanottu kuin tehty!” -tarinoissa epäonnestaan huolimatta voittanut kisoja, oli hänellä silti halu yrittää



kisata reilulla pelillä. Nämä tarinat ehkä kuuluvatkin enemmän Akun epäonnisuuden kuvaamiseen ja huumoriin, kuin varsinaiseen urheilusuorituksen kertomiseen.

Joka tapauksessa Aku Ankka -lehden urheilutarinoissa on selvää se, että reilu ja rehti peli kannattaa. Urheilun kuvaamisessa ja ylipäättänsä tarinan juonessa kasvatukselliset arvot ovat tärkeitä. Paha saa lähes aina palkkansa, joten vilpillä ei saa kultamitalia, saati sitten pääse yleisön arvostukseen. Vilpintekijä jää kiinni epärehellisistä keinoistaan ja häntä rangaistaan, kuten oikeassakin elämässä. Tarinat kuvastavat aika laajasti nykyajan urheilua. Joukkoon mahtuu vilpistelijoita, joille voittaminen on saavutettava hinnalla millä hyvänsä ja toisaalta rehtejä ja sisukkaita urheilijoita. Myöskään kasvatukselliset arvot tai häviämisen kuuluminen osana urheiluun eivät tarinoiden kerronnassa unohdu. Ei ole siis millään lailla ylilyötyä sanoa, että Aku Ankan urheilutarinat heijastavat jollakin tavoin todellista urheilua. Vaikka sarjakuvissa saatetaan esittää asiat hie-man kärjistetysti, on niissä myös todenperää.

Vaikka Aku Ankka -lehdestä vain todella pieni osa on suomalaisten tekemää, on siinä silti paljon yhdistettäviä tekijöitä meidänkin urheilukulttuuriimme. Aiheita tosin käsitellään sen verran laajasti ja urheilun aatteiden mukaisesti, että olisi ihme, jos se ei jonkun valtion urheilukulttuuria kuvaisi. Me suomalaiset nostamme tarinoista esiin kuitenkin meitä koskettavat asiat — hyvänä esimerkkinä suomalaisen sisun. Tulkitsemme lukemistamme sinivalkoisin lasein ja löydämme helposti esimerkiksi Akusta urheilijan tyyppikuvamme. Ehkä näemme Akun paikalla voittamattomana formulakuskina Kimi Räikkösen tai jalkapallopelein ratkaisijana Jari Litmasen. Muutamme tarinat meidän kulttuurikontekstiimme sopivaksi ja eläydymme tarinoihin mukaan. Tämä näkyy jollakin tavoin myös tekemässäni juoniluokittelussa. Olen nostanut esiin asioita, jotka katson kuuluvaksi osaksi urheilukulttuuriamme ja omaa tulkintakontekstiani.

Mietin monesti luokitteluja tehdessäni, miten erilaiseksi tyypittely olisi muodostunut, jos olisin toiminut parin kanssa. En tarkoita tällä sitä, että olisin sullonut väkisin erilaisia tarinoita samoihin tyyppeihin tai että tyypittely olisi ollut jossakin vaiheessa liian hankalaa. Lisänäkökulmat olisivat voineet tuoda vielä rikkaamman ja erilaisemman ja-

on. Olisin pystynyt koko ajan keskustelemaan työkaverini kanssa mahdollisista vaikeuksista ja yhdistelemään ajatuksiamme. Mielenkiintoista voisi olla myös se, jos joku aivan ulkopuolinen tarkastelisi samat tarinat uudestaan. Pääsisimmekö yhtään samanlaiseen luokitteluun ja minkälaisia asioita uusi tutkimus nostaisi esiin? Nyt työni on kuitenkin omanlaiseni ajatuksineen ja ratkaisuineen. Ne kuvaavat minun tyyliäni luokitella Aku Ankan urheilutarinat, eikä kenenkään muun.

### 7.3 Jatkotutkimusehdotuksia

Sarjakuvista ja ylipäätään populaarikulttuurin tuotteesta tehty tutkielma ei ole hyvin yleinen Liikuntatieteiden laitoksella. Tutkielman aiheet valitaan yleensä perinteisistä aiheista, eikä välttämättä ymmärretä, että myös populaarikulttuurista nousee esiin urheiluun, liikuntaan ja kasvatukseen liittyviä teemoja. Mielestäni pystyin osoittamaan työnsäni, että tällaisia aiheita on vieroksuttu ihan turhaan. Alku oli tosin itsellenikin hankalaa samantapaisten töiden puutteen vuoksi. En tiennyt mistä pitäisi aloittaa ja miten ylipäätänsä toteuttaa koko tutkimus. Toivonkin, että työni olisi esimerkkinä aloittavalle tutkijalle ja alentaisi kynnystä tehdä tutkielmaa populaarikulttuurin sarjalta. Vaikka aihe saattaisikin tuntua aluksi huvittavalta sekä itselleen että kavereille, voi tutkimuksesta nostaa esiin merkityksellisiä ja mielenkiintoisia asioita. Tärkeintä on joka tapauksessa oma innostus asiaan!

Tutkimukseni tarkoitus ei ollut tuottaa kaikkiin Aku Anka -tarinoihin soveltuvaa juonitytologiaa, vaan pelkästään uusimpia urheilutarinoita koskevaa tutkimusta. Koska tutkimusaineistoni koskettaa siten nykypäivän urheilumaailmaa, voisi vertailukohteena olla vanhemmat Aku Ankan urheilutarinat. Toteutuukohan vanhemmissakin lehdissä tekemäni juoniluokittelu vai olisiko osuvampaa luoda aivan uudet luokat? Mitkä asiat korostuvat tarinoista ja erottuuko 50-vuoden aikaero jollakin tavoin? Vai onko tekemäni juoniluokittelu sen verran kattava, että se olisi sovellettavissa myös muihin urheilullisiin sarjakuviin tai jopa esimerkiksi elokuvaan?

Herkmanin (1998a) mukaan populaarikulttuuria käyttävän yleisön on katsottu jakautuvan ryhmiin, jotka lukevat sitä vaihtelevilla tavoilla. Lukemiskontekstien erilaisuus muovaa ratkaisevasti esimerkiksi juuri sarjakuvan merkityksiä. Ikään, sukupuoleen, etnisyyteen ja kansallisuuteen liittyy arvoja, jotka heijastuvat tekstien tulkitsemiseen. (Herkman 1998a, 159, 174.) Eräänä tutkimusehdotuksena voisikin olla sarjakuvan tulkinnan tutkimus, eli tulkitaanko tarinat erilailla eri lukijoiden kesken vai päätyvätkö kaikki samanlaisiin merkityksiin tarinoissa. Esimerkiksi epärehellisten keinojen käyttö tarinoissa pärjäämisessä sekä muut moraalisia kysymyksiä koskettavat tehtävän asettelut voisivat osoittautua hedelmällisiksi tutkimusongelmiksi. Tulkitsisivatko sekä vanhemmat että heidän lapsensa samalla tavoin vilpillistä tarinaa? Ymmärretäänkö epärehellinen keino ennemminkin huumorina vai todellisena keinona tavoitella voittoa?

## LÄHTEET

- Aku Ankka. 15/00, 23/00, 26/00, 37/00, 47/00, 49/00, 37/ 01, 1/02, 9/02, 10/02, 11/02, 24/02, 25/02, 31/02, 38/02, 41/02, 19/03, 23/03, 24/03, 3/04, 52/04, 53/04, 5/05, 20/05, 26/05, 31/05, 45/05. Helsinki: Helsinki Media Company Oy.
- Alasuutari, P. 1989. Erinomaista rakas Watson: Johdatus yhteiskuntatutkimukseen. Helsinki: Hanki ja jää.
- Alasuutari, P. 2001. Laadullinen tutkimus. Tampere: Vastapaino.
- Dorfman, A & Mattelard, A. 1980. Kuinka Aku Ankkaa luetaan: imperialistinen ideologia Disneyn sarjakuvissa (suom. Markku Koski). Vaasa: Vaasa Oy.
- Eisner, W. 1993. Comics & sequential art. Expanded ed., 10th pr. Tamarac (Fla.) : Poorhouse Press.
- Flick, U. 2006. An introduction to qualitative research. Third Edition. London: Sage Publications.
- Eagleton, T. 1997. Kirjallisuusteoria: Johdanto. (Suom. Yrjö Hosiainluoma ym.) Tampere: Vastapaino.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 1999. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.
- Greimas, A.J. 1980. Strukturaalista semantiikkaa. (Suom. Eero Tarasti). Helsinki: Gaudemus.
- Heikkinen, M. 1991. Sillä välin toisaalla...: Sarjakuvan kulttuuripoliittinen asema ja sarjakuvien tuotanto. Helsinki: VAPK- kustannus.
- Heinilä, K. 2001. Terve sielu terveessä ruumiissa? Jyväskylä: Kopijyvä.
- Herkman, J. 2002. Audiovisuaalinen mediakulttuuri. Tampere: Vastapaino.
- Herkman, J. 1998a. Sarjakuvan kieli ja mieli. Tampere: Vastapaino.

- Herkman, J. 1998b. Sarjakuvan lukeminen- merkitysten dialogia. Teoksessa K. Eskola, A. Granlund & M. Ihonon (toim.) *Missä Mennään? Kirjallisuuden lajeja ja ilmiöitä*. Tampere: Tampereen yliopiston jäljennepalvelu, 58–75.
- Herkman, J. 1996. Miten sarjakuvista tuli yliopistokelpoisia? Teoksessa J. Herkman (toim.) *Ruutujen välissä näkökulmia sarjakuvaan*. Tampere: Tampere University Press, 9–42.
- Hiltunen, A. 1999. *Aristoteles Hollywoodissa. Menestystarinan anatomia*. Helsinki: Gaudeamus.
- Honkonen, R. 1999. Joukkueurheilun nuorisotoiminnan myytit ja todellisuus. Teoksessa R. Honkonen & J. Suoranta (toim.) *Höntsyä vai tehovalmennusta? Kirjoituksia joukkueurheilun junioritoiminnasta*. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy, 17–35.
- Hänninen, H. & Kemppinen, P. 1994. *Lähtöruutu sarjakuvaan*. Helsinki: Yle.
- Hänninen, V. 2004. *Kotimaisia sarjakuvan tekijöitä*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.
- Häyrinen, R. 1997. Menestys, Nurmi ja Sisu. Teoksessa A. Halmesvirta & H. Roiko-Jokela (toim.) *Se toinen Paavo Nurmi –ja varjoon jääneet*. Helsinki: Suomen urheiluhistoriallinen seura, 27–39.
- Ikonen, T. 2001. Tarina ja juoni. Teoksessa O. Alanko & T. Käkelä- Puumala (toim.) *Kirjallisuuden tutkimuksen peruskäsitteitä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 184–206.
- Itkonen, H. 1997. *Urheilun uhrin*. Helsinki: Liikuntatieteellinen Seura.
- Itkonen, H. 1994. *Mitta hihassa, piikki lihassa: Urheiluvilpin esitutkinta*. Helsinki: Liikuntatieteellinen Seura.
- Jokinen, H. 2004. *Sata sarjakuvaa*. Helsinki: Tammi.
- Jokinen, H. & Pulkkinen, K. 1996. *Suomalaisen sarjakuvan ensyklopedia*. Tampere: City-Offset OY
- Kaarninen, P. 2003. *Murheilua eli Suomen sinivalkoiset kyyneleet*. Helsinki: WSOY.

- Kiviniemi, K. 2001. Laadullinen tutkimus prosessina. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Jyväskylä: Gummerus, 68–85.
- Knuuttila, S. 1992. Häviämisen häpeä. Teoksessa E. Sironen, A. Tiihonen & S. Veijola (toim.) Urheilukirja. Tampere: Vastapaino, 87–98.
- Kokkila, T. 2002. Eläimiä vai ihmisiä? Antropomorfisten eläinten ongelma Disneyn sarjakuvissa. Teoksessa T. Ronkainen (toim.) Ankkalinnan pamaus 3/2002, Ankkarit ry, 9–11.
- Korhonen, I. & Oksanen, K. 1997. Kertomuksen semiotiikka. Teoksessa P. Sulkunen & J. Törrönen (toim.). Semioottisen sosiologian näkökulmia: Sosiaalisen todellisuuden rakentuminen ja ymmärrettävyys. Tampere: Gaudeamus, 54–71.
- Kotkavirta, J. 2004. Urheilun moraali ja etiikka. Teoksessa K. Ilmanen (toim.). Pelit ja kentät: kirjoituksia liikunnasta ja urheilusta. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 31–56.
- Käkelä- Puumala, T. 2001. Persoonaa, funktio, teksti- henkilöhaahmojen tutkimuksessa. Teoksessa O. Alanko & T. Käkelä- Puumala (toim.). Kirjallisuuden tutkimuksen peruskäsitteitä. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 241–271.
- Laamanen, L. 2000. Ankkalinnan naiset ennen ja nyt.. Suomen kielen laitos. Jyväskylän yliopisto. Pro gradu- tutkielma.
- Laine, T. 2001. Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (Toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Jyväskylä: Gummerus, 29–43.
- Lindfelt, M. Voiko tervettä sielua terveessä ruumiissa parantaa? Teoksessa H. Roiko- Jokela & E. Sironen (Toim.) Urheilun etiikka ja arki. Jyväskylä: Atena. 45–62.
- Lindman, M-J., Manninen, P., Krook, A. 1992. Sukellus sarjakuvaan. Helsinki: VAPK-kustannus.
- Ljungqvist, A. 2001. Dopingsäännöt eettisenä ohjenuorana. Teoksessa H. Roiko- Jokela & E. Sironen (Toim.) Urheilun etiikka ja arki. Jyväskylä: Atena, 35–44.

- Malmberg, I. 2001. Suo, kuokka ja Aku Ankka. Teoksessa J. Tolvanen (toim.) Maailman hauskin kuvasarjalehti: Aku Ankka –lehti 50 vuotta. Jyväskylä: Gummerus, 30–32.
- Manninen, P. 1995. Vastarinnan välineistö: sarjakuvaharrastuksen merkityksiä. Tampere: Tampere University Press.
- Manninen, P. 1996. Whammo! Sarjakuvan kieli ja sarjakuvajulkaisut länsimaisessa kulttuurissa. Teoksessa J. Herkman (toim.) Ruutujen välissä näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampere University Press, 45–60.
- McCloud, S. 1994. Sarjakuva- näkymätön taide. (Suom. Jukka Heiskanen). Helsinki: Painokeskus Oy. (Understanding Comics- The Invisible Art, 1993, Harpercollins Publishers).
- Mikkonen, K. 1996. Kuvan ja sanan vuorovaikutus ja sarjakuva psykoanalyysin viitekehyksessä. Teoksessa Herkman, J. (toim.) Ruutujen välissä näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampere University Press, 81–117.
- Mäkelä, K. 1990. Kvalitatiivisen analyysin arviointiperusteet. Teoksessa K. Mäkelä (toim.) Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta. Helsinki: Painokaari, 42–61.
- Nygren, H. 1988. Urheiluvalmennuksen historia. Teoksessa H. Kantola (toim.) Suomalainen valmennusoppi 1: Valmentaminen. Jyväskylä: Gummerus, 158–166.
- O'Brien 1984. Walt Disney's Donald Duck: 50 Years of happy frustration. London: Three Duck Editions.
- Rasila T. 1996. Avainsana, mysteerio, täyskäännös...: Huumori ja komiikka sarjakuvan rakenteissa. Teoksessa J. Herkman (toim.) Ruutujen välissä näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampere University Press, 61–80.
- Rasila, T. 2001. Suomalainen sarjakuvantutkimus vuoteen 2000- luettelo kirjoista ja kirjoituksista. [http://www.kaapeli.fi/~sarjaks/alan/kirj/ras\\_opin.html](http://www.kaapeli.fi/~sarjaks/alan/kirj/ras_opin.html). luettu 2.10.2006.

- Saaninlahti, M. 1999. Lasten ja nuorten muuttuva mediakulttuuri. Tutkimusraportti 1. Tampereen yliopisto.
- Simon, R. 2004. Fair Play: The Ethics of Sport. (second edition). Boulder, Colo.: Westview Press.
- Sjöblom, S. 1992. Carl Barks ja hänen tuotantonsa. Helsinki: Seaflower OY.
- Sulkunen, P. 1997. Todellisuuden ymmärettävyys ja diskurssianalyysin rajat. Teoksessa P. Sulkunen & J. Törrönen (Toim.) Semioottisen sosiologian näkökulmia. Tampere: Tammer- Paino Oy, 13–53.
- Sulkunen, P. & Törrönen, J. 1997. Puhujakuva: enonsiaation rakenteet. Teoksessa P. Sulkunen & J. Törrönen (Toim.) Semioottisen sosiologian näkökulmia. Tampere: Tammer- Paino Oy, 96–128.
- Tammi, P. 1992. Kertova teksti. Esseitä narratologiasta. Jyväskylä: Gummerus.
- Telema, R. 1989. Urheilu kasvuympäristönä. Teoksessa J. Juppi, T. Pyykkönen. & R. Telema (toim.) Liikkuvat lapset. Lapset liikunnan harrastajina ja urheilijoina. Liikuntatieteellisen seuran julkaisu n:o 114. Helsinki: Valtion painatuskeskus. 87–96.
- Tolvanen, J. (toim.) 2001. Maailman hauskin kuvasarjalehti: Aku Ankka –lehti 50 vuotta. Jyväskylä: Gummerus.
- Toner, I, J. 1991. Moral Development and Sport Participation. Teoksessa L. Diamant (edited by) Mind- body maturity: Psychological approaches to sports, exercise, and fitness. New York : Hemisphere, 127–144.
- Tuomi, J. & Sarajarvi, A. 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Vaijärvi, K. 1972. Lapsi ja kirja. Helsinki: Weilin+ Göös.
- Varto, J. 1992. Laadullisen tutkimuksen metodologia. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Vilkka, H. 2005. Tutki ja kehitä. Keuruu: Otava.
- Virtapohja, K. 1998. Sankareiden salaisuudet: Journalistinen draama suomalaista urhei-



lusankaria synnyttämässä. Jyväskylä: Atena.

Wikström, J. 2001. Lippu ja vihellyspilli. Teoksessa H. Roiko- Jokela & E. Sironen (Toim.) Urheilun etiikka ja arki. Jyväskylä: Atena, 27–34.

Wright, W. 1977. Six Guns & Society: A Structural Study of the Western. London: University of California Press.

## LIITTEET

Liite1:Tarinoiden juonitiivistelmät

### 15/2000 KARHUKOPLA: LAVEAT LENKKIPOLUT

1. Karhukopla pakenee ryöstöyrittäjien jälkeen vanhaa mummoa karkuun.
2. **He päättävät ruveta kuntoilemaan, jotta seuraavan kerran pakopaikalta päästään karkuun.**
3. Myöhemmin poliisipartio huomaa Karhukoplan pitkällä lenkillä ja luulevat heidän ryöstäneen jotain. Poliisit lähtevät Karhukoplan perään.
4. Saavat lopulta Karhukoplan kiinni, mutta kuulevat heidän olevan täysin syyttömiä.
5. Samana iltana karhukopla ryöstää koruliikkeen.
6. **Pakomatalla he huomaavat maratonkilpailun juuri alkaneen ja liittyvät juoksijoiksi.**
7. **Karhukopla voittaa kilpailun helposti naureskellen kantaen samalla ryöstösaalistaan pusseissa.**
8. Palkintopallilla karhukoplalle laitetaan kuitenkin käsiraudat käteen poliisin toimesta.

### 23/2000 MORTTI JA VERTTI: YLÄVIRAN YRITYS

1. Mortti ja Vertti haaveilevat pelaavansa Ankkalinnan palloseurassa.
2. Yrittäessään ilmoittautua seuraan, heitä ei oteta mukaan. **Pojat ohjataan Ylävirran Yrityksen joukkueeseen. Pojat vähättelevät YY:n joukkuetta.**
3. Ylävirran Yrityksen valmentaja, Koutsi, on heti innostunut uusista pelaajista.
4. **Mortti, Vertti ja Peltsi ovat joukkueen taitavimpia pelaajia, mutta eivät ole tyytyväisiä joukkueeseen**
5. **Koutsi kannustaa pelaajiaan pelin alkaessa viime vuonna voittanutta Vihermetsän Pamausta vastaan.**
6. Vihermetsä tekee kolme ensimmäistä maalia. Mortti ja Vertti eivät lähes koskaan palloon ja harmittelevat joukkueen liittymistä.
7. **Ylävirran Yrityksen Arkka suuttuu Mortille ja Vertille ja käskää heitä parantamaan asennettaan tai olla pelaamatta ollenkaan.**
8. **Mortti ja Vertti käyvät pelaamaan innokkaasti ja tekevät kaksi maalia.**
9. Koutsi on innoissaan pelistä.
10. Peltsin peliällyn vuoksi peli tasoittuu 3-3.
11. **Pelaajat ja Koutsi ovat innoissaan tasapelistä. Koutsi kehuu pelaajiaan.**
12. Pelaajat kehuvat Morttia ja Verttiä. Peltsi kertoo maalinsa olleen säkä potku.

### 26/2000 MORTTI JA VERTTI: KULMUREITA JA KYLMIÄ KYLPYJÄ

1. Koutsi yrittää tsemjata pelaajia peliin. **Mortti ja Vertti pitävät valmentajan taktiikoita liian yksinkertaisina.**

2. Mortti ja Vertti kuulevat vastustajan valmentajan antamat monimutkaiset ohjeet pelaajilleen. **Mortti ja Vertti toivovat itselleen samanlaista valmentajaa.**
3. Peltsi muistuttaa joukkuehengen merkitystä. Mortti vähättelee ajatusta.
4. **Pelin edetessä vastustajan valmentaja huutaa omilleen koko ajan ohjeita ja moittii omiaan.**
5. Mortti tekee ylävirralle 1-0 maalin.
6. Katsojat hakevat potkaistua palloa järvestä vastustajan valmentajan moittiessa heitä hitaudesta.
7. Pelin taas jatkuessa Peltsi syöttää Vertille, joka tekee 2-0 maalin.
8. **Vastustajan pelaajat ovat tyytymättömiä valmentajaansa ja kertovat sen myös Mortille.**
9. Vastustajan pelaaja potkaisee järveen pallon, jota heidän valmentajansa itse lähete hakemaan ajan säästämiseksi.
10. Vene kuitenkin uppoaa, eikä vastustajan valmentaja osaa uida.
11. Koutsi lähtee pelastamaan valmentajaa, jota kaikki pelaajat vielä auttavat muodostamalla ihmisköyden.
12. Vastustaja pelaa ilman valmentajaa.
13. **Vastustaja sanoo pelin olleen mukava ilman valmentajaa, vaikka hävisivät.**
14. **Mortti ja Vertti keuhuvat omaa valmentajaansa.** Peltsi muistuttaa heidän asenteestaan ennen peliä.

### 37/2000 MORTTI JA VERTTI: PUOLUEELLINEN PILLIPIIPARI

1. **Vastustaja vähättelee YY:tä. Koutsi kannustaa joukkuettaan.**
2. **Pelin alussa tuomari viheltää puolueellisesti, eikä Ylävirta onnistu maalinteossa.**
3. Vastustaja tekee rankkarista 1-0 maalin.
4. Koutsi ottaa Miksun vaihtoon hänen temperamenttinsa johdosta.
5. **Väliajalla Koutsi kannustaa poikia pelaamaan rauhallisesti tuomarista huolimatta.**
6. Toisella puoliajalla kaikki Ylävirran hyökkäykset vihelletään paitsioksi. Vertti tekee maalin tuomarin kautta syötöstä, jota tuomari ei voi viheltää paitsioksi.
7. Vastustaja tekee 2-1 maalin käsimaalilla.
8. Katsojia hävettää puolueellinen viheltäminen kotijoukkueelle.
9. **Pelin loputtua selviää, että erotuomaritarkkailija oli seurannut peliä. Pelistä pelataan uusintaottelu.**
10. **Selviää myös, että tuomari oli erään pelaajan setä. Pelaaja halusi ehdottomasti voittaa pelin.**
11. **Koutsi kertoo pelaajilleen reilun pelin kannattavan.**

### 47/2000 MUMMO ANKKA: TERÄSMUORIKILPA

1. **Mummo Anka kokee maatilallaan työt rankaksi ja lähtee lomalle rentoutumaan.**
2. Huonetta varatessaan toinen vanhempi nainen törmää ja suututtaa Mummo Ankan. **He haastavat toisensa urheilukilpailuihin.**
3. **Uima-allas-, rullaluistelu- ja tanssikilpailu päättyvät tasan, vaikkei Mummo Ankalla olekaan lajitaitoa.**

4. Naiset haastavat toisensa teräsmummojen kolmiotteluun. Kumpikin katuu päätöstään.
5. **Uinnissa ja juoksussa tulee tasapeli.**
6. Pyöräilyssä Mummo Ankan kumi puhkeaa. **Hän päättää lopettaa kilpailun ja palata kotia missä ei tarvitse todistella mitään.**
7. Vastustaja juhlistaa jo voittoaan, mutta törmää puuhun. Hänet hylätään kilpailusta.
8. **Illalla Mummo Ankka tekee töitä tilallaan nauttien niiden helppoudesta.**

#### 49/2000 MORTTI JA VERTTI: RANKKAREITA JA MUSTELMIA

1. **Mortti ja Vertti kinastelevat kumpi ampuu joukkueensa rangaistuslaukaukset.**
2. **Kummatkin onnistuvat taitojen kokeilussa.**
3. Myös Peltsi kokeilee taitojaan onnistuneesti. Päätetään, että Peltsi ampuu rankkarit.
4. Pelin alussa ilmenee, että vastustaja pelaa fyysistä peliä.
5. Ylävirta tekee 1-0 maalin.
6. Vastustaja alkaa pelata fyysistä peliä, eikä tuomari vihellä tarkasti virheitä. Ylävirran pelaajat loukkaantuvat, eikä peli onnistu vastustajan kieron pelin takia.
7. Rikkomuksen seurauksena, syntyy vastustajan 1-1 maali.
8. Ylävirta saa rankkarin Tyrmäyksen rikkoessa.
9. Peltsi ampuu paineen alaisena rankkarin, jonka maalivahti torjuu. Miksu puskee maalin torjutusta pallosta ja Ylävirta voittaa 2-1.
10. **Peltsi ei haluakaan ampuu rankkareita jatkossa ja ehdottaa Mortin ja Vertin laukovan ne vuorotellen jatkossa.**
11. **Mortti ja Vertti kinastelevat kumpi laukoo ensimmäisen. Muut pelaajat ovat kyllästyneet heidän kinasteluun. Asia päätetään arvalla.**

#### 37/2001 ROOPE-SETÄ: SUKUVIKOJA

1. Roope lähtee tavoittelemaan Putti McTiin testamenttia.
2. **Roope vähättelee matkalla golfin pelaamista.**
3. Roope ja Kulta Into Pii ratkaisevat testamentin saamisen golfin pelaamisella.
4. **Roopen lyönnit eivät vanhoilla mailoilla ja taidon puutteesta onnistu ja hän rikkoo samalla lukuisia sääntöjä.**
5. Piin lyönnit onnistuvat lähes uskomattoman täydellisesti ja sääkin näyttää olevan hänen puolellaan.
6. **Aku löytää Piin kadonneen pallon, joka onkin kauko-ohjattava.** Aku sotkee pallon virtapiirejä.
7. Roope tekee hole in one -lyönnin Piin heittäessä rakeen hänen selkäänsä.
8. **Pii lyö palloaan, joka räjähtää. Piille tuomitaan sääntöriike ja Roope voittaa.**
9. Roope odottaa palkinnoksi rahaa, mutta saakin golfkentän.

#### 1/2002 AKU ANKKA: LUISTELUMESTARI

1. **Veljenpojat kehuvat Akua luistelumestariksi.**

2. Samanaikaisesti Aku näyttää luistelutaitojaan Iinekselle.
3. **Lines ei tykkää Akun vaikeista tempuista, vaan vaatii yksinkertaisen O:on tekemistä tulevassa kilpailussa. Aku tekee täydellisen O:on hattu silmillään.**
4. Lines vaatii Akulle ryppyisen hatun vaihdosta, ettei hän nolaisi Inestä.
5. Kotona Aku suihkauttaa kölninvettä naamaansa ja pyörtyy.
6. Herätessään, peilistä saapuu toinen Aku, joka sanoo olevansa pidetty Aku.
7. Akut päättävät, että pidetty Aku lähtee kilpailemaan, jotta Lines ei pahoita mieltään.
8. Oikea Aku lähtee viemään unohdettuja luistimia pidetylle Akulle.
9. **Pidetty Aku lämmittää luistimien teriä (=vilppi), mutta tiputtaa puhalluslampun järveen.**
10. **Pidetty Aku tekee kilpailussa täydellisen O:on. Lines ja tuomarit ovat haltioissaan.**
11. Oikea Aku pyrkii pelastamaan katsojat puhalluslampun sulattaessa jäätä. Pelastaa Iineksen.
12. Oikea Aku herää särkyneen kölninvesi pullon vierestä sisältä. Toinen Aku olikin unta.
13. **Lines sanoo kisan keskeytyneen, koska tuomarit halusivat nähdä vaikeampiakin temppuja kuin pelkän O:on.**

#### 9/2002 & 10/2002 AKU ANKKA: KIEROA KEILAILUA

1. Lines ja Hannu saapuvat kannustamaan Akua ja veljenpoikia keilauskilpailuun.
2. **Hannu väittää, että Akun tulevat voitot ovat hänen onnensa ansiota. Aku suuttuu ja väittää voittavansa ilman Hannuakin.**
3. Lines suostuttelee kuitenkin kaikki samaan joukkueeseen.
4. **Kaadot onnistuvat Hannun onnen ja Akun sekä veljenpoikien taidon avulla, kunnes viimevuotiset keilailumestarit Kahnarit saapuvat paikalle.**
5. **Kahnarit laittavat Akun juomaan unirohtoa.** Aku vierittää unisena pallonsa ihan keilojen sivuun, **mutta tuurilla kaikki keilat kuitenkin kaatuvat.**
6. Akun joukkue pääsee keilailun loppuotteluun.
7. Kahnarit uhkailevat Akun joukkuetta.
8. Akun joukkueen lähtiessään autolla pois, auton jarrut ovat rikki Kahnareiden sabotoinnin johdosta. Auto törmää heinäkuormaun.
9. Lines epäilee auton epäkunnon olleen Hannun syytä.
10. **Loppukisan alkaessa Aku epäilee Hannun olevan heidän voittoaansa vastaan.** Hannu ei myönnä toivovansa joukkueen tappiota.
11. Kisassa Aku heittää pallon kouruun vähätellessään tuurin osuutta peliin **ja syyttää Hannua huonosta heitosta.**
12. Kahnarit laittavat Akulle kloroformia. Hannu joutuu heittämään Akun puolesta.
13. Hannun palloon on kuitenkin laitettu liimaa ja Hannu epäonnistuu heitossa.
14. **Acun joukkue ymmärtää Kahnareiden olevan heidän vihollisiaan ja Hannun olevan heidän puolellaan.** Aku ja Hannu käyvät tekemään yhteistyötä.
15. **Yhteistyön seurauksena Akun joukkue selviää Kahnareiden juonista heitä kohtaan.**
16. Kahnarit vahingossa tunnustavat olleensa syypäitä Akun joukkueen epäonnistumiseen. **Acun joukkue voittaa kilpailun.**
17. Aku ja Hannu tappelevat siitä, kumpi saa pokaalin itselleen.

### 10/2002 AKU ANKKA FORMULA1: AUSTRALIAN IHME

1. Kulta Into Pii kehuu omaa formula tiimiään lehdistölle, minkä Roope näkee.
2. **Roope haastaa Piin koko formulakaudeksi. Häviöjä kantaa toisen mainoskylttiä.**
3. Pelle Peloton rakentaa Roopelle formula- auton Akun, Roopen ja veljenpoikien avustuksella. Iineksestä tulee Roopen PR- henkilö. Nämä henkilöt muodostavat Roopen tallin.
4. Talli matkustaa tapaamaan Roopen suunnittelemaa kuskia (Kenguru-Kakea), joka onkin lihonut, eikä mahdu formulaan sisään.
5. **Kake käy valmentamaan Akua kuskiksi. Roope ei usko Akun tulevan hyväksi kuskiksi, toisin kuin Kake ja Aku itse.**
6. Kisassa Roopen ja Piin autot ajavat heti kärkeen.
7. Syyksi hyvään Akun ajamiseen selviää Kaken neuvominen Akua radiopuhelimesta katsomosta.
8. **Aku voittaa kisan.**
9. Pii väittää Roopen huijanneen radiopuhelinten käytöstä, vaikka Roope on toiminut sääntöjen puitteissa.
10. Kake joutuu lähtemään perheensä pariin loppu kaudeksi. Pii epäilee, ettei Roope pärjää tulevissa kisoissa ilman Kakea. **Roopen talli Akua lukuun ottamatta epäilee samaa.**

### 11/2002 AKU ANKKA: IHMELUISTIMET

1. Aku ja veljenpojat ovat saaneet kutsun luistelukisaan. **Aku vähättelee poikien taitoja.**
2. Aku ja pojat muodostavat harjoituskilpailun. Aku ei jaksaa luistella koko matkaa.
3. **Aku ostaa lelusukellusveneen johon kiinnittää magneetit, jotta pystyy ohjamaan luistimiaan.**
4. Kisassa televisioyhteys ei toimi magneettisen häiriön vuoksi. Häiriö saa Akun törmäilemään muihin kilpailijoihin ja muutenkin tyrmää heidän mahdollisuuden voittaa.
5. **Aku tulee ylivoimaisesti voittajana maaliin**, mutta törmää maalin jälkeen antenniin. **Kisat menevät täysin piloille.**
6. Kaikki lähtevät ajamaan sukellusvenettään ohjaavaa Akua takaa kisojen pilaamisen takia.

### 14/2002 AKU ANKKA FORMULA1: HILAVITKUTINJAHTI

1. **Roopen talli toteaa Akun nopeaksi formulakuskiksi harjoituksissa.**
2. Aku romuttaa kuitenkin formulan huomattessaan Iineksen juttelevan Hannulle.
3. Autosta on hajonnut osa, jota Akun ja veljenpoikien on lähdettävä hakemaan Ankkalinnasta.
4. Tulomatalla kone hajoaa ja laskeutuu joen rantaan.
5. Apinat kaappaavat formulanosan Akulta ja tiputtavat sen jokeen.
6. Kisapaikalla Roope suuttuu Akulle hänen hävitettyään Formulanosan.
7. Hannu antaa Iinekselle ”sormuksen”, jonka onki risteilyllään joesta. Sormus onkin apinoiden tiputtama formulanosa.

8. **Aku starttaa kisaan muita myöhemmin ja tulee Piin auton jälkeen toiseksi. Aku on ylpeänä taidoistaan.**
9. Pii on vihoissaan ja sanoo Roopen voiton olleen onnen kauppaa. Hannu on tyrmistyneenä, kun Ines kannusti kisassa Akua ja kävelee kisan jälkeen Akun kainalossa.

#### 24/2002 AKU ANKKA FORMULA1: PIINKOVA OSAKILPA

1. **Kulta Into Pii tajuaa, että ilman Pelle Pelotonta Roopen talli häviäisi kisassa.**
2. Pelle lähtee keksijöiden kokoukseen ja kiinnostuu kuun vetovoimalla lentävästä aluksesta.
3. **Valeasussa oleva Pii lennättää koneellaan Pellen katsomaan keksintöä ja pyrkii näin saamaan Pellen pois formulakisoista (=vilppi).**
4. Pelle menee alukseen, jonka Pii ampuu taivaalle. Pelle ei voi ohjata alusta sen sisältä.
5. Piin kone osuu kuitenkin alukseen, jossa Pelle on. Kummatkin alukset lentävät maahan.
6. Pelle ja Pii teknikkoineen ajavat kilpaa meneillään olevaan formulakisaan.
7. Roopen ja Piin kärjessä olevat autot hajoavat. Pelle ja Piin teknikot tulevat paikalle ja korjaavat autot.
8. **Roopen auto on kuudes ja Piin seitsemäs. Pii on harmissaan häviöstä.**

#### 24/2002 & 25/2002 AKU ANKKA: KAIKKI PELISSÄ

1. **Aku kehuu jalkapallotaitojaan veljenpojille** heidän seurattessaan huippupelaaja Rami Hiipiää. Pojat arvelevat väitteen totuutta.
2. **Akun taidot osoittautuvat huonoiksi.**
3. Aku luulee Roopen palkanneen hänet pelaajaksi joukkueeseen. Aku joutuu siivojaksi.
4. Aku tapaa valmentaja Mara Juuselan, joka oli sama tiukka valmentaja, joka sai Akun lopettamaan lajin. **Valmentajan mukaan Aku ei ollut hyvä pelaaja.**
5. Aku pyrkii näyttämään taitojaan epäonnistuen kaikessa.
6. Aku kokeilee peliasua pukuhuoneessa. Kaksi miestä kaappaa Akun luullen häntä Hiipiäksi. Kaapattuna on myös valmentaja Juusela.
7. Kaapatut päättävät, että Aku näyttelee huonoista jalkapallotaidoistaan huolimatta Hiipiää.
8. Roope ja veljenpojat huomaavat Akun kadonneen ja tietävät mihin hänet on viety.
9. Perillä kaappaajat huomaavat Akun taidon puutteet. **Valmentaja lupaa harjottuttaa Akun taitoja.**
10. **Pelissä Aku laittaa kaiken peliin ja tekee ratkaisumaalin.** Aku haluaa pelata ottelun loppuun, vaikka kaappaajat on saatu kiinni.
11. Roope tarjoaa Akulle palkan korotusta joukkueen liittymisestä. Aku haluaa lopettaa huipulla ja kieltäytyy.

**NO: 31/2002 AKU ANKKA FORMULA1: VAIKEUKSIA VARIKOLLA**

1. Formula kisa alkaa, mutta **Aku ei starttaa autoaan, sillä haluaa lisää rahaa taidokkaasta ajamisesta.**
2. Aku lähtee kisaan lopulta kierroksen muita jäljessä.
3. Kultra Into Pii piikittelee Roopea hänen epäammattimaisesta tiimistään.
4. Akun fanit hurraavat Akulle ja Iines hiljentää heidät vesisuihkulla.
5. Aku kilpailee jo Piin auton kanssa kärkisijoista, kun tulee varikolle. **Aku sanoo ottavansa lopputilin, koska ei saa palkankorotusta.**
6. Pii houkuttelee Akua talliinsa, mutta Roope estää Akua siirtymästä.
7. Akun tullessa varikolle fanilauma hyökkää hänen kimppuunsa ja Aku kirjoittaa nimikirjoituksia. **Aku saa uuttaa intoa kisaan ja voittaa kisan.**
8. Roope keljuilee Piille takaisin kilpailun voitosta.
9. Aku on kiinnostunut Piin tallista. Akulle selviää kuitenkin, että hän on vahingossa kirjoittanut Roopelle sopimuksen. **Aku joutuu ajamaan Roopen tallissa loppukauden puolella palkalla.**

**38/2002 MORTTI JA VERTTI: YRITYSTÄ LOPPUUN SAAKKA**

1. **Yrityksellä on ennakkoluuloja voitosta lahjakasta Unitedia vastaan. Koutsit kannustaa joukkuettaan.**
2. United tekee helposti 3 maalia, kun Yrityksen hyökkäykset tai puolustus eivät onnistu
3. **Välillä Yrityksen pelaajat kuulevat vastapuolen halveksunnan heitä kohtaan. Yrityksen motivaatio nousee huippuun**
4. Kovalla itseluottamuksella Yritys tasoittaa pelin 3-3 lukemiin.
5. **Unitedin valmentaja ylistää pelin jälkeen Yrityksen joukkuehenkeä ja moittii omaa joukkuettaan vastustajan aliarvioimisesta**
6. Unitedin pelaajat tajuavat ylimielisyytensä ja lahjottavat pelipallon Miksulle.

**41/2002 AKU ANKKA FORMULA1: VIIMEINEN TANKKAUS**

1. Roope epäilee, ettei Aku voita seuraavan päivän formulakisaa.
2. Kultra Into Pii irvailee Roopelle niukasta rahan käytöstä. **Roope ja Aku suuttuvat ja lupaavat voittaa seuraavan kisan.**
3. **Kroisos saa lähteyksen sääntöjen vastaista turbobensaa, minkä veljenpojat ja Iines näkevät.**
4. Iines pyytää ystäväänsä sabotoimaan Kultra Inton turbobensan. Veljenpojat eivät pääse kertomaan asiasta Roopelle Piin kätyreiden takaa-ajassa heitä.
5. Formula kilpailu alkaa.
6. Viimeisellä tankkauskerralla Piin auto saa tehobensaa. Veljenpojat pääsevät kertomaan Roopelle vilunkipelistä. Roope on vihaisena Piille.
7. **Iines oli kuitenkin vaihtanut tehobensan rasvakeittimen rasvaan. Piin auto hajoaa ja Aku voittaa.**
8. Aku voitti formulakauden, joten Kultra Into Piillä on Roopen mainostaulu kaulassaan.



### 19/2003 MORTTI JA VERTTI: SÄPINÄÄ SIIRTOMARKKINOILLA

1. Harjoitusten aikana pelaajat huomaavat Ankkalinnan Palloseuran kykyjenetsijän kentän laidalla
2. **Pelaajat epäilevät, että vain Mortti ja Vertti ovat seurattavat pelaajat.**
3. Mortti ja Vertti kinastelevat siitä, kumpaa heistä tarkkaillaan.
4. Seuraavana päivänä ennen peliä he joutuvat putsamaan levittämänsä roskat puistosta. Pojat **ymmärtävät, että vain yhteistyöllä he voivat ehtiä pelaamaan.** Pojat myöhästyvät silti pelin alusta.
5. Ylävirta on tappiolla veljesten saapuessa 2-0.
6. **Mortti ja Vertti päättävät pelata yhteispeliä.** Peli päättyy lopuksi 2-2 veljesten tehdessä maalit.
7. Pelin jälkeen paljastuu, että kykyjenetsijä onkin kiinnostunut Miksusta. Mortti ja Vertti ovat helpottuneita, jottei heidän tarvitsisi tehdä päätöstä siirtymisestä toiseen joukkueeseen.
8. **Miksu jää Ylävirtaan pelaamaan, sillä synnä pelaamiseen on ollut pelkäämään pelaamisen ilo ja pelaaminen parhaiden kavereiden kanssa.**
9. **Koutsi korostaa yhteispelin merkitystä.**

### 23/2003 & 24/2003 ROOPE-SETÄ: SUURI KUPLA

1. Roope huomaa, että eräs firma uhkaa hänen yhtiötään maailman arvokkaimpana yrityksenä.
2. Roope ottaa yhteyttä kuvapuhelimella firman johtajaan, joka pyytää Roopea käymään luonaan.
3. Roope pyrkii ostamaan firman. Johtaja sanoo neuvottelun onnistuvan vain rinteessä.
4. **Roope ja johtaja kisaavat purjein varustetuin laskettelusuksin. Roope kohtaa pahasti, mutta johtaja tykkää hänen rämäpäisyydestään.**
5. **Optio määrää Roopen luistelemaan hänen kanssaan moottoroiduin luistimin. Roope pysyy johtajan rinnalla ja innostuu kuullessaan hänen harkitsevan myymistä.** Roope lentää ilmaan ja räjähtää.
6. Tällä välin Akun veljenpojat tutkivat johtajan tiloja, jotka näyttävät pelkältä opiskelija-asunnolta.
7. Roope selviää räjähdyksestä. Johtaja vaatii vielä lumilautailua päällä seisten.
8. **Roope jatkaa yrittämistä,** mutta kohtaa ja lentää jäiseen järveen. Jääpalikaksi muuttunut Roope sulatetaan hotellilla.
9. Johtaja ei mainaa Roopen ”onnistumisista” huolimatta myydä firmaa.
10. **Paljastuu, että johtaja onkin huijari ja halusi vain Roopen rahat.**
11. Roope jatkaa uusia harrastuksiaan rahasäiliössä.

### 3/2004 AKU ANKKA: HIIHTOHIRMUT

1. **Aku väittää veljenpojille voittavansa Ankkalinnasta–Hanhivaara -hiihdon.**
2. Aku uskaltaa ainoana Ankkalinnasta osallistua kilpailemaan Reima Räähkää vastaan.
3. Kisa alkaa. **Reima ottaa selvän johdon tönäistessään Akua sekä myöhemmin piilostaan kamppaa Akun. Aku kompuroi, tippuu jyrkänteeltä hissiin ja näin tahtomattaan oikaisee.**

4. Väliaikapisteelle kilpailijat saapuvat samanaikaisesti.
5. Reima lähtee taas edelle. Aku lähtee perään ja **hyppää hyppyristä vahingossa kotkan selkään ja saa näin Reiman kiinni.**
6. Aku ja Reima sotkeutuvat ja törmäävät puuhun. **Reima suuttuu ja yrittää lyödä suksellaan Akua**, mutta osuu puuhun. Sukset menevät katki, eikä Reima enää voi kilpailla.
7. Aku lähtee kohti maalia, mutta joutuu kelkkaradalle. Kelkan tönäisemänä törmää palkintopöytään.
8. **Aku ei kuitenkaan katkaissut maalinauhaa. Kumpikaan ei voittanut kisaa.**
9. Aku saa kuitenkin rahaa hiihtoesityksensä myymisestä ”Sekopäät suksilla”-sarjaan.

#### 52- 53/2004 AKU ANKKA: LUISTELUKILPAILU

1. Veljenpojat luistelevat jäällä ja **kehuvat itseään mestariluistelijoiksi.**
2. Aku ja veljenpojat kilpailevat matkaluistelussa. Panoksena määrätään viikon tiskivuorot.
3. Kilpailuun asetetaan tarkat säännöt sen voittamiseen.
4. **Kisan alkaessa Aku on aivan ylivoimainen.**
5. **Aku kuitenkin pyrkii varmistamaan voittonsa vilpillä. Pojat huomaavat Akun huijanneen.**
6. Aku on niin paljon edellä, että käy nukkumaan tulen äärelle.
7. Veljenpojat oikaisevat jäisen tunnelin kautta ja pääsevät Akun edelle.
8. Aku herää, mutta kuumat luistimet uppoavat jäihin. Aku poimii ne ylös koukulla.
9. Aku yrittää ottaa matkaa kiinni purjeella, mutta lentää tuulen tönäisemänä ilotulitetehtaaseen.
10. Aku käyttää rakettia, jonka veljenpojat ohjaavat lankulla sillan yli (,joka oli maali).
11. **Aku on varma voitostaan. Silta piti kuitenkin alittaa voittaakseen. Veljenpojat voittivat.**
12. Myöhemmin Aku on tiskaamassa ja lupaa osallistua vain kilpailuihin, joissa ei tunneta sääntöjä.

#### 5/2005 POLLE KONINKAULUS: HUIMA UIMAHYPPY

1. **Polle Koninkaulus rehvaslee Helunalle omista hyppytaidoistaan**, minkä television kamera sattuu kuvaamaan.
2. Polle joutuu lupautumaan hyppäämään uimahypyn 30 metristä viikon kuluttua.
3. **Polle kokeilee taitojaan uskaltuen juuri ja juuri hypätä puolesta metristä sankoon.**
4. Polle hyppää seuraavaksi uima-altaan laidalta. Polle huutaa apua hypyn jälkeen heikon uimataidonsa vuoksi.
5. Väki ihmettelee, miten Polle uskaltaa hypätä, kun ei osaa edes uida. Polle väittää sen olevan vain teatteria
6. Polle joutuu näyttämään taitonsa uima-altaan hypytornista hypyllä. Heluna tönäisee pelkäävän Pollen alas tornista. Polle kehuu yleisölle onnistunutta hyppyä.
7. **Haastepäivänä Polle pelkää niin paljon hyppyä, että karkaa paikalta ja juoksee kerrostalon katolle helikopteriin.**

8. Helikopteriin säntää rosvojoukko, joka tönäisee Pollen ilmasta rahasäkin kanssa alas. **Polle osuu vahingossa suoraan hyppytornin vesitynnynriin.**
9. Polle kehuu yleisölle mukamas ennalta suunniteltua vaikeampaa hyppyään.
10. Heluna muistuttaa Pollelle hypyn vaaroista. Polle pyörtyy.

#### 20/2005 AKU ANKKA KÄÄPIÖAUTOKILPAILU

1. **Aku haaveilee pääsevänsä kilpa-ajajaksi.**
2. Aku pääsee erään ajajan varamieheksi.
3. **Hän epäonnistuu testiajossa kahdesti**, mutta saa kuitenkin uuden mahdollisuuden.
4. Akun auto ei lähde käyntiin. Veljenpojat työntävät auton käyntiin omilla polkuautoillaan. Yleisö nauraa Akulle.
5. Aku kaatuu juuri ennen maaliviivaa ja hänet hylätään lopullisesti kisasta.
6. **Aku nolaa itsensä** vielä jäämällä erääseen autoon kiinni laseistaan.
7. Aku passitetaan radantasoittajan painoksi. Vahingossa Aku kuitenkin kylvää nauvoja radalle.
8. Kisassa kaikki autot ja kuljettajat vahingoittuvat nauloista.
9. **Vain Aku ja veljenpojat ovat mahdollisia kilpailijoita.**
10. Aku kuitenkin heittää ennen kisan alkua purukuminsa ajoradalle, johon Akun auto kilpailussa tarrautuukin. **Veljenpojat voittavat leluautoillaan kilpailussa Akun.**
11. **Aku lähtee häpeämään Etelänavalle.**

#### 26/2005 AKU ANKKA: TUULEN VIEMÄÄ

1. Aku Harjoittelee golfia sisätiloissa, jota veljenpojat häiritsevät. Aku lähtee radalle harjoittelemaan.
2. Tuulenpuuska tuo kesken harjoittelun Akun mailaan hatun, jonka Aku laittaa päähänsä.
3. **Kaikki lyönnit onnistuvat tuurilla.**
4. **Aku huomaa, että Hannu Hanhen peli ei kulje. Aku tarkastaa löytyneen hatun, jossa on neliapila.**
5. Kokeilulyönnin perusteella Aku huomaa, että tämän päivän hyvä peli johtui Hannun hatusta.
6. Hannu saapuu paikalle ja huomaa Akulla oman hattunsa, jonka ottaa takaisin itselleen. Hannu kokeilee lyöntiään, joka menee suoraan reikään.
7. Aku kokeilee johtuiko hyvä peli hatusta. Pallo menee ihmeen kaupalla suorana reikään.
8. Aku huomaa, että hatun neliapila onkin hänen taskussaan.
9. Tuuli tarttuu neliapilaan ja apila häviää. **Aku ei usko lyöntionnen johtuvan apilasta.**
10. **Lyönti hajottaa ikkunalaseja. Vihaiset pelaajat jahtaavat Akua.**

#### 31/2005 AKU ANKKA: SEIVÄSHYPPYTURNAJAISET

1. **Aku vähättelee televisiossa olevia seiväshyppääjiä ja kehuu omia seiväshyppytaitojaan.**

2. Veljenpojat eivät usko Akun taitoja. Aku lupaa todistaa heille taitonsa.
3. Aku muistelee vanhoja kisoja: **Olisi mielestään ollut paras hyppääjä, ellei Teppo Tulppu olisi sabotoinut hänen hyppyään.**
4. Aku valmistelee pihaansa seiväshyppypaikan. Naapuri Teppo Tulppu huomaa sen.
5. Teppo Tulppu muistelee samaa vanhaa kisaa kuin Akukin: **Olisi mielestään ollut paras, ellei Aku olisi sabotoinut hänen hyppyään.**
6. Aku ja Teppo haastavat toisensa uusintakilpailuun.
7. **Teppo levittää saippuaa vauhdinotto alueelle ja Aku epäonnistuu.**
8. **Aku käyttää tuuletinta ja Teppo epäonnistuu.**
9. **Teppo tarjoaa Akulle uutta seivästä, joka todellisuudessa on holtiton kataluttiseiväsAku päättää kokeilla uutta seivästä ja epäonnistuu.**
10. Aku tarjoaa Tepolle leipäpalasta ja laskee samalla koiran vapaaksi. Teppo juoksee koiraa karkuun ja onnistuu hypyssään. **Teppo voittaa kilpailun ja kiittää vielä Aku voitostaan.**
11. Aku raivostuu ja syöksyy kotiinsa katsomaan kisoja televisiosta.
12. Aku myöntää veljenpojille, että on lyömätön vain laiskalinnassa löhöilyssä.

#### 45/2005 AKU ANKKA: KILPAA KORKEUKSIIN

1. **Aku ja veljenpojat lyövät vetoa viikon tiskivuoroista, kumpi (Aku vai veljenpojat) kerkeävät ensimmäisenä ylös vuorenkiipeämiskilpailussa.**
2. Suurin osa osanottajista luovuttaa kesken matkan.
3. Veljenpojat löytävät matkalta kaverinsa viheltävän kirpun, jonka ottavat mukaansa.
4. Lähes vuoren huipulla ensimmäinen kiipeilijä luovuttaa kuultuaan, että saa sukulaisensa perinnön.
5. **Aku ja Eto Keturi käyvät kinastelemaan lähes huipulla voitostaan ja lähtevät pyörimään rinnettä alaspäin.** Veljenpojat menevät johtoon.
6. Juuri ennen huippua veljenpoikien taskusta lentää viheltävä kirppu huipulle. Vuoren päällä ollut kamera kuvaa voittajan ja vuori nimetään voittajan mukaisesti.
7. Myöhemmin veljenpojat tuumivat matkailun lisääntyneen vuorella kirpun televisiossa esiintymisen vuoksi, eikä uuden nimen perusteella, joka oli aluksi tarkoituksena.