



Panu Vatanen

Pelit virran vietävänä

Millä ehdoilla pelijournalismi toimii lähetysvirtaradiossa?

## PELIT VIRRAN VIETÄVÄNÄ

Millä ehdoilla pelijournalismi toimii lähetysvirtaradiossa?

Panu Vatanen

Opinnäytetyö

Kevät 2011

Viestinnän koulutusohjelma

Oulun seudun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma, journalismin suuntautumisvaihtoehto

---

Tekijä: Panu Vatanen

Opinnäytetyön nimi: Pelit virran vietävänä – Millä ehdoilla pelijournalismi toimii lähetysvirtaradiossa?

Työn ohjaaja: Janne Vahtola

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2011

Sivumäärä: 39 + 4 liitesivua

---

Pelijournalismia on tehty Suomessa noin 20 vuoden ajan. Pääsääntöisesti peliä käsitellään maassamme printtimedioissa. Pelijournalismia on tehty myös lähetysvirtaradioon. YleX:ssä ilmestyi vuosina 2008–2010 Pelimies-juttusarja, jota toimitin vuoden 2010 ajan. Opinnäytetyössäni tutkin, millä ehdoilla mielenkiintoista pelijournalismia tehdään lähetysvirtaradioon.

Tutkimukseni perustuu omiin kokemuksiini ohjelman toimittamisesta, kollegoiden haastatteluihin sekä kirjallisiin lähteisiin. Käytän tutkielmassani laadullista tutkimusmenetelmää, jossa tarkastellaan asioita ihmisten luomien merkitysten kautta. Laadullisella tutkimusmenetelmällä haetaan juuri ihmisten omia kokemuksia ja kuvauksia heidän kokemastaan todellisuudesta.

Tutkielmassa käydään tarkasti läpi peliohjelman rakenne ja pohditaan, mitkä olivat sen vahvuudet ja heikkoudet. Lisäksi vertaan radion peliohjelman formaattia elokuva-aiheiseen radio-ohjelmaan. Perehdyn myös radiojutuissa käytettävään äänikerrontaan ja sen luomiin tehokeinoihin. Oleellisin osa tutkimusta on kuitenkin itse journalismi, jota peliohjelma sisältää.

Tutkimustuloksista käy ilmi, että kaikilla näillä elementeillä on merkittävä rooli mielenkiintoisen pelijournalismin syntymisessä. Monipuolinen äänikerronta on lähetysvirrassa toimitetun jutun kannalta oleellinen tekijä, sillä sen avulla kuulijat saadaan käyttämään mielikuvitustaan ja pysymään kanavalla. Erityisen tärkeää radion pelijutuissa on myös aiheenvalinta. Juttujen pitää palvella mahdollisimman laajaa joukkoa – eli niitä, jotka, eivät tiedä peleistä mitään, unohtamatta kuitenkaan peleihin perehtyneitä kuulijoita.

Opinnäytetyöstäni onkin varmasti hyötyä radioon ajankohtaisjuttuja tekeville, sillä samoja ehtoja voi hyödyntää lähetysvirtaradioiden muissa juttutyypeissä. Radion pelijournalismin kehittämisen kannalta tutkielmani kertoo, mitkä asiat lähetyksissä toimivat ja missä on vielä kehittämisen varaa.

---

Asiasanat: pelijournalismi, äänikerronta, lähetysvirtaradio, radio-ohjelmat, pelit, ajankohtaisjournalismi, radioilmaisu

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme in Communication, Option of Journalism

---

Author(s): Panu Vatanen

Title of thesis: Games on the Flow – On which conditions game journalism works on flow radio?

Supervisor(s): Janne Vahtola

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2011

Number of pages: 39 + 4 appendices

---

Game journalism has been made in Finland approximately for 20 years. In Finnish media games get recognition mostly in magazines. That being said game journalism has also been made on flow radio. On radio channel YleX there was a game series called Pelimies. It aired during 2008-2010 and I was the editor of Pelimies for the year 2010. In this Bachelor's thesis I examine the conditions that results to interesting game journalism for flow radio.

This thesis is based on my own experiences of editing the series. The research also includes my colleagues' interviews and literary sources. In the thesis qualitative research method was used where things are being reviewed by meanings given by people. Qualitative research aims to gather an in-depth understanding of human behavior and the reasons which govern such behavior.

In the thesis it is explained how game series Pelimies was constructed. Also speculations which components in Pelimies series were successful and which were not. In addition, differences and similarities between film journalism and game journalism on radio are compared. In my thesis I oriented myself with narrative usage of sound in radio and what kind of effects it may create in flow radio. The main focus in the study is journalism that Pelimies contains.

The study reveals that all of the elements mentioned above have a significant role in creating interesting game journalism. Variation in narrative usage of sound is a really important part of radio features in flow radio. By good narrative usage of sound make listeners stay on the channel and are forced to use their imagination. Selecting the topic of the radio feature is also a key element in creating good game journalism. Game journalism must be understandable for most of the listeners – even those who do not know anything about games. Furthermore, you cannot forget those listeners who live and breathe videogames.

The Bachelor's thesis can be helpful for radio journalists making radio features. Because the conditions being used in making game journalism can be adapted to other radio features in flow radio. This thesis also reveals the points which work in radio game journalism, and how to develop game journalism even further.

---

Keywords: game journalism, narrative usage of sound, flow radio, games, radio shows, radio station

## Sisällys

1 JOHDANTO.....	<u>5</u>
2 SUOMALAINEN PELIJOURNALISMI – PELAAJILTA PELAAJILLE .....	<u>7</u>
2.1. Pelijournalismin historia Suomessa.....	<u>7</u>
2.2. Pelijournalismin tila Suomessa.....	<u>9</u>
3 PELIMIES -JUTTUSARJAN ESITTELY .....	<u>12</u>
3.1 Mistä Pelimieheessä oli kyse? .....	<u>12</u>
3.2 Pelimiehen rakenne .....	<u>13</u>
3.3 Pelimiehen rooli YleX-radiokanavalla.....	<u>16</u>
4 ÄÄNIKERRONNAN MERKITYS RADION PELIJOURNALISMILLE .....	<u>19</u>
4.1 Äänikerronta Pelimieheessä.....	<u>19</u>
4.2 Vertailussa radion elokuva- ja peliohjelmien äänikerronta .....	<u>25</u>
5 MILLÄ EHDOILLA PELIJOURNALISMIN SAA TOIMIMAAN LÄHETYSVIRTARADIOSSA? .....	<u>29</u>
5.1 Aiheen valinta journalistisin keinoin.....	<u>29</u>
5.2. Juontajien merkitys juttusarjan kannalta .....	<u>32</u>
5.3. Pelimies osana lähetysvirtaa.....	<u>34</u>
6 POHDINTA.....	<u>37</u>
LÄHTEET .....	<u>40</u>
LIITTEET	

# 1 JOHDANTO

Tietokone- ja videopelaamisesta on tullut lähes koko kansan huvia 1990- ja 2000-luvuilla. Nykyään pelaajat eivät olekaan enää pelkästään tietokoneista kiinnostuneita nuoria miehiä, vaan pelimiehiä ja -naisia löytyy kaikista yhteiskunta- ja ikäluokista. Pelaamisen yleistymistä tukevat myös tilastot, vuonna 2009 esimerkiksi 67 prosentissa Yhdysvaltojen kotitalouksista pelattiin tietokone- tai videopelejä. Tilastoista käy myös ilmi, että naisten pelaaminen on yleistynyt. Vuonna 2010 jo 40 prosenttia kaikista pelaajista oli naisia. (ESA Essential Facts 2010, hakupäivä 31.1.2011.)

Pelaamisen ja pelialan kasvattaessa vuosi vuodelta suosiotaan on myös suomalaisissa valtamedioissa alettu pikkuhiljaa herätä videopelien suhteen. Nykyään jopa päivittäisissä sanomalehdissä saattaa olla artikkeleita, jotka käsittelevät tai sivuavat jollain tavalla pelialaa. Perinteisesti Suomen pelijournalismi on painottunut vankasti printtimediaan. Täällä on kaksi vakiintunutta pelejä ja pelimaailman ilmiöitä käsittelevää aikakauslehteä (Pelit, Pelaaja) sekä useita pelejä käsitteleviä verkkoportaaleja (dome.fi, peliplaneetta.net, tilt.tv, gamesfactory.fi).

Sähköisessä mediassa pelejä on sen sijaan käsitelty huomattavasti suppeammin. Näkyvimmit videopelejä käsittelevät televisio-ohjelmat ovat Suomessa olleet peliohjelma Tilt ja sekä edesmenneen kaapelikanava MoonTV:n peliarvostelut ja -ohjelmat. Tällä hetkellä Suomen valtakunnallisilta televisiokanavilta ei kuitenkaan tule yhtään pelkästään peleihin keskittyntä ohjelmaa. Kuten televisiossa myös radion puolella tilanne on peliohjelmien kannalta huono. Tällä hetkellä suomalaisilta radiokanavilta ei tule ainoatakaan videopeleihin keskittyvää ohjelmaa tai juttusarjaa. Vuonna 2010 tilanne ei ollut yhtä keho, sillä toimitin YleX-radiokanavalle videopeleihin, pelaamiseen ja niihin liittyviin ilmiöihin keskittyvää ajankohtaisjuttusarjaa nimeltä Pelimies.

Juttusarjaa toimittaessani sain ensikäden tietoa ja kokemusta siitä, millaista on tehdä peliaiheista ohjelmaa radioon ja minkälaisia haasteita se asettaa. Opin näytetyössäni tutkin sitä, millä ehdoilla vahvasti visuaalisuuteen ja pelien näyt-

tävään grafiikkaan nojaava pelijournalismi toimii YleX:n kaltaisessa lähetysvirtaradiossa.

Aihetta ei tähän mennessä ole juuri tutkittu, sillä varsinkaan suomalaisessa radiossa pelijournalismia ei käytännössä ole tehty ennen YleX:n juttusarjaa. Tutkielmassani pyrinkin selvittämään niitä puitteita, millä videopelejä voidaan radiossa mielenkiintoisesti käsitellä välineen tuomista rajoituksista huolimatta.

Tutkielmassani peilaan omia juttusarjan toimittamisesta saamia henkilökohtaisia kokemuksiani kirjalliseen lähdeaineistoon sekä kollegoiden haastattelumateriaaliin. Käytän tutkielmassani laadullista tutkimusmenetelmää, jossa tarkastellaan asioita ihmisten luomien merkitysten kautta. Laadullisella tutkimusmenetelmällä haetaan juuri ihmisten omia kokemuksia ja kuvauksia heidän kokemastaan todellisuudesta. Laadullista tutkimusta tehtäessä aineistoa hankitaan juuri haastatteluilla, havainnoiden tai kyselyjen avulla. Eri menetelmiä voidaan käyttää myös yhdistelminä riippuen tutkittavasta asiasta ja tutkimuksen resursseista. (Riihikangas 2008, 17.) Haastattelujen lisäksi laadullista tutkimusaineistoa minulle syntyy, kun vertaan radion peliohjelman formaattia elokuva-aiheiseen radio-ohjelmaan. Perehdyn myös radiojutuissa käytettävään äänikerrontaan ja sen luomiin tehokeinoihin. Näin pyrin selvittämään, kuinka saadaan tuotettua kuulijoita kiinnostavaa pelijournalistista sisältöä radion ehdoilla.

Tutkielmani tavoitteena on kertoa perusasiat siitä, mitä täytyy ottaa huomioon, kun tehdään monipuolisista ja kiinnostavaa pelijournalismia lähetysvirtaradioon. Toivon, että tutkielmastani on hyötyä erityisesti muille ajankohtaisjuttuja tekeville radiotoimittajille. Uskon myös, että tutkielmani on avuksi radion pelijournalismin kehittämisessä nykyistä monipuolisemmaksi.

## **2 SUOMALAINEN PELIJOURNALISMI – PELAAJILTA PELAAJILLE**

Suomalainen ja kansainvälinen pelijournalismi on vielä melko nuorta verrattuna muihin journalismin aloihin, kuten vaikkapa elokuvajournalismiin. Tähän on aivan luonnollinen selitys – ensimmäiset pelit kehitettiin vasta 1960-luvun alkupuolella. Tuolloin Massachusetts Institute of Technologyn (MIT) tietokonealan opiskelijat loivat Spacewarin eli kaikkien aikojen ensimmäisenä pidetyn tietokonepelin. (Huhtamo & Kangas 2002, 19.)

Pelien varsinainen voittokulku alkoi kuitenkin vasta 1970-luvulla. Tuolloin ilmesivät muun muassa suosittu kolikkopelit Atari-yhtiön Pong ja Space Invaders. Kolikkopelit loivat tietä konsolipelimarkkinoille, joka alkoi kukoistaa 1970-luvun loppupuolella ja kasvatti suosiotaan edelleen 1980-luvulla. (Huhtamo & Kangas 2002, 54.) Peliteollisuuden kehittymisestä kerrotaan tarkemmin Mariosofia -kirjassa:

Laaja-alaisen peliteollisuuden voikin sanoa syntyneen juuri 80-luvulla. Vuoteen 1983 mennessä useat huomattavat kustantajat, levy-yhtiöt ja video-alan yritykset (esimerkiksi Mirror Group ja Virgin) olivat tulleet mukaan pelimarkkinoille.--Uudessa teollisessa pelituotannossa pelejä alettiin kehittää rutiininomaisesti ja jatkuvalla syötöllä pikemminkin kuin umpimähkään ja satunnaisesti. (Huhtamo & Kangas 2002, 61.)

Tämän jälkeen peliala on kasvanut suurin harppauksin, ja nykyisin pelien ympärillä pyörii monien miljardien dollarien bisnes. Esimerkiksi pelkästään Yhdysvalloissa tietokone- ja videopelejä myytiin vuonna 2009 yhteensä 10,5 miljardilla dollarilla (ESA Essential Facts 2010, 10). Tämä on taannut myös pelijournalismin helpon kasvun ja laajan lukijakunnan (Luosujärvi 2010, 15).

### **2.1. Pelijournalismin historia Suomessa**

Pelijournalismi on journalismin alalajina ollut olemassa kaksikymmentä vuotta. Pelijournalismi on arvostelujen kirjoittamista, valmiiden tuotteiden analyysia ja viihdettä. (Tutkan verkkoartikkeli 2010, hakupäivä 14.4.2011.)



Näin toteaa Pelit-lehden päätoimittaja Tuija Linden Tutkan verkkoartikkelissa. Suomalaisen pelijournalismin tarkkaa syntymävuotta on vaikea määritellä, koska tutkimustietoa aiheesta on hyvin vähän. Se kuitenkin tiedetään, että ensimmäiset pelijournalistiset julkaisut on tehty maassamme 1980-luvulla. Pelijournalismin historiaa valaistaan vuonna 2004 ilmestyneessä Mediaa kokemassa -kirjassa.

Suomessa tietokonepelejä koskevan tiedonvälityksen kannalta tärkeää oli varsinaisen kotimikrolehdistön syntyminen vuonna 1984. Kulttuuri-ilmionä tietokonepelit olivat niin uusi, että niiden arvosteluihin erikoistuneita toimittajia ei ollut käytännössä lainkaan. -- Yksi ensimmäisiä vakituisia tietokonepeleihin keskittyneitä lehtipalstoja oli keväällä 1985 MikroBitissä aloittanut ja Risto Hiedan toimittama Peliluola, jossa mukana oli lyhyitä peliarvosteluja, pelivinkkejä ja tilastoja pelaajien saavuttamista piste-ennätyksistä. (Sihvonen & Väliaho 2003, 94-95.)

1980- ja 1990-luvuilla teknologinen kehitys oli nopeaa. 1990-luvulle tultaessa kotitietokoneet, erityisesti PC:t, alkoivat yleistyä toden teolla. Konekannan uusiutuminen loi markkinoita paitsi peleille myös niistä kirjoittaville erikoisaikakauslehdistölle. (Sihvonen & Väliaho 2003, 100.) Vuonna 1992 perustettiin peliaiheinen aikakauslehti Pelit (Kuva 1). Lukijamääriä tarkasteltaessa lähes 20-vuotias Pelit on edelleen Suomen suosituin pelilehti: vuonna 2010 lehdellä oli lukijoita 149 000 (KMT Levikkitilasto 2010, hakupäivä 28.3.2011).



Kuva 1. Pelit ja Pelaaja ovat Suomen suosituimmat pelilehdet.

Pelit-lehti oli Suomen markkinoilla pitkään vailla suurta kilpailijaa, mutta vuonna 2002 perustettiin toinen, pelkästään konsolipelejä käsittelevä aikakauslehti Pelaaja (Kuva 1). Lehdellä oli viime vuonna lukijoita 87 000 (KMT Levikkitilasto 2010, hakupäivä 28.3.2011). Näiden lisäksi Suomessa on useita pelejä käsitteleviä internetsivustoja kuten dome.fi, peliplaneetta.net ja gamesfactory.fi.

Suomalaista pelijournalismia on näkynyt myös televisiossa. Esimerkiksi kaapelikanava MoonTV:llä oli ennen lopettamistaan useita peliaiheisia ohjelmia kuten Play, Player ja Peliuutiset. Myös MTV3 ja Sub esittivät omaa suosittua peliaiheista TILT-ohjelmaa, joka nykyään tuottaa sisältöjä vain internetiin (Tilt.tv, hakupäivä 12.4.2011).

Yleisradiossa tietokone- ja videopelit ovat perinteisesti saaneet melko vähän huomiota. Näkyvin Ylen kanavilla ollut pelejä käsittelevä ohjelma oli juuri YleX:n Pelimies. Satunnaisia peliaiheisia juttuja on tosin esitetty aika ajoin Ylen uutisissa ja verkkosivuilla ennen Pelimiestä ja myös sen jälkeen. Vuonna 2010 Yle huomioi pelialaa myös siten, että yhtiö televisioi Suomen peliohjelmisto- ja multimediahdistys Figma ry:n järjestämän vuosittaisen peligaalan.

## **2.2. Pelijournalismin tila Suomessa**

Tässä luvussa tarkastelen suomalaisen pelijournalismin tämän hetkistä tilaa. Pelijournalismia on nuoren ikänsä vuoksi tutkittu Suomessa varsin vähän, mikä vuoksi tarkasteluni nojaa vahvasti Pelaaja-lehden päätoimittaja Thomas Puhahan haastatteluun ja aiheesta kirjoitettuihin lehtiartikkeleihin. Suomessa pelijournalismi keskittyy tällä hetkellä erittäin vahvasti printtipuolelle kahden suuren aikakauslehden myötä. Thomas Puhahan mukaan tähän on pitkälti syynä talouden sanelemat seikat.

Mainostulot ovat meille ainoa tulonlähde ja ne eivät riitä kovin pitkälle. -- Paljon on puhuttu siitä, että internet vie lehdet, mutta täällä se on päinvastoin, koska netti nimenomaan tukee lehteä. Suomessa pelilehdistä luetaan jutut ja arvostelut. -- Jengillä on suuria intressejä saada pelit televisioon, mutta se on tietysti rahasta kiinni onnistuuko se. Telkkariohjelmien teko on kallista, varsinkin kun sen tekee hyvin. (Puha, haastattelu 1.4.2011.)

Suomalaista pelijournalismia ja pelitoimittajia on viime vuosina kritisoitu hampaattomuudesta ja siitä, että ne toimivat pelialan sekä kustantajien ehdoilla. Esimerkiksi pelitutkija Tanja Sihvonen kommentoi Helsingin Sanomissa vuonna 2010, että "Pelijournalismia ei ole koskaan ollutkaan. - - Alusta asti pelilehdet ovat olleet markkinointia varten tehtyä sidosryhmäviestintää." (Sihvonen, HS.fi, hakupäivä 12.4.2011.) Thomas Puha ei niele tutkijan kritiikkiä pureskelematta.

Varsinkin sanomalehtipuolella on ainaista nokan koputtamista asioista, joista he eivät tiedä mitään. Se on totta, että olemme faneina lähteneet tätä hommaa tekemään ja pidämme peleistä, mutta se ei kuitenkaan tarkoita ettemmekö kertoisi mielipidettä suoraan. Ei elokuva- ja musiikkijournalisteja syytetä tästä asiasta, vaikka heidän lähtökohdat ovat hyvin samanlaiset, että aiheet tulevat kustantajalta. (Thomas Puha, haastattelu 1.4.2011.)

Suomalaisten pelilehtien toimitusten tasoa Puha arvioi korkeaksi, mutta pelijournalismia vaivaa hänen mielestään edelleen vanha kahtiajako. Vuosien 1983– 1984 aikana tietokone- ja videopeljä käsiteltiin vielä lehtijutuissa rinnakkain ja niiden keskinäinen sukulaisuussuhde niin laitteistotason kuin ohjelmiston suhteen tuotiin selkeästi esiin. Tietokonepelit erottuivat lehtijuttujen perusteella omaksi kokonaisuudekseen oikeastaan vasta, kun kotimikrot olivat lopullisesti syrjäyttäneet videopelikonsolit pelialustoina 1980-luvun puoliväliin tultaessa. (Sihvonen & Väliaho 2003, 94.) Tämän erottumisen jälkeen pelikonsolien pelit jäivät huomattavaan oppositioon pelijournalismissa. Esimerkiksi Pelit-lehti rupesi käsittelemään konsolipelejä kunnolla vasta kuusi vuotta perustamisensa jälkeen vuonna 1998, kun se rupesi julkaisemaan konsolipelejä käsitellyttä Peliasema-lehteä. Thomas Puhun mukaan suomalaisessa pelijournalismissa onkin edelleen paljon PC-elitismiä ja konsolien halveksuntaa. Tämä asenteiden jakautuminen johtuu pitkälti edellä mainitusta suomalaisen pelikulttuurin historiasta, joka pohjautuu vahvasti tietokonepelaamiseen.

Ensimmäisen sukupolven pelitoimittajat kiinnostuivat Pohjoismaissa peleistä kotitietokoneiden kautta. Nuoremmat toimittajat ovat sen sijaan kasvaneet enemmän videopelien ja konsolien kanssa. PlayStationit ja muut ovat niitä laitteita, joiden kanssa he ovat viettäneet aikaansa. Nuorilla ja vanhoilla pelitoimittajilla onkin erilainen tapa kirjoittaa ja suhtautua peleihin. Kotitietokoneiden parissa kasvaneet ovat enemmän sellaisia insinöörityyppisiä ja heillä on ehkä

vähän elitistinen asenne varsinkin konsoleita kohtaan. (Puha, haastattelu 1.4.)

Pelijournalismi on Puhan mukaan muuttunut paljon pelikonsoleiden myötä. Mukaan on tullut innokkuutta ja uusia tekijöitä. Tähän on vaikuttanut todella merkittävästi myös internetin ja tämän myötä koko mediakentän murros. Puhan mukaan pelijournalismin haasteet ovat tulevaisuudessa siinä, että koko ajan tulee entistä enemmän fanien tekemää ilmaista materiaalia ja blogeja internetiin.

Harrastajien kanssa on vaikea kilpailla, koska ne tekevät työtään niin intohimolla. Ylipäänsä pelialalla kaiken uuden määrä kasvaa jatkuvasti: uusia pelejä, laitteita ja muita tulee koko ajan lisää ja pelijournalisteilla pitäisi olla tässä kaikessa asiantuntijuutta ja sisällä niissä asioissa, koska kaikki erikoistuvat. Tulevaisuudessa meillä pitääkin olla mukana ihmisiä, jotka hallitsevat monta eri alaa ja se tulee olemaan haaste kaikille. -- Asiat tulevat muuttumaan, joka on ihan siistiä ja välillä turhauttavaa, mutta kuitenkin hyväksi. (Puha, haastattelu 1.4.)

Vaikka pelijournalismi tulevaisuudessa keskittyy entistä vahvemmin internetiin, ei Puha usko perinteisten aikakauslehtien katoavan vielä pitkään aikaan.

## 3 PELIMIES-JUTTUSARJAN ESITTELY

### 3.1 Mistä Pelimieheessä oli kyse?

Esittelen tässä luvussa videopelieihin ja pelaamiseen sekä niihin liittyviin ilmiöihin keskittyneen Pelimies-juttusarjan, joka tuli ulos radiokanava YleX:ssä vuosien 2008–2010 välisenä aikana. Toimitin kyseistä juttusarjaa vuoden 2010 ajan, jolloin tein Pelimiestä yhteensä 46 jakson verran. Näin Pelimiestä kuvailtiin YleX:n verkkosivuilla:

Pelaaminen ei ole lasten leikkiä. Miljoonat ihmiset runnovat PC-koneiden näppäimistöjä ja konsolien ohjaimia ympäri maailmaa ot-sat kurtussa ja hymyt naamalla. Pelimies-sarjassa selvitetään pelien ja pelaajien elämää laajalla näkökulmalla: aina ammattilaistietokonepelaajista pörssin päivätreidereiden peleihin. Viikon pelilinkin takaa löytyy oma pelimaailmansa. (Ylex.fi, hakupäivä 20.2.2011.)

Kuten juttusarjan kuvauksesta voi hyvin päätellä, Pelimies oli tarkoitettu laajalle yleisölle. Kohderyhmä oli siis käytännössä sama kuin YleX:n määritelmät omasta kohderyhmästään eli 15–24-vuotiaat ja muut alle 35-vuotiaat (Aaltonen 2009, 5). Alun alkaen idea juttusarjaan syntyi pelibisneksen kasvamisesta.

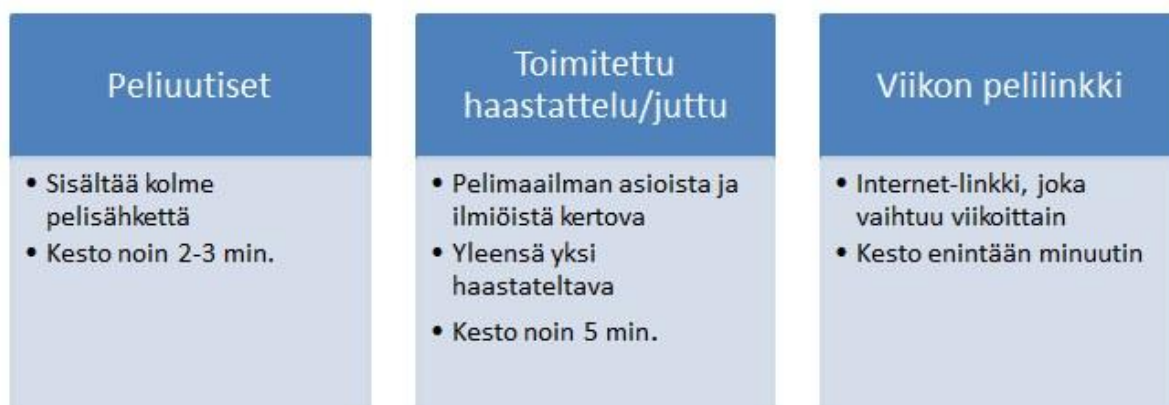
Oletimme pelien lähtökohtaisesti kiinnostavan YleX:n kohderyhmää ja pelibisnes oli kasvamassa, eikä tuohon aikaan oikein valtamedioissa pelejä hirveästi käsitelty. -- Tähän tilanteeseen ajattelimme, että olisi fiksua käsitellä pelejä jotenkin, koska ala varmasti vain jatkaa kasvuaan. (YleX Tänään -ohjelman tuottaja Ville Alijoen haastattelu, 18.3.2011.)

Pelimies oli aihepiiriltään laaja-alainen. Sarjassa käsiteltiin pelien lisäksi niitä sivuavia ilmiöitä, ihmisiä ja tapahtumia. Eivätkä aiheet aina liittyneet pelkästään tietokone- ja videopelieihin, vaan Pelimieheessä käsiteltiin myös lauta- ja korttipeljä. Sarjassa oli myös yksi merkittävä ero verrattuna muihin suomalaisiin pelimedioihin. Pelimieheessä ei tehty lainkaan peliarvosteluita ja -kriitikkejä. Tähän oli looginen syy: Pelimiestä toimitti aina vain yksi henkilö kerrallaan, joten aika ei olisi millään muotoa riittänyt peliarvosteluiden vaatimaan useiden tuntien testaamiseen ja pelaamiseen.

Arvosteluiden puuttumiseen vaikutti myös se, että Suomessa ilmestyvät erittäin pätevät peliaikakauslehdet Pelit ja Pelaaja, jotka ovat vakiinnuttaneet paikkansa pääasiallisina pelien arvostelijoina Suomessa. Myös Pelimiehen rakenne rajoitti oleellisesti arvioiden tekoa. Sarjan yhdessä jaksossa ei yksinkertaisesti olisi ollut tarpeeksi aikaa kokonaisvaltaiselle peliarvostelulle.

### 3.2 Pelimiehen rakenne

Yhden Pelimiehen jakso oli kestoltaan noin 8–10 minuuttia. Mieluusti keston tuli olla lähempänä kahdeksaa kuin kymmentä minuuttia. Juttusarjan rakenne oli suunniteltu siten, että yksi jakso oli jaettu kolmeen erilliseen osioon (katso kuva 2).



Kuva 2: Pelimiehen rakenteen kaavio

Ensimmäisenä Pelimiehessä kuultiin toimittajan kirjoittama ja puhuma kanta-aot-tava kolumni, joka käsitteli jotain tuoretta pelimaailman tapahtumaa napakasti. Kestoltaan kyseinen osio oli noin pari minuuttia. Vuoden 2010 alusta tuo juttuo-sio korvattiin pelisähkeillä, jotka olivat kestoltaan lähes yhtä pitkät kuin kolumni.

Toisena osiona Pelimiehessä oli aina etukäteen toimitettu haastattelu tai juttu. Tämä osio oli ehdottomasti sarjan sydän. Kestoltaan toimitettu juttu vaihteli vii-den ja kuuden minuutin välillä, ja se oli Pelimiehen selkeästi informatiivisin osio. Tätä osiota varten jututettiin yleensä yhtä tai kahta haastateltavaa, joiden poh-jalta juttu käsikirjoitettiin ja rakennettiin valmiiksi. Jutuissa haastateltiin muun muassa suomalaisten pelistudioiden toimitusjohtajia, pelintekijöitä ja pelien ak-

tiivisia harrastajia. Tuottaja Ville Alijoen mukaan näissä Pelimiehen jutuissa tärkeintä olivat hyvät haastateltavat.

Halusimme, että Pelimieheessä on haastattelussa tyyppejä, joihin ei muuten törmää. Halusin, että sarjassa on mieluummin sellaisia henkilöitä, jotka eivät ole vielä hirveästi kuluneet muissa medioissa. -- Pelit aiheena eivät tietenkään kiinnosta kaikkia, mutta ihmiset ja heidän mielenkiintoiset tarinansa kiinnostavat radiossa aina, oli aihe mikä hyvänsä. (Alijoki, haastattelu 18.3.2011)

Pelimiehen toisen osion kaavasta ei kuitenkaan pidetty kiinni aina orjallisesti. Välillä poikkesin tästä rakenteesta muun muassa tekemällä reportaaseja erilaisilta pelimessuilta ja tapahtumista. Tuolloinkin jutut tehtiin etukäteen nauhalle, mutta niitä ei käsikirjoitettu tai toimitettu aivan yhtä loppuun saakka. Tällä tavoin tapahtumien reportaaseista saatiin paljon enemmän suoran lähetyksen omaisia.

Pelimiehen kolmas osio oli sarjan kuvauksessakin mainittu viikon pelilinkki. Niemensä mukaisesti tämä osio esitteli jonkun mielenkiintoisen pelimaailmaan liittyvän internetlinkin, jonne kuulijoita ohjattiin. Kyseinen osio oli Pelimiehen lyhin, se kesti vain noin vajaan minuutin. Viikon pelilinkissä käytännössä vain kerrottiin tiiviisti kyseisen viikon linkkivinkin sisältö ja suositeltiin kuulijoita suuntaamaan tiensä YleX:n verkkosivuille linkkiä klikkaamaan.

Pelimiehen rakenteen suunnitteli sarjaa aiemmin toimittanut Jaakko Mannermaa vuoden 2008 loppupuolella, kun ohjelman formaattia oli tarkoitus kehittää.

Suunnittelin Pelimieheen kolmiosaisen rakenteen, koska olin huomannut juttusarjaa aiemmin tehdessä, että jos sillä ei ole vakiintunutta muotoa, sen tekeminen on huomattavasti haasteellisempaa. -  
- Jos viikoittaisella juttusarjalla ei ole jotain tiettyä sapluunaa, niin sen muoto pitää miettiä joka kerta juttua tehdessä uudestaan. (Mannermaa, haastattelu, 22.3.2011.)

Mannermaan mukaan hän mukaili rakenteessa perinteistä Aristoteleen draaman kaarta, joka koostuu alusta, keskikohdasta ja lopusta. Draamallinen rakenne on tehokkain tapa välittää viesti katsojalle tai kuulijalle. Se tehoaa, koska katsoja saa tilaisuuden osallistua tapahtumiin, elää mukana, jännittää, kokea iloa ja tuskaa. Tämä kerrontatapa on niin vahva ja sisäistetty, ettei ole mahdollista tehdä ohjelmaa tai elokuvaa, joka ei joko noudattaisi perinnettä tai olisi tietoinen siitä. (Aaltonen 2003, 51–52.)

Tämä draamallinen rakenne siis pääsääntöisesti toistui Pelimiehen kohdalla viikosta toiseen. Juttusarjan rakennetta pyrittiin loppua kohden kehittämään. Tarkoituksena oli luoda Pelimiehestä entistä enemmän toimittajavetoinen sarja ja tuoda ohjelman tekijä enemmän osaksi suoraa lähetystä. Tuottaja Ville Alijoen mukaan tätä kokeiltiin myös kustannustehokkuussyistä.

Pelimiehen tuominen suoraan lähetykseen vähensi jutun tehneen toimittajan editointiaikaa. Kustannustehokkuus ei kuitenkaan ollut ainoa syy kokeiluihin. Halusimme myös lisää vauhtia ja flow'ta YleX Tänäänin lähetykseen. Se, että lähetyksissä oli 10 minuuttia puhumassa joku muu kuin kanavan vakituiset juontajat, katkaisi lähetyksen rytmiä. -- Kun Pelimies tehtiin suorana, juontajat pysyivät koko ajan lähetyksessä mukana. (Alijoki, haastattelu, 18.3.)

Tätä rakennetta testattiin muutamia kertoja. Käytännössä se toimi siten, että olimme ohjelman tuottajan kanssa sopineet ennakkoon tietystä aiheesta, jota tulisin suoraan lähetykseen käsittelemään. Kävin esimerkiksi Helsingissä järjestetyillä DigiExpo-messuilla tutustumassa niiden tarjontaan. Samalla otin lyhyitä haastattelupätkiä messuilla vierailleiden kävijöiden tunnelmista.

Näiden pohjalta valmistelin täysimittaisen juonnon, joka käytiin läpi suorassa lähetyksessä yhdessä YleX Tänään -ohjelman juontajien kanssa. Samassa yhteydessä ajettiin lähetyksessä myös lyhyt haastattelupätkä. Jos Pelimieheissä käytettiin tätä kaavaa, pelisähkeet ja viikon pelilinkki ilmestyivät vain YleX:n verkkosivuille.

Journalistisen sisällön puolesta Pelimiestä voidaan luonnehtia varsin perinteiseksi radion ajankohtaisohjelmaksi. Jutut olivat aina ajassa kiinni tuoreiden pelisähkeiden myötä ja myös toimitetuissa haastatteluissa pyrittiin aina mahdollisuuksien mukaan peilaamaan sillä hetkellä pinnalla olevia ilmiöitä. Ajankohtaisjutun ei tarvitse olla täysin otsa rypyssä tehty, pelkkää asiaa sisältävä valistava tietoisku, vaan se voi olla kevennykseksi tarkoitettu välipala lähetysvirran sisäessä, juttu joka liittyy ajankohtaiseen asiaan mutta joka toteutetaan viihteen keinoin (Vahtola 2006, 22). Tämä viihteen läsnäolo toteutuu erityisesti YleX:n ajankohtaisjutuissa, sillä kanavan kohderyhmä todennäköisesti vaihtaisi välittömästi toiselle asemalle, mikäli juttuja ei olisi tehty viihteellisyyden ehdoilla. Anne-Mari Aaltosen vuonna 2009 tekemässä opinnäytetyössä YleX:n ohjelma-



päällikkö Riku Saaranluoma kertoo, että kanavan juttusarjan on oltava hyvin toimitettu ja siinä on oltava hyvä näkökulma. YleX:ssä täytyy siis tietää kenelle juttusarjaa tehdään ja miksi. (Aaltonen 2009, 15.)

### **3.3 Pelimiehen rooli YleX-radiokanavalla**

YleX on Suomen Yleisradion vuonna 2003 perustama valtakunnallinen nuorisoradiokanava. Kanava perustettiin silloisen Radiomafian tilalle osana Ylen radiokanavaudistusta (Aaltonen 2009, 5). Nykyään YleX:stä ei voi enää puhua pelkkänä radiokanavana, koska YleX:n toiminta on levinnyt huomattavasti laajemmalle mediakentälle:

YleX on radiokanavan lisäksi monimediainen populaarikulttuurista ja ajankohtaisista asioista kiinnostuneiden nuorten yleisöjen brändi. YleX tuottaa asiakkailleen merkityksellistä sisältöä välineestä riippumatta radion, internetin ja mobiilipalveluiden välityksellä. (Ylex.fi, hakupäivä 16.3.2011.)

Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että YleX tuottaa paljon sisältöjä liikkuvan kuvan, verkkoartikkeleiden ja tapahtumajärjestämisen saralla. Tämän lisäksi YleX myös järjestää kampanjoita ja teemaviikkoja. Toiminnan pääpaino YleX:ssä on kuitenkin edelleen vankasti lähetysvirtaradion tekemisessä. Tässä on onnistuttu varsin hyvin, sillä pääkohderyhmässään eli 16–24-vuotiaissa YleX tavoittaa tällä hetkellä 16 prosenttia kaikista kuulijoista. Päivittäisiä kuulijoita YleX:llä oli helmikuussa 2011 noin 241 000. (Finnpanel.fi, hakupäivä 16.3.2011.)

Toimintaperiaatteeltaan YleX on melko perinteinen lähetysvirtaradio. Lähetysvirtaperiaatteella toimivassa radiossa erillisiä ohjelmia ei sanan perinteisessä merkityksessä yleensä ole, vaan ohjelmisto muodostuu esimerkiksi makasiinilähetyksessä musiikista ja lyhyehköistä puheosuuksista, jotka muodostavat nopearytmisesti vaihtelevan lähetysjatkumon. (Kujala, Lahti & Tamminen 1998, 21.)

Vaikka YleX on perinteinen lähetysvirtaradio, on sen prime time -aika jaoteltu eri ohjelmaosioihin. Prime time on radion keskeisin ja tärkein kuuntelu-aika, yleensä aamu (klo 6–8) ja iltapäivä (klo 15–17). Tämä tarkoittaa lähetysaikaa kello 6–17, jolloin on myös yleensä radion kuunnelluin aika. (Kujala ym.1998, 256.) Vuonna 2010 YleX:n ohjelmakaavio noudatti seuraavanlaista aikataulua:

YleX:n ohjelmakaavio 1.1.2010 alkaen								
	MAANANTAI	TIISTAI	KESKIVIIKKO	TORSTAI	PERJANTAI	LAUANTAI	SUNNUNTAI	
6.30.	YleX Aamu					YleX Remix		6.30.
7.00								7.00
8.00								8.00
9.00								9.00
10.00	YleX Tanaan					Radio Millennium	Hyvä Veli	10.00
11.00								11.00
12.00						YleX Himotuimmat	Korjaussarja	12.00
13.00								13.00
14.00	YleX Iltapäivä					YleX Viikonloppu		14.00
15.00								15.00
16.00								16.00
17.00								17.00
18.00.	X-Ryhmä 18-20					Köyhä ritari	Supersetti	18.00.
19.00								19.00
20.00	Mestarisoundi	Keskuskomitea	Veli Kauppisen musiikin erikoisohjelma	Kaarle ja Erno raskaana	Parasta ennen!	Koe-eläinpuisto	Henkilökuntamusiikkia	20.00
21.00		Supersetti					Hyvä Veli	21.00
22.00	DJ		Henkilökuntamusiikkia	Uuden musiikin löytöretki	Radio Millennium	Kaarle ja Erno raskaana	Yohitaat	22.00
23.00	Encore							23.00
24.00.	Radio Suomi / Yoradio							24.00.
06.30								06.30

Kuva 3. YleX:n ohjelmakaavio vuonna 2010

Tässä kaaviossa (kuva 3) Pelimies sijoittui arkipäivisin kello 10–14 kuultuun YleX Tanaan -lähetykseen. Kyseessä oli kanavan ajankohtaisohjelma, jonka tarkoituksena oli nostaa tähän aikaan linkittyviä mielenkiintoisia feature-aiheita (Aaltonen 2009, 8). Kuten lähetysvirta yleensä, myös YleX Tanaan oli juontajavetoista suoraa lähetystä, mutta se sisälsi myös Pelimiehen kaltaisia toimitettuja juttusarjoja. YleX Tanaan -lähetyksessä Pelimies tuli aina maanantaisin noin klo 12.20. Anne-Mari Aaltosen vuonna 2009 valmistuneessa opinnäytetyössä YleX:n ohjelmapäällikkö Riku Saaranluoma toteaa, että sarjat ja jutut yhdessä tekevät laadukkaan sekä huolellisesti toimitetun sisällön – kokonaisuuden, jota YleX haluaa edustaa (Aaltonen 2009, 14).

Vuoden 2011 alusta alkaen YleX:ssä kuitenkin muokattiin merkittävästi ohjelmakaaviota ja kanavan pääpaino siirtyi yhä enemmän musiikkipainotteiseksi. Tähän oli merkittävänä syynä Ylessä vuonna 2010 alkanut organisaatiouudistus ja yt-neuvottelut, joiden vuoksi myös YleX:ssä jouduttiin säästölinjalle (Yle Uutiset, hakupäivä 5.4.2011). Säästötoimenpiteiden ja yt-neuvottelujen seurauksena YleX Tanaan -ohjelman lähetys muuttui kaksi tuntia lyhyemmäksi ja nimi vaihtui YleX Etusivuksi. Samalla YleX:ssä vaihtui myös paljon henkilöstöä. Ohjelman lyhenemisen myötä Pelimies ja monet muut toimitetut juttusarjat lopetettiin.

Koska lähetysaika lyheni noin paljon, niin oli pakko tehdä karsintaa

siihen, mikä on ohjelman profiili. Lyhyemmässä ohjelmassa päätettiin keskittyä pelkästään ajankohtaisuuteen ja kaikki muu ylimääräinen kuten esimerkiksi pelit ja elokuvat pudotettiin pois. (Alijoki, haastattelu 18.3.2011.)

Sarjojen lopettamiseen vaikutti myös kustannusten karsiminen. Pelimies ja valtaosa muista sarjoista toteutettiin freelancertoimittajien voimin. Lopettamalla freelancereiden sarjat, kanava pystyi tekemään selvää säästöä. YleX Etusivuun jäikin lopulta ainoastaan yksi YleX Tänään -ohjelmassa ollut juttusarja.

	maanantai	tiistai	keskiviikko	torstai	perjantai	lauantai	sunnuntai
6.30	YleX Aamu					YleX Remix	
7.00	YleX Aamu					YleX Remix	
8.00	YleX Aamu					YleX Remix	
9.00	YleX Aamu					YleX Remix	
10.00	Uuden musiikin aamuvuoro					Radio Millennium	Uuden musiikin löytöretki
11.00	Etusivu					YleX Himotuimmat	Korjaussarja
12.00	Etusivu					YleX Himotuimmat	Korjaussarja
13.00	YleX Iltapäivä					YleX Viikonloppu	
14.00	YleX Iltapäivä					YleX Viikonloppu	
15.00	YleX Iltapäivä					YleX Viikonloppu	
16.00	YleX Iltapäivä					YleX Viikonloppu	
17.00	Oma lista					YleX Viikonloppu	
18.00	Uuden musiikin iltavuoro					YleX Toiveet	Hyvä Veli
19.00	Uuden musiikin iltavuoro					YleX Toiveet	Hyvä Veli
20.00	Mestarisoundi	Erno Kulmala	Perttu Häkkinen	Kaarle ja Erno raskaana	Parasta ennen!	Koe-eläinpuisto	Uuden musiikin löytöretki (u)
21.00	Uuden musiikin aamuvuoro (u)					DJ Orion	Uuden musiikin aamuvuoro (u)
22.00	Uuden musiikin aamuvuoro (u)					DJ Orion	Uuden musiikin aamuvuoro (u)
23.00	Encore					Radio Millennium	Yöhitaat
24.00 - 6.30	Radio Suomi / Yöradio						

Kuva 4. YleX:n ohjelmakaavio vuonna 2011

## 4 ÄÄNIKERRONNAN MERKITYS RADION PELIJOURNALISMIL- LE

Radion etu on siinä, että sen kuvilla ei ole rajoja. Radion kuvat siirtyvät mielikuvitusmaailmaan. Radioesitys antaa puitteet ja yksittäisiä vihjeitä, joiden avulla kuulija mielikuvituksessaan muodostaa kuvat. Kuvan muodostaminen perustuu vastaanottajan omaan tiedolliseen viitekehykseen sekä kykyyn käyttää mielikuvitustaan. (Huovila 2001, 25.)

Näin kuvailee Tapani Huovila radion luonnetta vuonna 2001 ilmestyneessä Uutinen eri välineissä – GSM-sähkeestä taustajuttuun -kirjassa. Myös radion pelijournalismissa pelataan erittäin paljon kuulijoiden mielikuvituksella. Radiossa ei ole mahdollisuutta kuvaan, joten kaikki kuvien tuottaminen pitää tapahtua kuulijoiden pään sisällä. Pelien kohdalla näiden mielikuvien luominen on erityisen haasteellista, koska jokaisessa pelissä on omanlaisensa grafiikka ja visuaalinen ilme. Pelaajalehden päätoimittaja Thomas Puhan mukaan pelit ovat niin visuaalisia, että jopa aikakauslehdessä niiden grafiikan esiintuominen on haasteellista (Puha, haastattelu 1.4.2011).

Pelien käsittely radiossa ei tästä huolimatta ole kuitenkaan mahdotonta. Radiossa kuvituksen tilalla voidaan käyttää monipuolista äänimaisemaa ja tuoda sitä kautta juttuun mukaan koskettavuutta (Vahtola 2006, 42). Radiojuttu onkin tehty vastaanottajan korvaa varten. Lähetyksessä radio yhdistää sanat ja äänet, joista vastaanottaja saa informaatiossa. (Huovila 2001, 25.)

Pelimieheissä käytettiin tehokeinoina monenlaisia ääniä. Yleisimmät äänet, joita käytettiin, olivat puhetta, musiikkia, äänitehosteita, YleX:n juontotaustoja ja kanvasignaaleita. Seuraavassa luvussa käyn kohta kohdalta läpi yhden Pelimiehen jakson äänikerronnalliset elementit ja perustelen niiden käyttöä.

### 4.1 Äänikerronta Pelimieheissä

Maanantaina 4. lokakuuta 2010 radiosta tuli tekemäni noin yhdeksän ja puoli minuuttia kestänyt Pelimiehen jakso. Kyseisessä jaksossa toteutui sama kolmi-osainen rakenne, jota jo toisessa luvussani käsittelin, joten tässä mielessä jakso

on oivallinen malliesimerkki niin sanotusti normaalista Pelimiehen äänimaisemasta.

Ensimmäinen ääni, mikä jutussa kuultiin, oli YleX:n äänisuunnittelijan sarjalle luoma tunnusääni eli aluke.

Yksinkertaisimmillaan alukkeessa on viestinä vain ohjelman nimi ja näin ollen aluke ilmoittaa, että kyseinen ohjelma on alkamassa. -- Alukkeessa pyritään itse viestin lisäksi kertomaan äänikerronnan avulla, mistä ohjelmassa on kyse ja mitä on luvassa. Käytännössä alukkeessa on siis mukana vain se ydinneste siitä, mistä on kysymys. Aluke on kuin ohjelman pointti tiivistettynä viiteen sekuntiin. (YleX:n äänisuunnittelija Juha Kontio, haastattelu 8.4.2011.)

Pelimiehen alukkeessa totetuu yllä mainittu kuvaus täydellisesti. Aluke kestää noin kuusi sekuntia, siinä mainitaan sarjan nimi ja sen äänimaisema on retromainen ja luo mielikuvan vanhoista kolikko- ja videopeleistä.

Alukkeesta ääni miksautuu sulavasti suoraan instrumentaalimusiikkiin, joka liittyy ensimmäisenä tulevaan pelisähkeeseen. Käytännössä musiikki liittyy sähkeen sisältöön erittäin loogisesti, sillä se on irrotettu suoraan sähkeessä käsiteltävän rullalautailupelin internettrailerista. Tämä tieto tuskin kuitenkaan välittyy itse musiikista, koska siinä ei millään tavalla kuulu rullalautailun ääniä. Tässä tapauksessa musiikin tarkoituksena onkin tuottaa taustaääntä puhutulle sisällölle, joten sen kytkös itse käsiteltävään peliin ei ole niin oleellista. On hyvin todennäköistä, että pelkästä taustaäänistä tuskin kukaan kuulija olisi tiennyt tai tunnistanut, minkä pelin trailerimusiikista on kyse.

Pelisähkeet erotellaan Pelimieheessä toisistaan niin sanotuilla äänisignaaleilla, joissa ei ole minkäänlaista puhetta, vaan ne ovat pelkästään äänisuunnittelijan luomia noin sekunnin tai kaksi kestäviä äänipaloja.

Kanavasignaali on alitajuinen viesti, jonka avulla kuulija tunnistaa, mitä kanavaa on kuuntelemassa. YleX:ssä kanavasignaali on tilukselta kuulostava ääni, joka jää mieleen. Parhaiten mieleen jäävät kanavasignaalit ovat laulettuja, koska laulettu viestit menevät parhaiten ihmisille perille. Tosin laulettu viestit alkavat myös helpoiten ärsyttää kuulijaa. Tämän vuoksi YleX on tehnyt tietoisin valinnan siitä, että meillä ei kuulu missään tunnuksissa laulua. (Kontio, haastattelu 8.4.2011.)

Käytin kanavasignaaleita erityisesti pelisähkeiden välissä, koska ne olivat sopivan lyhyitä sähkeiden toisistaan erottamiseksi ja niiden käyttö helpotti myös editointia ja jutun miksaamista sulavan kuuloiseksi. Signaalin jälkeen jutussa kuultiin vielä kaksi muuta pelisähkettä. Näissä molemmissa käytin sähkeiden taustalla äänimateriaalina pelien internettrailereista irrotettua ääntä. Ensimmäiseen sähkeeseen erona näissä traileriäänissä kuultiin myös englanninkielistä puhetta, jonka perusteella osa kuulijoista olisi todennäköisesti pystynyt tunnistamaan sähkeiden pelit ilman minun spiikkien tuottamaa informaatiota. Kummankin sähkeen tapauksessa käytin traileriääntä ennen omaa puhettani noin kymmenen sekunnin ajan, kunnes häivyttiin äänen taustalle. Häivytyksellä eli *fade out* merkitsee kerronnan vaimentamista. Yleensä häivytyksellä käytetään ilmaisemaan esimerkiksi siirtymää paikasta toiseen. (Koivumäki 1993, 62.)

Tässä tapauksessa kyseinen häivytyksellä koski taustaäänien siirtymää itse asian eli sähkötekstini tieltä. Täysin kokonaan taustaääniä ei puheen taustalta Pelimiehellä koskaan häivytetty, vaan siellä oli aina jonkinlaisia äänielementtejä. Tämä yksityiskohta liittyy oleellisesti YleX:n kaltaisten lähetysvirtaradioiden luonteeseen.

Lähetysvirtamuotoiselle radiokanavalle kanavasoundin merkitys on erityisen suuri: radiolle soundi on profiloitumistekijä, jonka avulla voidaan erottua edukseen muista radioista. Esimerkiksi hittiradio kuulostaa erilaiselta kuin aikuisradio ja yleensä aikuisradion ystävä tunnistaa heti hittiradion taajuudelle osuessaan, että kyseessä ei ole aikuisradio. (Vahtola 2006, 13.)

Tämä toteutuu erinomaisesti myös YleX:ssä. Kanavan äänisuunnittelija Juha Kontion mukaan esimerkiksi jos YleX:ää kuuntelisi henkilö, joka ei ymmärtäisi suomen kieltä ja kuulisi kaiken pelkinä ääninä, niin tämä kuulija erottaisi kuitenkin YleX:n soundin muista äänistä ja erityisesti muista radiokanavista. (Kontio, haastattelu 8.4.2011.) YleX:ssä kanavasoundia on mietitty huolellisesti ja siihen kiinnitetään erittäin paljon huomiota. Pelkästä kanavan äänimaisemasta pitäisi pystyä kuulemaan, että asioita ei kannata ottaa liian vakavasti. (Kontio, haastattelu 8.4.2011.) Hieman humoristisuuteen pyrkivä äänimaisema kuuluu myös Pelimiehellä ja sen äänielementeissä.

Sähkeiden jälkeen seuraavana äänenä jutussa oli välike, joka on tehty samaan tyyliin kuin jutun alussa ollut aluke. Välikkeen funktio on kuitenkin erilainen kuin alukkeella.

Välike toimii ohjelmassa jakajana, jonka avulla siirrytään asiasta toiseen. Välike on siinä mielessä kätevä, että kun sitä käyttää, niin ei tarvitse selitellä kuulijalle erikseen siirtymiä. Välike on näppärä ajatellen niitä kuulijoita, jotka tulevat kesken ohjelman kanavalle, niin niiden avulla myös he pääsevät mukaan. (Kontio, haastattelu 8.4.2011.)

Tässä tapauksessa välikkeen avulla siirryttiin jutussa itse asiaan eli Pelimiehen ytimeen, ennalta toimitettuun juttuun. Lokakuun 4. päivä ilmestynyt Pelimiehen juttu käsitteli suomalaisen Housemarque-pelistudion tulossa ollutta zombie-peli *Dead Nationia*. Kyseessä oli pelin ennakkojuttu, jonka sisältö perustui pääasiassa pelistudion toimitusjohtaja Ilari Kuittisen haastatteluun. Peli ei siis ollut vielä valmis, mikä rajoitti huomattavasti pelin omien taustamusiikkien ja äänien käyttöä. Tämän vuoksi olin jo juttua suunnitellessa tullut siihen tulokseen, että joudun käyttämään paljon muuta äänimateriaalia omien spiikkieni ja haastattelun puheen taustalla.

Äänimaiseman suunnittelu vaikutti lopulta jopa koko jutun näkökulmaan. Päätin nimittäin tehdä *Dead Nationista* hieman perinteistä poikkeavan ennakkojutun. Pointtini jutussa oli, miten suomalaisten tekemä zombie-peli eroaa muista lajityypin edustajista ja kuinka paljon pelistä löytyy viittauksia zombie-kauhuelokuviin. Näkökulman valinnan vuoksi pystyin perustelevaan klassikkokauhuelokuvista tutuksi tulleen musiikin käyttämisen.

Jo jutun alku löi tahdin elokuvaviittauksille. Ensimmäinen ääni, joka jutussa kuultiin oli nimittäin kohtaus erittäin tunnetusta zombie-elokuvasta, George A. Romeron vuonna 1968 julkaistusta *Night of the Living Deadista*. Kyseisessä kohtauksessa lausutaan kuuluisat sanat *"They're coming to get you, Barbara!"* (Elävien kuolleiden yö, [imdb.com](http://imdb.com), hakupäivä 15.4.2011), jotka viittaavat suoraan zombeihin. Näiden sanojen jälkeen jutussa alkaa elokuvasta tuttu uhkaava kauhumusiikki.

Musiikin valinnassa otetaan yleensä huomioon ohjelman aihe, jolloin esim. kappaleen nimellä, esiintyjällä, laulun sanoilla tai musiikin lajilla on yhteys käsiteltävään asiaan. Tämän tyyppiset assosiaatio-

hin perustuvat yhteydet ovat kuitenkin useimmiten verraten löyhiä. (Anttikoski, Helenius, Korpinen, Penttinen & Röyskö 1985, 88.)

Kauhumusiikin avulla pyrin luomaan kuulijoissa juuri assosiaatioita zombeihin. Käsitteellä assosiaatio viitataan ideoiden aikasuhteisiin. Jos ajatus johtaa toiseen, ajatusten sanotaan olevan assosioituneet. (Koivumäki 1992, 17.) Assosiaatiolla tarkoitetaan periaatteita, joiden mukaan mieli toimii otettuaan vastaan erilaisia aistimuksia. Tämä tarkoittaa sitä, mitä ja minkälaisia kuvia muodostamme päässämme esimerkiksi kuullessamme musiikkia tietyltä vuosikymmeneltä. (Riipi 2010, 16.) Valitsin musiikit juttuun melko tunnetuista zombie-kauhuelokuvista, sillä niiden äänimaisemat ovat todennäköisesti huomattavasti tutumpia valtaosalle YleX:n kuulijoista kuin kauhu- ja zombie-pelien vastaavat.

Mielikuvien lisäksi musiikki tuki jutussa myös puhuttua sisältöä, sillä ensimmäinen spiikkini jutussa käsitteli zombeja laajemmasta vinkkelistä ja toi ilmi niiden yleisyyttä populaarikulttuurissa. Spiikin lopussa menin asian ytimeen eli itse Dead Nation -peliin. Alleviivasin aiheen siirtymistä peliin myös äänimaiseman vaihdoksella: spiikin lopussa mainitsen Dead Nationin nimeltä, jonka jälkeen kuulijan korviin alkaa välittömästi tulvia kyseisen pelin trailerista napattua vauhdikasta musiikkia.

Puheohjelmissa, jotka koostuvat studiojuonnoista ja haastatteluista, musiikkia käytetäänkin usein siirtymänä asiakokonaisuudesta toiseen, välikkeenä tai levähdyshetkenä. (Anttikoski ym. 1985, 88.)

Asiakokonaisuuden vaihdoksesta kertoo myös jutussa tapahtuva rytmivaihdos. Alun kauhuelokuvamusiikki oli korostetun hidasta ja jopa hieman vanhahtavaa. Dead Nationin trailerin musiikki on sen sijaan rytmiltään nopeaa ja sisältää laulunomaista hyräilyä ja zombien korahtelua. Tarkoituksena oli tällä tavoin luoda kontrastia vanhan ja uuden zombie-viihteen välille. Jutussa tämän äänitaustan päälle tuli minun omia spiikkejäni sekä Ilari Kuittisen haastattelua.

Pyrin tässä jutussani käyttämään mahdollisimman monipuolisesti Dead Nationista saatavilla olevia ääniä. Vaikka peli ei ollut juttua tehtäessä vielä valmis, oli siitä kuitenkin olemassa jo useampia trailereita. Jutussa käytin jokaisen eri trailerin ääniä. Ilari Kuittisen haastattelukommentin jälkeen pääsikin zombien uhrin kaamea valitus ilmoille ja taustamusiikki vaihtui astetta synkemmäksi.



Hyvä äänitausta luo kerrontaan vaihtelua ja liikettä. Staattinen, jatkuvasti samanlainen tausta, oli se periaatteessa millainen tahansa, on omiaan passivoimaan kuulijaa, alistamaan hänet vain vastaanotajaksi. Mielikuvien luominen on aktiivista psyykkistä toimintaa. Sitä on kannustettava ja yllytettävä vivahteikkaalla kerronnalla. (Koivumäki 1993, 66.)

Tunnelman synkkeneminen sopi myös oman spiikkini sisältöön. Kerroin juonossani Dead Nationin tarinasta, jossa ei kovin paljon valonpilkahduksia ole. Tausta jatkui aina Ilari Kuittisen kommentointiin saakka, jossa tausta crossfaden avulla muuttuu YleX Tänäänin taustamatoksi. Crossfade eli ristiinveto on häivytyksen ja noston miksaamista yhteen. Crossfadessa kun edellinen tausta alkaa häipyä, uusi akustiikka nousee ristiin edellisen kanssa. (Koivumäki 1993, 63.) Taustamatot ovat sen sijaan tunnelman luoja.

Yksinkertaistettuna taustamatton merkitys on hieman sama kuin lefjojen taustamusiikilla, että mitä parempi taustamusiikki sen vähemmän siihen kiinnittää huomiota. Taustamatto ei saa viedä huomiota juontajien puheelta, vaan sen tarkoituksena on tuoda siihen nostetta ja viedä tarinaa eteenpäin. (Kontio, haastattelu 8.4.2011)

Jutussa käyttämäni taustamatto oli rytmiltään melko nopea, mutta tunnelmaltaan kuitenkin vakava ja hieman mollivoittoinen. Jouduin turvautumaan taustamatton käyttöön jutussani sen vuoksi, koska pelin traileriäännet olivat kestoiltaan sen verran lyhyitä, että ne loppuivat kesken Ilari Kuittisen haastatteluvastauksen. Taustamatton volyyymi oli jutussa tarkoituksella melko matalalla, jotta kuulijat eivät kiinnittäisi sen alkamiseen tai loppumiseen minkäänlaista huomiota.

Seuraava muutos äänikerronnassa oli kenties jutun dramaattisin. Käytin *Night of The Living Dead* -elokuvan alkumusiikkia, joka on hyvin mahtipointista ja antaa olettaa, että pian tapahtuu jotain kamalaa. Sisällön puolesta tällaista yllättävää elementtiä ei ollut tiedossa, mutta musiikin käyttö oli perusteltua, sillä jutun lopussa kysyin Kuittiselta pelin elokuvavaikutteista. Lisäksi kauhuelokuvamusiikin avulla sain pidettyä jutun äänimaiseman loppuun saakka hyvin zombiemaisissa tunnelmissa. Aivan Ilari Kuittisen viimeisen kommentin jälkeen nostin vielä taustamusiikin kovalle ja leikkaisin sen perään kuulijoiden yllätykseksi pätkän zombien ärjyntää, joka viimeistään teki selväksi kaikille, että juttu loppuu. Kokonaisuudessaan Dead Nation -jutulle tuli pituutta noin viisi ja puoli minuuttia.

Toimitetun jutun jälkeen vuorossa oli vielä Pelimiehen loppukevennys eli Viikon pelilinkki. Siirtymä pelilinkkiin ilmoitettiin kuulijoille Pelimies-välkkeen avulla, josta ääni miksautui suoraan rauhalliseen sellomusiikkiin. Seesteisen ja rauhallisen sellomusiikin soitua ilman häiriötä noin 10 sekunnin ajan se yhtäkkiä vaihtuu rajuksi heavy metalliksi. Tähän äkilliseen musiikinvaihdokseen on syynä pelilinkissä käsitelty peli nimeltä Victorian BMX – Death on Heels, josta musiikki on suoraan juttua varten otettu. Jotta musiikin suuri kontrasti ei jää turhaksi, kerron Pelilinkissä suoraan, että tältä pelin soundtrack kuulostaa. Tämän suurempia äänellisiä tehokeinoja ei Pelilinkissä harrastettu. Noin minuutin mittaisen ohjelmaosion jälkeen juttu päättyy YleX Tänään -ohjelman omaan ohjelmatunnukseen, joka välittää YleX:n äänisuunnittelija Juha Kontion mukaan kuulijalle vielä lisätietoja.

Perusajatus on tietysti ohjelmatunnuksissa se, että ensin kerrotaan info, kuten mikä ohjelma on kyseessä, mutta sen jälkeen niistä löydettävissä myös muuta, kuten leppoisaa tunnelmaa, rentoutta, huumoria ja asennetta. (Kontio, haastattelu 8.4.2011.)

#### **4.2 Vertailussa radion elokuva- ja peliohjelmien äänikerronta**

Video- ja tietokonepelit eivät ole ainoita aiheita, joiden käsittelyssä radiotoimittaja joutuu pohtimaan kuvien korvaamista äänillä. Toinen hyvin samankaltainen journalismin muoto radiossa on elokuvia käsittelevät jutut. Kuten peleissä myös elokuvissa visuaalisuus on kaiken A ja O. Radion elokuvajournalismi kohtaa paljon samanlaisia haasteita kuin pelijournalismi, sillä molemmissa jätetään paljon kuulijoiden mielikuvituksen varaan.

Elokuvia on käsitelty radiossa jo pitkään, esimerkiksi Ylen Elävästä Arkistosta löytyy radiojuttu ”Suomalaisen elokuvan tarina 06. Sano se suomeksi”, joka on vuodelta 1962 (Suomalaisen elokuvan tarina, Ylen Elävä arkisto, hakupäivä 21.4.2011). Myös YleX:ssä on ollut useita elokuva-aiheisia juttusarjoja kuten Leffakultti, Sokea piste, DVD-arvioita ja ensi-iltaelokuvien arvioita. Myös Ylen Radio Suomen ohjelmistossa kuullaan elokuvia käsittelevää Yökino -ohjelmaa. Tässä luvussa vertailen, minkälaisia yhtäläisyyksiä ja eroja löytyy lähetysvirta-radioiden elokuvajuttujen ja pelijuttujen äänikerronnasta.

Sokea Piste -elokuvajuttusarja ilmestyi YleX Tänäänissä vuoden 2010 ajan tiis-  
taisin kello 13.30. Sarjan ideana oli käsitellä uusia ensi-iltaelokuvia aiempaa  
monipuolisemmin ja löytää niihin tuoreita, Suomeen kytkeytyviä näkökulmia.  
Näin juttusarjaa kuvailtiin YleX:n internetsivuilla:

Elokuvat eivät enää ole vain liikkuvia kuvia. 2000-luvun elokuvata-  
paukset on tehty Internet-markkinoinnin, vuotojen ja huhupuheiden  
sekamelskasta. Miksi Christian Bale raivostui kuvauksissa? Kuinka  
pääroolin esittäjän kuolema vaikuttaa elokuvan tekoon? Ja millaisia  
parodioita Twilight-elokuvat ovat inspiroineet? YleX:n Sokea piste  
haroo esiin ensi-iltaelokuvien taustat niin tekijöistä kuin kuvauksis-  
takin. (Ylex.fi, hakupäivä 21.4.2011.)

Äänikerronnaltaan Sokea piste muistutti Pelimiestä. Yhtäläisyyksiä lisäsi luon-  
nollisesti se, että molemmat juttusarjat ilmestyivät saman YleX Tänään -  
ohjelman sisällä, minkä vuoksi esimerkiksi taustamatot, ohjelmatunnukset ja  
kanavasignaalit olivat kummassakin samat. Myös äänellisten tehokeinojen käyt-  
tö oli Sokeassa pisteessä hyvin samankaltaista kuin Pelimieheessä.

Esimerkiksi 17. elokuuta ilmestyneessä Sokeassa pisteessä käsiteltiin The Ex-  
pendables -toimintaelokuvaa ja sitä, kuinka voimissaan koko toimintaelokuva-  
genre ylipäänsä on. Jutun äänikerronta nojasi käytännössä pelkästään The Ex-  
pendables -elokuvan trailerista ja muista toimintaleffoista poimittuihin ääniin,  
musiikkiin sekä kohtauksiin. Vaikka äänimaisema jutussa on hyvin vauhdikas ja  
toiminnantäyteinen, on siinä yksi merkittävä ero: siinä on huomattava määrä  
elokuvasta suoraan otettua puhetta. Sokeassa Pisteessä juttuja rytmitettiin run-  
saasti juuri näillä repliikkejä sisältävillä kohtauksilla itse elokuvasta. Näin ollen  
kuulijan ei tarvinnut vain kuvitella esimerkiksi elokuvassa näyttelevää Sylvester  
Stallonea, koska jutussa myös kuultiin näyttelijän omaa ääntä.

Toki radion pelijutuissakin käytetään äänimateriaaleja, jotka sisältävät kohtauk-  
sia, joissa on repliikkejä. Niistä puuttuu kuitenkin se teho, mikä elokuvakohtauk-  
silla on. Tämä johtuu siitä, että erityisesti Hollywood-elokuvien näyttelijät ovat  
huomattavasti tunnetumpia niin YleX:n kuulijoille kuin valtaosalle muistakin ih-  
misistä, erityisesti verrattuna pelien hahmoihin. Vaikka pelihahmo avaisi suunsa  
radiossa, ei se todennäköisesti toisi kuulijalle välittömästi mieleen tämän ulko-  
näköä tai edes peliä, johon se liittyy. Sen sijaan jos toimintaelokuva-aiheisessa  
radiojutussa kuullaan Arnold Schwarzeneggerin repliikki Terminator 2:sta, niin

useimmille piirtyy välittömästi mieleen kuva näyttelijän ulkonäöstä ja todennäköisesti jopa elokuvista, joissa tämä on näytellyt. Tämä liittyy oleellisesti viime luvussa käsittelemääni assosiaatioon. Samanaikaisuuden lain mukaan jokin havainto ilmestyessään tietoisuuteen palauttaa mieleen niitä mielikuvia, jotka ovat aikaisemmin esiintyneet samassa yhteydessä. (Koivumäki 1993, 18.) Elokuvien suosittujen näyttelijöiden kohdalla tämä pitää erityisesti paikkaansa, koska he ovat niin paljon esillä lukuisissa eri medioissa.

Mielikuvien ja assosiaatioiden luomisen kannalta tämä tekee elokuva-aiheisten radiojuttujen äänimaiseman suunnittelun mielestäni hieman pelijuttuja helpommaksi. Tästä huolimatta Sokean pisteen äänimaisema ja -kerronta eivät kuitenkaan merkittävästi eroa Pelimiehestä. Juttusarjoja kuunnellessa pystyy kuka tahansa päättelemään, että molemmat tulevat samalta kanavalta ja ovat myös ilmaisultaan lähisukulaisia.

Eroja Pelimiehen äänimaisemaan ja -kerrontaan löytyy enemmän sen sijaan Radio Suomessa ilmestyvästä Yökino-elokuvajuttusarjasta. Yökino on aina sunnuntain ja maanantain välisenä yönä kuultava uutuukselokuvi ja televisiosta tulevia elokuvia käsittelevä radion ajankohtaissarja. Kuten Sokeassa pisteessä myös Yökinossa käytetään paljon äänimateriaalia elokuvien trailereista. Yökinossa juttuja rytmitetään esimerkiksi ensi-iltaelokuvista poimituilla kohtauksilla, jotka tuovat lisäinformaatiota kuulijalle siitä, mistä elokuvasta on kyse. Elokuvamusiikki on myös oleellinen osa juttusarjaa, sillä aina jokaisen Yökinojakson lopussa kuullaan kokonainen kappale jonkun sarjassa käsiteltävän elokuvan soundtrackilta. Esimerkiksi 18. lokakuuta tulleessa jaksossa kuultiin musiikkia Blade Runner -elokuvasta.

Musiikki ja elokuvaäänet ovatkin Yökinon ainoat äänielementit toimittajan puheen lisäksi. Juttusarja on äänikerronnaltaan hyvin paljon minimalistisempi kuin vaikkapa Pelimies. Yökinossa ei ole alukkeita, välitteitä, signaaleja tai muita äänitehosteita. Yökino alkaa yleensä äänellä tai musiikilla elokuvasta, joka miksataan nopeasti hiljaiseksi toimittajan puheen tieltä. Toimittajan puheen alla ei Yökinossa ole lainkaan muita ääniä – edes elokuvasta.

Tähän juttusarjan minimalistiseen äänimaisemaan vaikuttaa sen julkaisukanava eli Radio Suomi. Kyseinen kanava on ollut viime vuosien ajan kuunnelluin ra-

diokanava Suomessa. Radio Suomea ja sen maakuntaradioita kuuntelee päivittäin 29 prosenttia kaikista radiokuuntelijoista. Radio Suomen kuuntelijat ovat keskimäärin huomattavasti vanhempia kuin YleX:n. Esimerkiksi yli 65-vuotiaista suomalaisista radionkuuntelijoista 62 prosenttia kuuntelee Radio Suomea (Finnpanel.fi, hakupäivä 24.4.2011). Tämä kuuluu myös kanavan musiikkitarjonnassa, joka koostuu pääsääntöisesti kotimaisesta ja ulkomaisesta iskelmästä, aikuisrockista sekä nostalgiapopista (Facebook.com/radiosuomi, hakupäivä 24.4.2011). Radio Suomen laajan tavoittavuuden ansiosta kanavalla on poikkeuksellisen tärkeä asema uutisvälityksessä. Sen kautta tärkeää tietoa yhteiskunnasta, kansainvälisistä asioista, taloudesta, kulttuurista ja muista vastaavista asioista voidaan välittää mahdollisimman isolle joukolle. (Vahtola 2006, 29.)

Tämän yhteiskunnallisen vastuun ja uutistenvälityksen, erilaisen kohderyhmän ja musiikin seurauksena Radio Suomen kanavasoundi poikkeaa hyvin merkittävästi YleX:n vastaavasta, vaikka molemmat ovatkin lähetysvirtaradioita. Kanavasoundien erot selittävät Yökinon äänimaailman erilaisuutta ja muun muassa sitä, miksi esimerkiksi juontomattoja ei Yökinossa kuulla. Yökinon rytmi on myös huomattavasti rauhallisempi kuin Pelimieheessä tai Sokeassa pisteessä, mikä johtuu juttusarjan lähetysajasta – yöllä ei voi revitellä samaan tapaan kuin päivällä.

Kokonaisuudessaan elokuvajournalismin ja pelijournalismin äänimaailmojen rakentaminen radiojuttuihin ei eroa paljon toisistaan. Molemmissa toimittajan pitää osata hyödyntää kuulijoiden mielikuvitusta ja rakentaa assosiaatioita äänen avulla. Sekä elokuvista että peleistä on tarjolla aika samankaltaista äänimateriaalia, mikä lisää juttutyyppeiden yhtäläisyyksiä. Juttusarjojen vertailun tuloksena voi tehdä myös sen johtopäätöksen, että nykypäivänä ei toimittajilla ole hirvittävästi aikaa miettiä monipuolista äänimaisemaa juttuihinsa, vaan yleensä äänikerronnalliset ratkaisut ovat sangen yksinkertaisia.

## **5 MILLÄ EHDOLLA PELIJOURNALISMIN SAA TOIMIMAAN LÄHETYSVIRTARADIOSSA?**

Toimiva radio-ohjelma on mielestäni monen tekijän summa. Ensimmäisenä tärkeysjärjestyksessä on tietysti sisältö. Radio välittää nopeasti tiedotuksia suurelle joukolle ihmisiä. Yleensä radio-ohjelma tai -lähetys pyrkii välittämään jonkun viestin – usein faktatiedon – niin, että jokainen kuuntelija pystyy ymmärtämään sen mahdollisimman yksiselitteisesti ohjelman lähettäjän tarkoittamalla tavalla. (Karisto & Leppänen 1997, 7.) Pohjimmiltaan kyse on tällöin uutisista ja ajankohtaisista asioista, joita kuulijoille välitetään.

Radiolla välineenä on kaksoisluonne: viestien välittämisen lisäksi se on ilmaisuväline. -- Radion ilmaisuvälineluonne tarkoittaa sitä, että ohjelman tekijät käyttävät luovasti nimenomaan radion välineenä tarjoamia mahdollisuuksia ja keinoja. (Karisto & Leppänen 1997, 7.)

Esimerkiksi Pelimiehen kohdalla tämä tarkoittaa, että tein ohjelmaa aina sisällön ehdoilla, mutta käytin monipuolista ääni-ilmaisua viestien välittämisen apukeinona. Äänien avulla mielikuvien luominen on kuitenkin vain kosmetiikka verrattuna hyvään journalistiseen sisältöön. Jos sisältö on kuulijan mielestä turhanpäiväistä ja yhdentekevää, radiokanava vaihtuu hyvin nopeasti toiseksi. Olen edellisessä luvussa pohtinut radion äänikerronnan merkitystä mielenkiintoisen pelijournalismin tekemisessä. Tässä luvussa keskityn itse journalismiin ja niihin ehtoihin, joita videopelien käsittely lähetysvirtaradiossa sille asettaa.

### **5.1 Aiheen valinta journalistisin keinoin**

Radioon pelijuttuja tehtäessä käsiteltävän aiheen valinta on äärimmäisen tärkeää. Tässä mielessä pelijournalismi ei eroa muusta ajankohtaisjournalismista. Aiheen valinnassa pelijournalismissa voidaan käyttää soveltaen samanlaisia kriteereitä kuin uutisjournalismissa, jossa painotetaan erityisesti seuraavia seikkoja:

- ajankohtaisuus
- suuruus, laajuus, voimakkuus
- kiinnostavuus

- tärkeys, laaja koskettavuus
- dramaattisuus
- ristiriitaisuus
- erilaisuus, uutuus
- läheisyys
- human interest eli inhimillinen mielenkiinto
- tunnettuja ihmisiä, alueita ja organisaatioita koskevat tapahtumat (Rahkonen 2009,10).

Pelimiestä tehtäessä näitä kriteereitä pystyi käyttämään, mutta tietenkin sopeutettuna ohjelman kontekstiin. Aiheesta riippuen kaikki nämä kriteerit eivät luonnollisestikaan aina täyttyneet, mutta ne antoivat hyviä suuntaviivoja aiheiden valinnassa.

Tärkeää jutun kannalta oli ajankohtaisuus: pyrin siihen, että Pelimies liittyisi mahdollisimman paljon esimerkiksi johonkin juuri julkaistavaan peliin tai meneillään olevaan tapahtumaan. Eniten ajankohtainen ja ajan hermoilla oleva osio Pelimieheessä oli jakson alussa olleet peliuutiset, jotka nimensä mukaisesti olivat puhdasveristä sähkömuotoista uutisjournalismia. Toimitetun jutun kohdalla ajankohtaisuudesta pystyin sen sijaan joustamaan, koska pyrin tekemään ne aina viikkoa ennen jutun lopullista julkaisupäivämäärää.

Läheisyyttä Pelimieheessä korostettiin hieman eri tavoilla kuin sanomalehdissä. YleX on valtakunnallinen radiokanava, joka kuuluu jokaisessa maamme kolkassa. Myös YleX:ää koskee lain säätämät Yleisradion julkisen palvelun tehtävät. Yhtiön tehtävänä on tuoda täyden palvelun yleisradio-ohjelmisto jokaisen saataville yhtäläisin ehdoin (Kujala ym. 1998, 262). Tämän vuoksi aiheita ideoidessa ohjelman tuottaja Ville Alijoki painotti, että pääkaupunkikeskeisyyttä tulisi vältellä mahdollisuuksien mukaan, koska kanavaa kuunnellaan paljon erityisesti pääkaupunkiseudun ulkopuolella. Valtaosaan jutuista haastateltavat löytyivät kuitenkin juuri Helsingin, Vantaan ja Espoon seuduilta, koska pelialan isoimmat tekijät yksinkertaisesti ovat pääkaupunkiseudulla. Juttujen tekemistä maakunnissa rajoitti myös aika ja raha, sillä yhden jutun tekemiseen oli budjetoitu työaika vain noin kaksi ja puoli päivää. Siinä ajassa ei hirveästi ehdi matkustella ja tehdä juttua valmiiksi. Kaikki aiheet eivät onneksi kuitenkaan kummunneet pääkaupunkiseudulta, vaan tein Pelimieheen juttuja esimerkiksi myös Oulun pelialasta (Pelimies: Pelikaupunki nimeltä Oulu, 20.9.2010) ja Kajaanin ammat-

tikorkeakoulun pelialan koulutusohjelmasta (Pelimies: Suomen ainoa pelikorkeakoulu, 23.08.2010).

Muiden sanomalehdistä tuttujen uutiskriteerien kanssa tapahtui eniten jakso-kohtaista vaihtelua. Esimerkiksi joskus Pelimieheessä käsiteltiin laajempia aiheita kuten lautapeliä historiaa, mutta vastavuoroisesti tein juttua myös tekeillä olevasta indie-pelistä, josta juuri kukaan ei ollut vielä kuullut. Aiheiden merkittävyys ja vaikuttavuus olivat kriteereistä haasteellisimmat, sillä pelit eivät valitettavasti tunnu Suomessa herättävän kovin suuria tunteita. Tähän tietysti oli myös poikkeuksia: esimerkiksi Suomen suurimman pelistudio Remedyn viime keväänä julkaisema Alan Wake -peli oli Pelimiehen lisäksi näyttävästi esillä kaikissa suomalaisissa valtamedioissa.

Merkittävä ero uutisjournalismin kriteereihin oli ehdottomasti se, että Pelimieheessä ei käsitelty aiheita juurikaan negatiivisten tunteiden kautta. Tämä uutisen tunteisiin vetoavuus liittyy siihen, sisältääkö uutinen kielteisyyttä, epätavallisuutta, sensaatiota, dramaattisuutta, tunteellisuutta, vastakkainasettelua ja ristiriitaa, väkivaltaa tai seksuaalisuutta. (Huovila 1990, 14.) Tietysti Pelimiehenkin aihevalinnoilla pyrittiin herättämään tunteita, mutta niissä oli keskitytty enemmän positiivisiin asioihin, kuten suomalaisten menestykseen ja onnistumisiin. Totta kai hankaliakin aiheita sivuttiin, mutta niiden käsittely tapahtui pääasiassa peliuutisten yhteydessä, ei toimitetuissa jutuissa. Tätä journalistista valintaa ei minulle mitenkään erityisesti painotettu tuottajan puolelta, ja olinkin itse hyvin paljon tekemässä tätä linjanvetoa.

Oleellisinta toimitetun jutun tekemisessä oli löytää sellainen peliaihe, joka kiinnostaa niitä henkilöitä, jotka eivät tiedä peleistä mitään, mutta myös niitä, jotka tietävät. Periaatteessa kyse oli siis kriteereistäkin löytyvien human interest -juttujen kaltaisista aiheista. YleX:n kohderyhmä on onneksi nuorta, joten voidaan olettaa, että se lähtökohtaisesti pystyy kiinnostumaan peliaiheista ja jopa tietävät niistä jotain entuudestaan. Aiheen valinnan kanssa kuitenkin joutui ajoittain pohtimaan paljon. Pelimiehen edellinen tekijä Jaakko Mannermaa oli tehnyt myös saman huomion.

Pelimieheessä haasteellista ja vaikeaa oli tehdä siitä mielenkiintoi-



nen peleistä todella paljon kiinnostuneilla, kuitenkin samalla karkottamatta niitä kuulijoita, joille pelit eivät merkitse niin paljon. Tämä yhteensovitus ja kuinka myydä noin pitkä ohjelma näille kaikille oli todella haasteellista, ja välillä se tuntui jopa mahdottomalta tehtävältä. Sen vuoksi sarjan tekeminen olikin välillä hakuammuntaa ja näin jälkeinpäin ajateltuna ehkä sarjan näkökulmaa olisi pitänyt kohdentaa. (Mannermaa, haastattelu 22.3.2011)

Vaikka aiheen valinta ja löytäminen oli kieltämättä yksi haasteellisimpia puolia Pelimiehen tekemisessä, ei se kuitenkaan ollut mahdotonta. Mielenkiintoisimmat juttuideat syntyivät lopulta hyvin yksinkertaisista oivalluksista, kuten kuka säveltää suomalaisiin peleihin musiikit (Pelimies: Pelimuusikko Pulkkinen, 11.10.2010) ja miten ja ketkä kääntävät englanninkieliset lastenpelit suomenkieliksi (Pelimies: Miten pelit kääntyvät suomeksi?, 8.3.2010). Tärkeää aiheenvälillä oli löytää mielenkiintoisia tarinoita ja ihmisiä. YleX Tänään -ohjelman entisen tuottajan Ville Alijoen mukaan tarinat kiinnostavatkin radiossa aina, oli aihe mikä hyvänsä. (Alijoki, haastattelu 18.3.2011) Samoilla linjoilla Alijoen kanssa on Pelaaja-lehden päätoimittaja Thomas Puha.

Se on aina kiinnostavaa, jos on mielenkiintoisia ihmisiä radiossa. Jos kuulen radiossa ihmisten puhuvan asiasta, joka niitä kiinnostaa, niin itsekkin kiinnostun. Pelien käsittely radiossa voisikin olla enemmän keskustelunomaista. (Puha, haastattelu 1.4.2011)

Tähän Puhun peräämään keskustelunomaisuuteen pyrittiin myös Pelimiehen loppuvaiheessa, kun kokeilin tehdä ohjelmaa suorassa lähetyksessä YleX Tänään -ohjelman juontajien kanssa. Kokeilut olivat kohtuullisen onnistuneita, mutta ne olisivat varmasti toimineet paremmin, mikäli juontajien henkilökohtainen kiinnostus ja tietotaso peleistä olisi ollut hieman suurempi.

## **5.2. Juontajien merkitys juttusarjan kannalta**

Radiossa juontajien merkitys korostuu. Hyvä-ääniset ja suosittu juontajat ovat yhtä hyviä – elleivät jopa parempia takeita kuuntelijoiden kanavauskollisuudelle – kuin sopivasti konservatiivisen tai oikeasti radikaalin musiikin valitseminen. (Kujala ym. 1998, 85.) Myös YleX:ssä juontajat ovat suoran lähetyksen sielu ja sydän. Ilman mielenkiintoisia ja sanavalmiita juontajia ei kanavalla olisi lähellekään samalla tavalla kuulijoita. Juontajien merkityksestä kerrotaan tarkemmin teoksessa Radiotyön perusteet:

Parhaimmillaan ja pahimmillaan juontajan ja kuuntelijan välille kehittyy parasosiaalinen suhde. Vastaanottajasta alkaa tuntua, että hän tuntee juontajan – tuntee hänen käyttäytymispiirteitään, persoonallisuuttaan ja erilaisia yksityiskohtia hänen elämästään. Vastaanottajalle parasosiaalinen suhde tuottaa mielihyvää, koska mediaesiintyjä saattaa vaikuttaa ihanneystävältä: hän on miellyttävä, luotettava ja ennustettava. Parasosiaalisen suhteen onkin todettu lisäävän ohjelman seuraamista ja seuraamisen intensiteettiä. (Kujala ym. 1998, 84.)

YleX:ssä juontajien merkitys on viime vuosina korostunut entistä enemmän. Nykyään juontajat eivät ole vain juontajia – heidän pitää olla myös persoonia. Kaupallisilta kanavilta tutuksi tullut henkilöbrändääminen on tullut YleX:ään voimakkaasti. Tämä näkyy muun muassa siten, että juontajista puhutaan tavallisesti etunimillä kuten ”YleX:n Matti” tai ”Aamun Ile”. Tämä brändäyksen merkityksen lisääntyminen liittyy edellämainitun parasosiaalisen suhteen luomiseen, mutta myös mediatalojen menestyksen tavoitteluun. Tulevaisuudessa tiedotusvälineen hyvästä maineesta tulee entistä arvokkaampi uutisteollinen kauppatavara. Tällöin toimittajan nimestä kehittyy tuotemerkki, johon latautuu iso osa median odotusarvosta. Odotusarvoon kuuluvat näkökulman kiinnostavuus, sisällön houkuttelevuus ja esitettyjen mielipiteiden vaikuttavuus. (Melajoki 2010, 12.)

Tietenkään juontaja ei pärjää radiossa pelkällä persoonallaan: juontajalla olisi hyvä olla vahva yleistieto ja jonkun alan erikoistuntemus ja kyky hyödyntää suorissa lähetyksissä tätä tietoa. Radiopersonallisuuden tuntee siitä, että hän on sisäistänyt elinikäisen oppimisen merkityksen. (Kujala ym. 1998, 82–83.) Henkilöbrändit ovatkin tärkeitä lähetysvirtaradiossa, mutta jotta brändiksi voi muodostua, pitää juontajalla olla myös jotain tärkeää sanottavaa.

Koska juontajat ovat merkittävä tekijä, miksi YleX:ää kuunnellaan, on heidän panoksellaan myös merkittävä osuus juttusarjojen kiinnostavuuden kannalta. Juontajien vastuulla kun on yksittäisten juttusarjojen liittäminen juohevasti osaksi lähetysvirtaa. Toisin sanoen heidän pitää myydä ulostulevat jutut kuulijoille.

Peliohjelman menestymisestä on paljon vastuussa myös lähetyksen juontajat. -- Vaikka miten yrittäisi etukäteen briiffata juontajia, niin silti jutun myyminen kuulijoille on lopulta heidän vastuullaan. Jutun onnistunut liidauksen lupaa jutusta niitä asioita, joita juttu pystyy toimittamaan. Jos juttu ei lunasta näitä lupauksia, niin kuulija ei jak-

sa pysyä kanavalla. Näin käy myös silloin, jos juttu liidataan väärin eikä herätetä kuulijassa mielenkiintoa tarpeeksi, tuolloin on aika helppo vaihtaa kanavaa. (Mannermaa, haastattelu 22.3.2011)

Juttujen liidaamisella tarkoitetaan sitä juontopuhetta, minkä avulla ohjelman juontajat vievät keskustelunsa kohti seuraavaksi tulevan juttusarjan aihepiiriä. Liidit valmisteleo jutun tehnyt toimittaja ennakkoon juontajille, mutta loppujen lopuksi juontajat itse päättävät, miten he aihetta lähestyvät. Liidin ei tarvitse alkaa suoraan peleihin liittyvästä asiasta, vaan se voi käsitellä mitä tahansa aihetta, jonka avulla päädytään itse pelijuttua lähellä olevaan lopputulokseen. Liidauksen avulla nostetaan kuulijan odotuksia juttua varten.

Jutun menestyksen kannalta olisi ensiarvoisen tärkeää, että juontajat olisivat liidauksessa innostuneita ja tempautuisivat aiheeseen mukaan. Kuten Mannermaan kommentista voi päätellä, niin pelien tapauksessa tämä osottautui välillä hankalaksi. Tämä johtui muutamasta seikasta, joista ehdottomasti tärkein oli juontajien vähäinen aika perehtyä toimitettuihin juttuihin ennen suoran lähetyksen alkamista. Pelimiehen aiheeseen perehtyminen tapahtui yleensä sen musiikkikappaleen aikana, joka lähetyksessä edelsi jutun liidiä.

Pelisarjan ja ylipäänsä minkä tahansa juttusarjan kannalta ihannetilanne olisi, että lähetyksen juontajat ehtisivät kuunnella valmiit jutut ennen lähetystä. Kii-reisten aikataulujen puitteissa tämä ei kuitenkaan ollut käytännössä koskaan mahdollista. Hektisen valmistautumisen lisäksi liidien onnistumista vaikeutti välillä myös se, että YleX Tänään -ohjelman juontajien oma kiinnostus ja tietämys pelien suhteen ei ollut kovin korkea. Olosuhteisiin nähden liidit onnistuivat kuitenkin riittävän usein, mikä johtui juontajien ammattitaidosta. Juontajia ajatellen pyrin kuitenkin aina kirjoittamaan liideistä mahdollisimman yleismaailmallisia. Kuulijoiden kannalta nämä liidit eivät kuitenkaan olleet paras mahdollinen tapa mainostaa tulevaa, koska tuolloin pelijuttu saattoi pahimmassa tapauksessa tulla lähetysvirrassa täysin yllättävänä elementtinä.

### **5.3. Pelimies osana lähetysvirtaa**

Juttusarjan yllättävää ilmestymistä lähetysvirrassa olisi voinut ehkäistä kokeilemalla vaihtoehtoisia tapoja mainostaa tai puffata tulossa olevaa juttua. Radiopuffi mielletään nykyaikaisessa radiossa ohjelman, lähetyksosisuuden tai juontajan

radiomainokseksi. (Kujala ym. 1999, 224.) Yhtäläilla se voi olla tulevan yksittäisen, ainutlaatuisen tiettyä aihetta tietyllä tavalla käsittelevän ohjelman ennakkomainos, tiedote siitä mitä hetken kuluttua on tulossa (Vahtola 2006, 56).

Esimerkiksi noin puoli tuntia ennen juttua olisi voinut ajaa lähetyksessä ulos pienen äänipätkän eli maistiaisen tulevasta Pelimiehestä, jotta kuulijoille olisi ollut jollain tasolla selvää, mitä tuleman pitää. Tällaista mainostusta ei kuitenkaan koskaan kokeiltu, sillä se ei ole linjassa YleX:n käytäntöjen kanssa. YleX:ssä puffataan käytännössä ennakkoon vain suoria haastatteluita, omia ohjelmia (esim. YleX Aamu, Iltapäivä jne.) ja tapahtumia. Juttujen sarjamuotoisuus kuitenkin vähentää niiden yllätyksellisyyttä, josta Janne Vahtola kirjoittaa Pro gradu -tutkielmassaan.

Eräs tapa ohjelmien liittämiseksi kiinteämmin osaksi lähetysvirtaa voisi olla ohjelmasarjojen suosiminen. - - Tällöin ihmiset oppivat tunnistamaan ohjelman lähetysvirtaan ja laajemmin koko kanavasoundiin kuuluvaksi elementiksi. (Vahtola, 2006, 57.)

Ylläoleva toimintatapa oli olennainen osa YleX:n lähetysvirtaa. Vuoden 2010 loppua kohden suhtautuminen pitkiin juttusarjoihin alkoi kuitenkin muuttua YleX:ssä. Sivusin aihetta jo lyhyesti toisessa luvussa, jossa YleX Tänään -ohjelman tuottaja Ville Alijoki toteaa, että Pelimies katkaisi lähetyksen rytmiä, koska sen 10 minuutin keston ajan äänessä oli joku muu kuin kanavan vakituiset juontajat (Alijoki, haastattelu 18.3.2011).

Perustelu on ymmärrettävä, koska jos jutun puffaus ja liidaukset jäi vaillinaisiksi, kärsi juttu irrallisuudesta, vaikka se olisi kuinka hyvin toimitettu tahansa. Lähetysvirtaradion kannalta 10 minuutin kesto onkin varsin pitkä aika keskittyneeseen kuunteluun. Esimerkiksi työpaikoilla radiota kuuntelevien on hankalaa keskittyä noin pitkään yhtäjaksoiseen journalistiseen sisältöön. Heikki Uimonen sivuaa aihetta vuonna 2005 ilmestyneessä väitöskirjassaan Ääntä kohti – Ääniympäristön kuuntelu, muutos ja merkitys.

Työn ohessa kuunneltavasta radiotarjonnasta arvostettiin eniten musiikkiohjelmia. Tähän on osasyynä mahdollisesti se, että hiljaiselle säädetyistä radiovastaanottimista johtuen oli puheohjelmien keskittynyt seuraaminen työstä silloin, kun yhteisessä työtilassa oli keskustelevia ihmisiä. Lisäksi musiikki on sellaista ohjelmatarjontaa, joka on helppo poimia nopeasti ja tarpeen mukaan omaan

käyttöön ohjelmavirrasta ilman, että se vaatii piempiaikaista, keskittynyttä kuuntelua. (Uimonen 2005, 213.)

Jälkikäteen ajateltuna Pelimies olisi kannattanut ehkä hajauttaa useammaksi eri osaksi, joista kaikkia ei olisi tarvinnut ajaa radiolähetyksessä ulos. Esimerkiksi Peliuutiset olisi toiminut omana lyhyenä osiona minä päivänä tahansa, ja itse Pelimiehen olisi muodostanut vain toimitettu juttu. Viikon pelilinkki olisi toiminut itsenäisenä osiona YleX:n verkkosivuilla. Tällä ratkaisulla kuulijat eivät olisi kokeneet vakijuontajien poissaoloa niin merkittävänä, eikä juttusarjan ydinnesteelle eli toimitetulle jutulle olisi tarvinnut miettiä vaihtoehtoja.

## 6 POHDINTA

Opinnäytetyössäni tutkin sitä, millä ehdoilla pelijournalismi toimii lähetysvirtaradiossa. Aihetta lähestyin laadullisen tutkimusmenetelmän avulla. Tutkimukseni perustui omaan henkilökohtaiseen työkokemukseeni radion pelijournalismin parissa, kollegoiden haastatteluihin ja kirjallisiin lähteisiin sekä tutkimuksiin. Näiden avulla sain tutkimuksessani muodostettua perusteellisen katsauksen niistä keinoista, joilla mielenkiintoista pelijournalismia lähetysvirtaradioon luodaan.

Tutkimuksestani selviää, että kun pelijournalismia tehdään lähetysvirtaradioon, on äänikerronta erittäin merkittävässä roolissa jutun onnistumisen kannalta. Ilman kuulijoiden mielikuvitusta herättävää äänitaustaa jäävät hyvin paljon visuaalisuuteen nojaavat pelit etäisiksi kuulijoille. Lisäksi lähetysvirtaradioiden luonteen vuoksi äänimaiseman merkitys korostuu, sillä kanavasoundi on tekijä, jolla radiokanavat erottuvat toisistaan ja luovat persoonallisen tyyliä. Radion pelijournalismia tehtäessä onkin järkevää varata riittävästi aikaa myös äänisuunnitteluun.

Monipuolinen äänimaisema on kuitenkin vain kosmetiikkaa, mikäli pelijournalismin sisältö ei ole tarpeeksi mielenkiintoista. Tutkimuksessani selviää, että pelijournalismissa voidaan käyttää soveltaen uusijournalismista tuttuja kriteerejä. Lähetysvirtaradiossa painotus on erityisesti human intrest -jutuissa, joten aiheen valinnassa pitää olla huolellinen. Onnistuneessa pelijournalismissa pitää olla mielenkiintoisia ihmisiä kertomassa mukaansatempaavia tarinoita, jotta jutut puhuttelevat sekä pelimiehiä että niitä henkilöitä, jotka eivät tiedä peleistä mitään. Tätä johtopäätöksen vahvistivat myös kaikki tutkielmaani varten haastatellut asiantuntijat.

Lähetysvirtaradion pelijournalismi ei kuitenkaan nojaa vain juttuja tekevään toimittajaan, vaan sen onnistumisen ehtona ovat myös radiokanavan juontajat. Tutkielmassani selviää, että juontajat ovat viime kädessä se osapuoli, joka ratkaisee, kiinnostuuko kuulija pelijutusta vai ei. Juttusarjan kannalta ideaalitalanne olisi, että juontajilla olisi kiinnostusta peleihin ja pelijournalismiin. Mikäli näin ei

ole, pitää toimittajan valmistella juontajille napakka paketti taustatietoa, jonka avulla he voivat puffata kuulijoille lähetysvirrassa kuultavaa juttusarjaa.

Tutkielmani vahvuus on oman työkokemukseni kautta tulleiden kokemusten peilaaminen haastateltavilta saatuihin tietoihin. Omasta mielestäni olen onnistunut avaamaan perinpohjaisesti sen, miten pelijuttua kannattaa tehdä lähetysvirtaradiossa ja mitä tekemisessä pitää ottaa huomioon. Tästä tietopakelistä pystyvät hyötymään pelitoimittajien lisäksi myös ajankohtais- ja viihdejuttuja lähetysvirtaradioon tekevät toimittajat, sillä näissä juttutyypeissä on hyvin paljon samoja elementtejä kuin pelijutuissa.

Vaikka olen tyytyväinen tutkielmani lopputuloksiin, niin minun on pakko myöntää, että se olisi varmasti ollut huomattavasti kattavampi, mikäli aiheesta olisi ollut enemmän aiempaa tutkimusmateriaalia. Pelijournalismi on Suomessa vielä niin uutta, että kattavia tieteellisiä artikkeleja on siitä vielä hyvin vähän. Haasteita tutkimukseen asetti myös se, että radion pelijournalismia ei Suomessa ole käytännössä ennen Pelimies-sarjaa koskaan tehty, joten en voinut suoraan verrata omia tekemisiäni vastaavaan radio-ohjelmaan. Siinä mielessä on hieman hankala arvioida, miten YleX:ään tekemäni pelijournalismi on oikeasti onnistunut. Kuulijoilta ja ohjelman tuottajalta saamani suoran palautteen perusteella uskallan kuitenkin väittää, että Pelimies oli pääsääntöisesti onnistunut sarja. Tämän vuoksi tutkielmani tulokset ovat erittäin hyödyllisiä radion pelijournalismin kehittämisen kannalta, sillä en usko, että vielä olisi kuitenkaan löydetty niin sanotusti paras tapa käsitellä pelejä radiossa.

Radion pelijournalismin tutkimusta voisikin laajentaa koskemaan suomalaisia radiokanavia ylipäänsä. Olisi mielenkiintoista tietää, miten pelijournalismi toimisi esimerkiksi Ylen Radio 1:n kaltaisella asiapitoisella radiokanavalla tai vaikkapa Radio Rockin tapaisella kaupallisella toimijalla. Mielenkiintoinen tutkimuskohde olisi myös selvittää, että minkälaiset mahdollisuudet radion juontajilla on kehittää ja jalostaa pelijournalismia, erityisesti juontopuheen tasolla.

Pelialan jatkaessa voittokulkuaan ja kasvuaan myös pelijournalismin tarve lisääntyy. Se luo haasteita toimittajille, sillä pelijournalismi on jo nyt siirtynyt yhä enemmän sähköisiin medioihin ja internetiin. Radio välineenä ei tästä huolimatt-

ta ole menettänyt asemaansa tiedon välittäjänä, joten uskon, että myös pelijournalismilla on siellä paikkansa tulevaisuudessa.

Tutkielman teko on vahvistanut tätä uskoa radion pelijournalismiin. Olen pohtinut radion luonnetta opinnäytetyötä tehdessäni enemmän kuin koskaan aikaisemmin, minkä seurauksena on väistämättä tapahtunut oppimista. Olen myös kuunnellut omia juttujani todella kriittisesti ja huomannut tekemisessäni uusia hyviä ja huonoja puolia, mikä on kasvattanut osaamistani radiotoimittajana, mutta myös pakottanut tajuamaan omia puutteita. Varsinkin ääni-ilmaisun pohdinta on sytyttänyt kipinän kehittää omaa osaamista sillä saralla. Vaikka olen pelijournalistina vielä keltanokka, olen tutkielman myötä alkanut vakavasti harkita erikoistumista toimittajana tähän aihealueeseen.



## LÄHTEET

Aaltonen, Anne-Mari 2009. Onnistuneen juttusarjan toimittaminen YleX:ään, Metropolia, Viestinnän koulutusohjelma, Radio- ja televisioilmaisun suuntautumisvaihtoehto, Opinnäytetyö.

Aaltonen, Jouko 2003. Käsikirjoittajan työkalut: Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas, Helsinki : Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Ahlroth, Jouni 2010. Peliyhtiöt painostavat toimittajia, Helsingin Sanomat, Hakupäivä 13.4.2011.

<http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Peliyhti%C3%B6t+painostavat+toimittajia/1135254808270>.

Anttikoski, Mikko; Helenius, Juhani; Korpinen, Pertti; Penttinen, Kirsti; Röyskö, Arto 1985. Radion ja television ohjelmityksen perusteet, Espoo: Weilin+Göös.

Entertainment Software Association, Essential facts about computer and video game industry 2010. Hakupäivä 31.1.2011.

[http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_Essential\\_Facts\\_2010.PDF](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_Essential_Facts_2010.PDF).

Elävien kuolleiden yö 2011. Imdb.com, Hakupäivä 15.4.2011.

<http://www.imdb.com/title/tt0063350>.

Finnpanel, Kanavaosuudet (%) ikäryhmittäin tiedote 2011. Hakupäivä 16.3.2011. <http://www.finnpanel.fi/tulokset/radio/krt/viimeisin/kanavaosuusikaryhma.html>.

Finnpanel, Kanavaosuudet, Hakupäivä 24.4.2011.

<http://www.finnpanel.fi/tulokset/radio/krt/viimeisin/>.

Hannukainen, Seppo 2010. Pelijournalismi elää laitteistomuutoksen aikaa. Tutka.fi, Hakupäivä 13.4.2011. <http://tkub015.diak.fi/artikkeli?id=3360>.

Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja 2002. Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri, Helsinki : Gaudeamus.

Huovila, Tapani 2001. Uutinen eri välineissä – GSM-sähkeestä taustajuttuun, Helsinki : Inforviestintä.

Huovila, Tapani 1990. Uutiskynnys ylittyy, Helsinki : Tietopaketti.

Karisto, Hannu & Leppänen, Airi 1997. Todellisia tarinoita: Radiodokumentin tekeminen, Helsinki: Edita.

Koivumäki, Ari 1993. Äänikerronta, Helsinki : VAPK-kustannus.

Kujala, Tapio; Lahti, Jari; Tamminen, Heikki 1998. Johdatus suoran lähetyksen tekemiseen. Teoksessa Radiotyön perusteet. Helsinki: Gaudeamus.

Kun elokuva sanoi sen suomeksi, Ylen Elävä arkisto, Hakupäivä 21.4.2011, <<http://www.yle.fi/elavaarkisto/?s=s&g=4&ag=22&t=140&a=1657>>.

Luosujärvi, Mika 2010. Metallimusiikki- ja pelikritiikin ominaisuuksia, Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Journalismin suuntautumisvaihtoehto. Opinnäytetyö.

Melajoki, Tommi 2010. Toimittaja brändinä – Erottovuuden etu työmarkkinoilla. Metropolia. Viestinnän koulutusohjelma, Radio- ja televisioilmaisun suuntautumisvaihtoehto. Opinnäytetyö

Nettisukupolvi lukee myös painettua lehteä 2011. Kansallinen Mediatutkimus tiedote, Hakupäivä 28.3.2011.

<[http://www.levikintarkastus.fi/mediatutkimus/KMT%20Lukija-tiedote maaliskuu 2011.pdf](http://www.levikintarkastus.fi/mediatutkimus/KMT%20Lukija-tiedote%20maaliskuu%202011.pdf)>.

Pelaaja-lehti, verkkosivut, Hakupäivä 10.4.2011.

<<http://www.pelaajalehti.com/>>.

Pelit-lehti, verkkosivut, Hakupäivä 10.4.2011. <<http://www.pelit.fi>>.

Radio Suomen Facebook-sivut, Hakupäivä 23.4.2011,

<[www.facebook.com/radiosuomi](http://www.facebook.com/radiosuomi)>.

Rahkonen, Sami 2009. Uutiskriteerit printti- ja verkkolehdeissä: Kohtaavatko Kalevan lukijoiden ja toimittajien näkökulmat? Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Journalismin suuntautumisvaihtoehto. Opinnäytetyö.

Riihikangas, Sonja 2008. Matkalla menestykseen: Millainen on hyvä freelance-toimittaja? Oulun seudun ammattikorkeakoulu, Viestinnän koulutusohjelma. Journalismin suuntautumisvaihtoehto. Opinnäytetyö.

Riipi, Markku 2010. Outoja kuulokuvia – Kuinka äänin arkipäiväistä tavallisten ihmisten epätavallisia tarinoita. Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Äänisuunnittelun suuntautumisvaihtoehto. Opinnäytetyö.

Sihvonen, Tanja & Väliaho, Pasi 2003. Mediaa kokemassa: koosteita ja ylityksiä. Turku : Kirja-Aurora.

Tilt.tv, verkkosivut, Hakupäivä 12.4.2011, <<http://www.tilt.tv>>.

Uimonen, Heikki 2005. Ääntä kohi – Ääniympäristön kuuntelu, muutos ja merkitys, Akateeminen väitöskirja Tampereen Yliopisto.

Vahtola, Janne 2006. Puheohjelmat osana radion lähetysvirtaa, Oulun yliopisto. Pro gradu -tutkielma.

Yle Uutiset, Ylen rakenne uudistuu, yt-neuvottelut aloitetaan. Hakupäivä 5.4.2011. <[http://yle.fi/uutiset/kotimaa/2010/09/ylen\\_rakenne\\_uudistuu\\_yt-neuvottelut\\_aloitetaan\\_2023706.html](http://yle.fi/uutiset/kotimaa/2010/09/ylen_rakenne_uudistuu_yt-neuvottelut_aloitetaan_2023706.html)>.

YleX.fi, juttusarjan kuvaus YleX Tänään -sivustolla, Hakupäivä 20.2.2011. <<http://ylex.yle.fi/sarjat/ylex-t%C3%A4n%C3%A4n-pelimies>> .

YleX, verkkosivut, Hakupäivä 21.4.2011, <<http://ylex.yle.fi/radio/ohjelmat/ylex-tanaan/sokea-piste>>.

YleX.fi, YleX info, Hakupäivä 16.3.2011. <<http://ylex.yle.fi/ylex-info/tata-on-ylex>>.

### **Haastattelut:**

Alijoki, Ville 2011. Toimitussihteeri. Kuningaskuluttaja. Haastattelu 18.3.2011.

Mannermaa, Jaakko 2011. Tiedottaja. JKPromo. Haastattelu 22.3.2011.

Puha, Thomas 2011. Päätoimittaja. Pelaaja-lehti. Haastattelu 1.4.2011.

Kontio, Juha 2011. Äänisuunnittelija. YleX. Haastattelu 8.4.2011.

## **LIITTEET**

LIITE 1

Haastattelu Ville Alijoki 18.3.2011.

**Milloin Pelimies alkoi alun perin?**

**Mistä idea sarjaan syntyi?**

**Keille Pelimies oli ensisijaisesti suunnattu?**

**Miten päädyitte Pelimiehen rakenteeseen?**

**Mitä ehtoja YleX sarjalle asetti? (Esim. kuinka pitkä ja miten pelejä käsitellään jne.?)**

**Miten Pelimies kehittyi vuosien varrella?**

**Miksi sarja loppui?**

**Miten hyvin sinun mielestä pelijournalismi toimii lähetysvirtaradiossa?**

Haastattelu Juha Kontio 8.4.2011.

**Miten tarkkaan YleX:n äänimaisema on suunniteltu?**

**Mikä on aluke?**

**Välike?**

**Lopuke?**

**Kanavasignaali?**

**Taustamatto?**

**Voiko radiossa käsitellä sinun mielestäsi vahvasti visuaalisuuteen perustuvia aiheita kuten vaikkapa elokuva tai pelejä?**

Haastattelu Jaakko Mannermaa 22.3.2011.

**Milloin Pelimies alkoi alun perin?**

**Mistä idea sarjaan syntyi?**

**Miten pitkään teit sarjaa?**

**Miten Pelimiehen rakenne syntyi?**

**Mistä idea tähän rakenteeseen syntyi?**

**Miten hyvin sinun mielestä pelijournalismi toimii lähetysvirtaradiossa?**

**Minkälainen pelijournalismi radiossa voisi toimia?**

**Mitkä ovat pelijournalismin suurimmat haasteet lähetysvirtaradiossa?**

Haastattelu Thomas Puha 1.4.2011.

**Mistä suomalainen pelijournalismi on alkanut?**

**Minkälaista kehitystä siinä on vuosien mittaan tapahtunut?**

**Miten laadukasta suomalainen pelijournalismi on?**

**Mitä erityispiirteitä suomalaisessa pelijournalismissa on?**

**Minkälainen on pelijournalismin tämänhetkinen tila?**

**Miksi pelijournalismi on Suomessa keskittynyt niin vahvasti printtipuolelle?**

**Miksi Suomessa ei tällä hetkellä ole pelijournalismia sähköisissä medioissa?**

**Olisiko tällaiselle pelijournalismille täällä edes tilausta?**

**Minkälainen tilanne ulkomailla tämän suhteen, näkyykö siellä pelit televisiossa?**

**Entä radiossa?**

**Peleissä kuvien merkitys korostuu todella paljon. Miten pelejä voisi käsitellä sinun mielestäsi radiossa mielenkiintoisesti?**

**Myös Pelaajalla on radiotyypistä ohjelmaa pelaajacastin muodossa, miten se sinusta toimii?**

**Mihin suuntaan pelijournalismi tulee kehittymään?**

**Siirtyykö pelijournalismi entistä enemmän internetiin? Vai tuleeko jotain uusia julkaisukanavia?**