

## Miten penkkiurheilijasta tuli virtuaaliurheilija?

Penkkiurheilu on vanha ilmiö. Siitä asti, kun on urheiltu, on urheilua myös seurattu. Penkkiurheilun synty kytkeytyy teollistumiseen ja kaupungistumiseen ja sitä kautta tapahtuneeseen yhteiskunnan rakennemuutokseen. Olennaista on ollut vapaa-ajan lisääntyminen. Osuutensa on tietysti ollut myös urheilun oman luonteen muuttumisella. Siirtyminen kansanomaisesta kisailusta kilpa-, edustus- ja huippu-urheiluun on ollut omiaan synnyttämään suuria yleisöjä.<sup>1</sup> Englannissa penkkiurheilun suosion kasvu ajoittuu 1800-luvulle. Taustalla vaikuttivat mm. urheilun jakautuminen amatööri- ja ammattilaisurheiluun, teknologian kehitys sekä lauantain muuttuminen vapaapäiväksi.<sup>2</sup>

Kalevi Heinilä määritteli penkkiurheilun vuonna 1959 ilmestyneessä väitöskirjassaan myötäelämiseen perustuvaksi urheiluharrastukseksi. Ulkopenkkiurheiluksi hän luki tuolloin kilpaurheilun välittömän seuraamisen kilpailupaikalla, kotipenkkiurheilun muodosti sanomalehtien urheiluselostuksien lukeminen.<sup>3</sup> Heinilä näki penkkiurheilun perustellusti suhteellisen vähän omakohtaista aktiivisuutta vaativana ajanvietteenä.<sup>4</sup> Tuosta ovat urheilu ja sen seuraaminen muuttuneet lähes tasa-tahtiin teknologian ja viestintävälineiden kehityksen kanssa. Sami Kolamo näkee viimeisen parinkymmenen vuoden ajanjakson urheilun kaupallistumisen, keskiluokkaistumisen ja medioitumisen aikakautena. Tänä aikana mm. brittifutis on muuttunut televisionäkyvyyden ja urheilusponsoroinnin sekä mannereurooppalaisten huippupelaajien ja -managerien vaikutuksesta ylelliseksi viihteeksi.<sup>5</sup> Urheilusta on tullut postmodernia<sup>6</sup>.

## Virtuaaliurheilijan anatomiaa

Urheilun kuluttaminen ei ole enää vain sivusta seuraamista eikä penkki digitalisoitumisen myötä ainoa urheilun kuluttamiseen soveltuva väline. Penkkiurheilijan, nojatuolikannattajan ja sohvaperunan kaltaiset urheilun kuluttajan synonyymeiksi vakiintuneet ilmaisut ovat omiaan rakentamaan puutteellista tai suorastaan väärää käsitystä toiminnan laadusta. Penkkiurheilijasta onkin mielestäni kuoriutunut aktiivisesti yksilöllistä seuraamiskokemustaan rakentava virtuaaliurheilija. Virtuaaliurheilija on enemmän kuin katsoja ja muuta(kin) kuin kannattaja. Hän seuraa urheilua aktiivisesti ja käyttää seuraamiseensa eri viestintävälineitä. Urheilullisia ihmisiä pidetään aktiivisina, mikä on perustava lähtökohta myös virtuaaliurheilijan yhteydessä.

Virtuaaliurheilijan aktiivisuus muodostuu ainakin kahdesta eri muodosta. Yhtäältä virtuaaliurheilija on aktiivinen jo tulkitessaan esimerkiksi jalkapallo-ottelun tapahtumia. Urheilun seuraaminen viestintävälineiden kautta on virtuaaliurheilijalle merkitysten luomista ja osallistumista. Toisaalta taas virtuaaliurheilija ei tyydy pelkkään ottelutapahtumien seuraamiseen. Virtuaaliurheilija rakentaa laajemman, itselleen mielekkään urheilukokemuksen yhdistelemällä eri viestintävälineiden tarjontaa, informaatiota ja viihdettä.<sup>7</sup> Tämän kaltainen urheilun kuluttaminen vaatii virtuaaliurheilijalta varsin tiedostettua aktiivisuutta. Näkinsin, että näitä aktiivisuuden muotoja voi nimittää tulkitsevaksi aktiivisuudeksi ja konstruoivaksi aktiivisuudeksi – ensin mainitun ollessa tässä yhteydessä nimenomaan tapahtumia tulkitsevaa aktiivisuutta.

Aktiivisina mediatarjoajan vastaanottajina on nykyisen mediatutkimuksen piirissä nostettu esiin erityisesti fanit. Faniuden kohottaminen tavallisten kuluttajien yläpuolelle ja faniuden glorifioiminen eivät tee oikeutta muille mediakäyttäjille. Digitalisoitumisen myötä kaikki mediakäyttäjät ovat toiminnassaan lähentyneet faneja, eikä aktiivisuus tässä yhteydessä vaadi toteutuakseen fanisuhdetta. Virtuaaliurheilijoiden joukkoon mahtuu varmasti useita faneja, mutta virtuaaliurheilija voi olla, vaikkei kannattaisikaan mitään tiettyä joukkuetta tai urheilijaa.

Erkki Huhtamo määrittelee virtuaalisuuden ”ikään kuin” -ilmiöksi, jolla viitataan yleisesti johonkin sellaiseen asiaan tai esineeseen, joka olemukseltaan tai vaikutukseltaan on todellisen ilmiön kaltainen, mutta kuitenkin jotain muuta kuin tuo ilmiö.<sup>8</sup>

Riikka Turtiainen

Miten penkkiurheilijasta tuli virtuaaliurheilija?

Huhtamon määritelmää mukaillen virtuaaliurheilija on "ikään kuin" urheilija, todellisen urheilijan kaltainen, mutta kuitenkin jotain muuta. Virtuaaliurheilun harjoittaja ei todennäköisesti joudu kokemaan samanlaista fyysistä rasitusta kuin urheilija – tosin hikoilua ja vatsalihasten kipeytymistä saattaa tuottaa esimerkiksi urheilun seuraamiseen liittyvä jännitys. Virtuaaliurheilijan päivärytmi voi kuitenkin muotoutua lähes urheilijan harjoitusrytmin kaltaiseksi. Molempien aamuun saattaa kuulua edellisen illan koitosten mieleen palauttaminen päivän pääta-  
pahtuman seuratessa myöhemmin alkuillasta, eikä kumpikaan pääse nukkumaan ennen kuin päivittäiset rutiinit on käyty läpi. Virtuaaliurheilijan toiminta on yleensä suunnitelmallista siinä missä kehittymään pyrkivän urheilijankin.

Virtuaalisuudella on muitakin merkityksiä, jotka käyvät yksiin virtuaaliurheilijan olemuksen kanssa. Virtuaalinen voidaan ajatella joksikin, joka on periaatteessa mahdollinen<sup>9</sup>. Virtuaaliurheilijan kohdalla tämä käsittää potentiaaliset uudet toimintatavat, jotka liittyvät urheilun kuluttamiseen. Virtuaaliurheilu koostuu virtuaalisista, periaatteessa mahdollisista, tavoista seurata urheilua, joista virtuaaliurheilijalla on mahdollisuus koostaa itselleen mielekkäin urheilun kuluttamiskokemus, "virtuaaliurheilusuoritus". Käsitteenä virtuaalisuus yhdistetään yleensä tietoverkkoihin, mihin liittyy ajatus tapahtumisesta ilman fyysistä olomuotoa. Virtuaalisuus mielletään tietotekniikan avulla, esimerkiksi internetin kautta, synnyttäväksi. Tässäkin mielessä virtuaalisuuden käsite sopii virtuaaliurheilijaan, sillä virtuaaliurheilamisen lähtökohtana on digitaalisen teknologian hyödyntäminen urheilun kuluttamisen yhteydessä.

Myös Raymond Boyle ja Richard Haynes problematisoivat nojatuolikannattajan (armchair supporter) käsitteen<sup>10</sup>. Hekin kiinnittävät huomiota siihen, että kuluttajan valinnanmahdollisuudet ovat uuden teknologian myötä parantuneet merkittävästi. Boyle ja Haynes pohtivat myös ottelutapahtuman paikanpäällä seuraamisen ja televisiosta katsomisen välistä eroa. Heidän mielestään stadiontapahtuma on itse asiassa videoreeneineen ja myytävänä olevine purtavineen lähentynyt kotikatsomoelämystä. Toisaalta taas paikanpäällä katsoja ennen kaikkea osallistuu otteluun, ei vain seuraa sitä.<sup>11</sup> Itse olen sitä mieltä, että digitalisoitumisen myötä nimenomaan osallistuminen on tullut mahdolliseksi myös kotoa käsin.

Riikka Turtiainen

Miten penkkiurheilijasta tuli virtuaaliurheilija?

## Internet haastaa teksti-tv:n – vai toisinpäin?

Eri viestintävälineiden yhteispelin suhteen virtuaaliurheilu muisuttua enemmän joukkueurheilua kuin yksilölajeja. Internetillä on kuitenkin ollut mittava rooli virtuaaliurheilujuuden kehitymisessä. Penkkiurheilijasta on tullut virtuaaliurheilija hyvin pitkälti juuri internetin suomien mahdollisuuksien ansiosta. Urheilun kuluttajat ovat perustelleet runsasta internetin käyttöään kyseisen viestintävälineen tehokkuudella, mikä pitää sisällään käytön nopeuden ja helppouden. Ilman internetiä ei olisi virtuaaliurheilijaa, sillä juuri internetin avulla urheilutapahtuman seuraamista saadaan laajennettua pelkästä katsomiskokemuksesta paljon moniulotteisemmaksi toiminnaksi. Jalkapallofaniutta tutkinut Sami Kolamo nimittää internetiä otteluiden esivalmisteluiden ja jälkipelien näyttämöksi<sup>12</sup>. Samoilla nurmilla liikkuvan Harri Heinosen mukaan fanin yksi keino selvittää tappion tuottamasta masennuksesta on ”rynnätä nettiin etsimään otteluraportteja” ja koettaa keksiä, mikä meni pieleen<sup>13</sup>.

Internet tarjoaa virtuaaliurheilijalle monia erilaisia käyttömahdollisuuksia. Joukkueiden ja urheilijoiden kotisivujen lisäksi virtuaaliurheilijan ulottuvilla ovat esimerkiksi monenlaiset seurantasivustot ja eri lehtien verkkoversiot. Nämä netin käyttömuodot täydentävät usein urheilutapahtuman seuraamiskokemusta. Informaation parissa viihtymisen lisäksi virtuaaliurheilijat voivat osallistua eri urheilulajeille ja lajien edustajille omistettujen keskustelufoorumien suojissa tapahtuvaan ajatusten vaihtoon ja näin päästä vuorovaikutukseen muiden virtuaaliurheilijoiden kanssa. Internetin urheiluaiheiset keskustelufoorumit, kuten kotimainen FutisForum, voidaan nähdä virtuaalisen muodon saaneina pubeina. Keskustelu käy kiivaimmillaan ennen ottelua ja erityisesti heti sen jälkeen, kun ottelutapahtumat käydään läpi eri näkökulmista.

Viihteellistä – tosin usein urheilutietämykseen tavalla tai toisella yhdistettyä – osallistumista edustavat internetin kautta tapahtuva urheiluedonlyönti ja nettipelit, joista hyviä esimerkkejä ovat urheilumanagerointipelit ja etenkin todellisiin liigoihin ja niiden pelaajiin kytköksissä olevat fantasialiigat. Virtuaaliurheilijoille tyypillinen internetin käyttötapa on niin kutsuttu ”rundaaminen”, joka tarkoittaa tiettyjen internet-sivujen toistuvaa läpikäymistä tiettyssä järjestyksessä. Tyypillistä on myös

Riikka Turtiainen

Miten penkkiurheilijasta tuli virtuaaliurheilija?

hakeutua netin ääreen muussa toiminnassa esiintyvien taukojen aikana. Muu toiminta on usein myös muiden viestinten käyttöä, sillä vaikka internetin myötä urheilun seuraaminen on monipuolistunut, ei internet sittenkään ole korvannut muita viestintävälineitä. Virtuaaliurheilulle tyypillinen viestintävälineiden limittynyt käyttö ja mediamuotojen rinnakkaisuus johtaa siihen, että viestintävälineet täydentävät toisiaan. Nopeuden ja kätevyyden lisäksi tärkeimpiä kriteereitä tietyn viestimen valitsemiseksi tietyssä tilanteessa ovat luotettavuus ja reaaliaikaisuus. Ainakin toistaiseksi urheilutapahtumia seurataan television välityksellä, mikäli ei ole mahdollisuutta seurata tapahtumaa paikan päällä ja mikäli lähetys ohjelmatarjonnasta löytyy. Kaavailut digitaalisesta televisiosta ja supertekstiteleviosta ovat vielä puolitiessä, mutta todennäköistä on, että molempien kohdalla urheilu tulee olemaan yksi vahvimmin esillä oleva alue. Jo nyt digitaalisten televisiolähetysten tarjonnassa urheilulla on ollut suuri osuus. Tulevaisuudessa virtuaaliurheilija saattaa esimerkiksi – valittuaan ensin useamman samaan aikaan pelattavan jalkapallo-ottelun seuraamisen väliltä mieleisensä – lyödä vetoa ottelusta kotisohvaltaan kaukosäätimen avulla<sup>14</sup>. Toistaiseksi reaaliaikaisena tapahtuva vedonlyönti on mahdollista (vain) puhelimen ja netin välityksellä.

Perinteisemmällä medialla, kuten radiolla ja painetuilla lehdillä on niilläkin oma paikkansa virtuaaliurheilussa, mutta erityisen vahva rooli tuntuu yhä edelleen olevan vanhalla kunnon teksti-tv:llä. Teksti-tv on tiedonhaun suhteen nykyään oikeastaan ainoa väline, joka pystyy pistämään kamppoihin internetille. Se on omiaan taulukoiden ja tilastojen tarkastelussa. Tämän päivän median kyllästävä elämä viettävän on varmasti vaikea ajatella tekstiteleviosta kovin mullistavana teknologiana. Teknologian kehittymisvauhdin kannalta katsottuna teksti-tv on lähes antiikkinen keksintö. Se sai alkunsa brittiläisistä 1970-luvun alun kehityshankkeista. Saloran mikropiiriteleviostakin teksti-tv-ominaisuudet löytyivät jo 1970-luvun lopussa<sup>15</sup>.

Teksti-tv:n suosion salaisuuksia ovat sen luotettavuus ja käytön kätevyys. Tilanteita ja tuloksia on helppo tarkastella televisio katselun lomassa. Teksti-tv:n käyttö jakaantuu nähdäkseni kahteen eri muotoon. Ensinnäkin teksti-tv:ltä tarkastetaan ajoittain uusimmat urheiluutiset ja lukeistaan läpi mahdollisesti päivittyneet uutiset. Toisaalta teksti-tv on väline, jota käytetään

Riikka Turtiainen

Miten penkkiurheilijasta tuli virtuaaliurheilija?

erityisesti vaihtuvien pelitilanteiden ja -tulosten seuraamiseen. Tämän kaltainen tulosseuranta on pääsääntöisesti oheistoimintaa. Jotain ainutlaatuista tekstitelevisiossa pitää tosiaan olla, koska sen seuraamisen mahdollistaminen sellaisenaan internetin kautta on katsottu tarpeelliseksi. Ylen internet-sivuilta löytyy televisioruudulta tuttu teksti-tv sivuselausmenetelmiseen. Tiedyt teksti-tv:n sivunumerot ovat painuneet lähtemättömästi urheilua seuraavien ihmisten mieliin.

### Sivusta seuraajasta osallistuvaksi seuraajaksi

Urheilu toimii potentiaalisena "kokeilualustana" uusien digitaalisten innovaatioiden kehittelyn yhteydessä sille luonteenomaisen tiedon jatkuvan muuttumisen vuoksi. Siitä huolimatta, että esimerkiksi mobiililaitteiden sisältötarjonnassa urheilu on vahvasti edustettuna, virtuaaliurheilijat käyttävät mobiililaitteita tällä hetkellä lähinnä vain välttämättömän informaation hankkimiseen, esimerkiksi tulos- ja vihjepalveluiden tilaamiseen tekstiviestien välityksellä. Mediaurheilu on kuitenkin jatkuvassa muutostilassa ja näin ollen mobiililaitteidenkin aseman vakiintuminen osaksi virtuaaliurheilijoiden arkea on täysin mahdollista – jopa todennäköistä. Urheilun kuluttamiskäytännöt ovat joka tapauksessa kytköksissä vanhempiin median käyttötapoihin. Vanhemmista viestimistä tutut esittämistavat vaikuttavat uudempien viestintävälineiden taustalla urheiluaiheisten mediasisältöjen liikkua viestintävälineestä toiseen. Ja ainakin urheilun kuluttamisen motiivit ovat vanhaa perua, sillä keskeistä urheilun seuraamisessa on ollut ja tulee yhä edelleen olemaan niin tiedon hankkiminen ja asiantuntijuuden kehittäminen kuin viihtyminen, elämysten hankkiminen ja ajan kuluttaminenkin.

Heinilä tuli jo melkein 50 vuotta sitten todenneeksi urheilu kiinnostuksen esiintyvän yleensä laaja-alaisena, monipuolisena osallistumisena urheiluharrastukseen, millä hän viittasi urheiluharrastuksen toteutuvan samoilla henkilöillä sekä penkkiurheiluna että omakohtaisena urheiluna.<sup>16</sup> Keskeinen, perinteistä penkkiurheilijan stereotypiaa ja virtuaaliurheilijaa toisistaan erottava tekijä onkin osallistuminen. Tässä mielessä virtuaaliurheilujuuden voidaan nähdä palautuvan jalkapallon esihistorialliseen vaiheeseen, jolloin jalkapallon varhaisinta muotoa, kyläjalkapalloa (folk football, village football), pelattiin laajoilla

Riikka Turtiainen

Miten penkkiurheilijasta tuli virtuaaliurheilija?

alueilla eikä jakoa pelaajiin ja katsojiin välttämättä voitu tehdä. Katsojalla oli tuolloin mahdollisuus osallistua peliin ryntäämällä "kentälle", jota ei ollut rajattu kalkkiviivoin. Kun jalkapallon pelaaminen kaduilla 1700-luvulla koettiin liian vaaralliseksi ja kiellettiin, annettiin samalla alkusysäys penkkiurheiluuden kehittymiselle.<sup>17</sup> Nykyisin media, digitaaliset viestimet etunenässä, tarjoaa urheiluyleisölle yhä laajempaa roolia. Teknologian kehittymisen myötä aktiivinen osallistuminen – joskin virtuaalinen sellainen – on jälleen tullut mahdolliseksi. Tosin pelit ovat eri pelejä, joita käydään rinnakkain. Kentälle virtuaaliurheilija ei vielä pääse.

### Lähdeviitteet

- <sup>1</sup> Heinilä, Kalevi: Vapaa-aika ja urheilu. Sosiologinen tutkimus miesten vapaa-aajan käytöstä ja urheiluharrastuksesta. WSOY, Porvoo 1959, 6–9.
- <sup>2</sup> History of Sport <http://www.brianmac.demon.co.uk/history.htm>
- <sup>3</sup> Heinilä 1959, 85.
- <sup>4</sup> Heinilä 1959, 22.
- <sup>5</sup> Kolamo, Sami: "Urheilu, tähdet ja fanius mediaspektaakkelin aikakaudella", Kulttuurintutkimus 4/2004, 37–45.
- <sup>6</sup> Mm. Michael R. Real ja Veijo Hietala puhuvat postmodernista urheilusta, jonka tyypillisimpiä piirteitä ovat medioituminen, kaupallistuminen ja sitä kautta tuotteistuminen.
- <sup>7</sup> Ks. myös Heinonen, Harri: "Kaukokannattajat ruudun äärellä. Englantilaisen jalkapallojoukkue Evertonin suomalaiset fanit", teoksessa Kovala, Urpo & Saresma, Tuija (toim.) Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöstä. Gummerus, Jyväskylä, 2003, 78, ja Kolamo, Sami: "Futisfanisuus ja tunteen kulttuuri. Yhteisöllistä draamaa median konstruoimalla näyttämöllä", Kulttuurintutkimus 2/2002, 27.
- <sup>8</sup> Huhtamo, Erkki: "Virtuaalimatkaailijan ABC – Kymmenen avainkäsitettä", teoksessa E. Huhtamo (toim.): Virtuaalisuuden arkeologia. Virtuaalimatkaailijan uusi käsikirja. Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta. Rovaniemi 1995.
- <sup>9</sup> Ks. esim. Sivistysanakitja. WSOY, Helsinki, 2001.
- <sup>10</sup> Boyle, Raymond & Haynes, Richard: PowerPlay. Sport, the Media and Popular Culture. Pearson Education, Edinburgh, 2000, 188–189.
- <sup>11</sup> Raymond Boyle & Richard Haynes 2000, 204.
- <sup>12</sup> Kolamo 2002, 27.
- <sup>13</sup> Heinonen 2003, 75.
- <sup>14</sup> "Livevedolla lisäjännitystä futismatseihin", Players lokakuu 2004.
- <sup>15</sup> Ks. esim. Saarikoski, Petri: "Television vanhat lisäarvot. Vuorovaikutteisen television esihistoriasta löytyy videotex", Mediumi 1.1, 2002. <http://www>.

Riikka Turtiainen

Miten penkkiurheilijasta tuli virtuaaliurheilija?

m-cult.net/mediumi/, ja Suominen, Jaakko: "Salora Playmaster – peliä televisiolla. Lisäarvon tuottaminen teknisten innovaatioiden yhteyteen", teoksessa Sihvonen, Tanja (toim.) Sähköä, säpinää, wapinaa. Risteilyjä teknologian kulttuurihistoriassa. Turun yliopiston Historian laitoksen julkaisuja 59, Turku, 2001.

<sup>16</sup> Heinilä 1959, 159.

<sup>17</sup> Ks. esim. Bale, John: "Virtual Fandoms. Futurescapes of football", teoksessa Brown, Adam (ed.) Fanatics! Power, Identity & Fandom in Football. Routledge, London, 1998, 271, ja Roivas, Marianne: "Jalkapallo ja sen katsojat mediassa", teoksessa Kupiainen, Jari & Laitinen, Katja (toim.) Kulttuurinen sisältötuotanto? Edita, Helsinki, 2004, 138–139.

Riikka Turtiainen

Miten penkki-  
urheilijasta tuli  
virtuaaliurheilija?