

Kolina käy, kun Brazilian seinä kaatuu.

Metaforailmaukset lentopallon
televisioselostuksessa

Saana Lehtinen

Pro gradu -tutkielma

Suomen kieli

Suomen kieli ja suomalais-ugrilainen kielentutkimus

Kieli- ja käännöstieteiden laitos

Turun yliopisto

Toukokuu 2015

Turun yliopiston laatu~~j~~järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin~~in~~ OriginalityCheck -järjestelmällä.

TIIVISTELMÄ

TURUN YLIOPISTO

Kieli- ja käännöstieteiden laitos / Humanistinen tiedekunta

LEHTINEN, SAANA: *Kolina käy, kun Brazilian seinä kaatuu*. Metaforailmaukset lentopallon televisioselostuksessa.

Pro gradu -tutkielma, 61 s., 2 liites.

Suomen kieli ja suomalais-ugrilainen kielentutkimus

Toukokuu 2015

Tutkin työssäni metaforailmauksia, joita selostaja Mikko Hannula käytti selostaessaan lentopallon maailmanmestaruuskilpailuja syksyllä 2014. Metaforia tarkastelemalla selvitan, millaisen kuvan ne antavat lentopallosta lajina. Käytän tutkimukseni teoreettisena taustana George Lakoffin ja Mark Johnsonin (1980) kehittämää kognitiivista metaforateoriaa. Hyödynnän metaforien analysoinnissa myös urheilukielen tutkimusta.

Aineistonani on kaksi maailmanmestaruuskilpailujen ottelua: Suomi–Kuuba- sekä Suomi–Brasilia-ottelut. Keräsin metaforailmaukset kuuntelemalla molempien otteluiden selostukset ja kirjaamalla muistiin selostajan käyttämät metaforailmaukset. Erilaisia metaforailmauksia on yhteensä 191 kpl. Tutkimukseni tulokset eivät ole täysin yleistettävissä, koska tutkin vain yhden selostajan selostusta. Tutkimus antaa kuitenkin viitteitä siitä, millaisten metaforien avulla lentopalloa kuvataan. Vertaan lentopallonselostuksesta löytämiäni metaforia muiden urheilulajien parista löytyviin metaforiin lähdekirjallisuuden avulla.

Selostajan käyttämät metaforailmaukset näyttävät perustuvan erityisesti seuraaviin viiteen metaforakäsitykseen: LENTOPALLO ON SOTAA, LENTOPALLO ON MATKA, LENTOPALLO ON RAKENNUS, LENTOPALLO ON TOISENLAINEN PELI ja LENTOPALLO ON KULTTUURIA. Lisäksi selostuksessa esiintyy joitakin metaforailmauksia, jotka eivät pohjaudu näihin metaforakäsityksiin. Tällaiset ilmaukset muodostavat pienempiä ryhmiä tai ovat vain yksittäisinä esiintyviä, vakiintuneita sanontoja.

Asiasanat: kognitiivinen metaforateoria, lentopallo, metafora, urheilujournalismi, urheiluselostukset

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	3
1.1	Tutkimuksen lähtökohdat	3
1.2	Tutkimuksen tavoitteet ja hypoteesit.....	5
2	KUVAKIELISYYS URHEILUSELOSTUKSESSA	7
2.1	Metaforan määritelmä	7
2.2	Kognitiivinen metaforateoria.....	9
2.3	Urheilukieli erikoiskielenä	12
2.4	Selostajan rooli	15
3	AINEISTO JA SEN TAUSTAT	17
3.1	Aineiston esittely	17
3.2	Lentopallo selostettavana lajina	18
3.3	Selostaja Mikko Hannula	19
4	METAFORAT LENTOPALLON TELEVISIOSELOSTUKSESSA	21
4.1	LENTOPALLO ON SOTAA.....	21
4.1.1	Sota ja taistelu	22
4.1.2	Hallitseminen ja vallankäyttö.....	26
4.2	LENTOPALLO ON MATKA.....	27
4.2.1	Polku kohti määränpäättä.....	27
4.2.2	Kulkuväline	28
4.2.3	Etäisyys kulkijoiden välillä.....	31
4.3	LENTOPALLO ON RAKENNUS	34
4.3.1	Sisällä oleminen	34
4.3.2	Rakentaminen ja rikkominen	36
4.4	LENTOPALLO ON TOISENLAINEN PELI.....	38
4.4.1	Eri urheilulajit	39
4.4.2	Uhkapeli	40
4.5	LENTOPALLO ON KULTTUURIA	43
4.5.1	Näytelmät, kirjat ja musiikki.....	44
4.5.2	Ruoanlaitto	48
4.6	Muita lähdealueita	50

4.7	Kokoavaa tarkastelua	54
5	LOPUKSI.....	56

LÄHTEET

LIITTEET

1.1 Tutkimuksen lähtökohdat

Urheiluselostaja käyttää puheessaan erilaisia retorisia tehokeinoja, joiden tarkoituksena on paitsi kertoa kilpailun etenemisestä myös pitää yllä jännitystä eli rakentaa draaman kaarta. Metaforien eli vertaukseen perustuvien kielikuvien¹ (KS s.v. *metafora*) käyttäminen on yksi näistä tehokeinoista. Kognitiivisessa kielitieteessä metafora on muutakin kuin retorinen tehokeino: se on ihmismielelle luonnollinen tapa jäsentää maailmaa (Lakoff–Johnson 1980: 6). Tässä tutkielmassa käsittelen metaforia, joita Mikko Hannula käytti selostaessaan lentopallon vuoden 2014 maailmanmestaruuskilpailuja Yleisradion televisiokanavilla.

Hannulan selostustyyli herätti keskustelua penkkiurheilijoiden keskuudessa. Muun muassa Ilta-Sanomat otsikoi verkkosivuillaan seuraavasti: ”Ylen selostaja sekosi lentopallomiesten upeasta noususta: Sokka, Rokka ja Lokka irti”. Kirjoitus, jossa lainattiin Hannulan lausahduksia Suomi–Kuuba-pelistä, keräsi Ilta-Sanomien verkkosivuille toistasataa nimetöntä kommenttia seuraavaan päivään mennessä. Jotkut kehuivat selostajan eläytymistä, kun taas toiset sanoivat kuuntelemisen herättäneen myötähäpeää. (Ilta-Sanomat.fi 1.9.2014.) Kommentit kertovat, että selostus herätti tunteita. Tutkielmassani en arvioi Hannulan selostustaitoja, mutta tutkin yhtä hänen puheensa ilmiötä: hänen käyttämiään metaforailmauksia. Millaisen kuvan ne luovat ilmiöstä nimeltä lentopallo?

Hyödynnän aineistostani metaforailmauksien analysoinnissa kognitiivista metaforateoriaa. Metafora on ollut yksi 1970-luvulla syntyneen kognitiivisen kielitieteen parissa yksi keskeisimmistä tutkimuskohteista. Kognitiivinen kielitiede on ylipäättään kiinnostunut kielen ja ihmisen kognition välisestä yhteydestä. (Ks. esim. Grady 2007: 188.) Kognitiivisen metaforateorian kehittivät yhdysvaltalaiset George Lakoff ja Mark Johnson 1980-luvulla (Lakoff–Johnson 1980; Lakoff 1987; ks. luku 2.2). Metaforia sinänsä on tutkittu retorisena tehokeinona jo antiikin aikoina (Aristoteles 1998).

¹ Puhtaiksi vertauksiksi katson sellaiset ilmaukset, jotka rakentuvat *kuin-* tai *niin kuin* -konjunktion varaan. Tällaiset ilmaukset olen rajannut tutkimukseni ulkopuolelle. Metaforan määritelmästä tutkimuksessani kerron tarkemmin luvussa 2.1.

Sittemmin metaforia ovatkin tutkineet niin kielentutkijat kuin esimerkiksi filosofit, kirjallisuudentutkijat ja psykologitkin. Metaforisia ilmauksia esiintyy kaikenlaisissa kulttuurimme teksteissä, vaikka metafora usein liitetäänkin runouden ilmiöksi. (Harvilahti–Kalliokoski–Nikanne–Onikki 1992: 7–10.)

Urheilutoimittajien käyttämää kieltä on tutkittu niin sanomalehdistä, radiosta kuin televisiostakin kerätyn aineiston avulla. Lehtien urheilukieli on etu- tai jälkikäteen kirjoitettua kieltä ja eroaa siksi radion ja television reaaliaikaisesta selostuksesta. Radio- ja televisioselostajien kielenkäyttö on spontaanimpaa, kun taas lehdissä käytettävä kieli on harkitumpaa. Koska lehtien urheilukieli näyttää olleen suositumpi tutkimuskohde kuin radion tai television kieli, käytän aineistoni metaforien tulkitsemisessä kuitenkin apuna muun muassa Suomelan (1998: 30–49) jääkiekkoaiheista artikkelia, Kähön (2006) salibandyaiheista ruotsin kielen pro gradu -tutkielmaa sekä Palomäen (2001) viestintätieteiden näkökulmasta tehtyä, jalkapalloaiheista pro gradua. Radion tai television urheilukielen metaforia tutkivat pro gradu -tutkielmat ovat painottuneet suomalaisille perinteisiin lajeihin, erityisesti jääkiekkoon, hiihtoon sekä yleisurheiluun. Esimerkiksi Kyrönviita (1995) vertaili kahden eri radiokanavan jääkiekkoselostuksia. Peltonen (1995) puolestaan vertaili radion ja television eroja jääkiekko- ja yleisurheiluselostuksissa. Kognitiivista metaforateoriaa on hyödyntänyt muun muassa Miia Suomu (2001), joka tutki selostajan retorisia keinoja Formula 1 -kilpailuissa. Suomun löytämät metaforat pohjautuvat sotaan, fyysiseen toimintaan, uhkapeleihin, teatteriin ja eläinmaailmaan (mts. 70). Tutkimustuloksiani on kiinnostavaa vertailla myös muihin kognitiivisen metaforateorian avulla tehtyihin tutkielmiin (ks. esim. Hurme 2001 musiikkiarvostelujen metaforailmauksista).

Jokaisella meistä on kosketuspintaa urheilukieleen, sillä lehtien urheiluotsikoilta ja urheiluaiheisilta televisiolähetyksiltä on vaikea välttyä. Kunkin lajin erikoissanasto (ks. luku 2.3) voi olla vierasta, mutta silti pystymme kuvailemaan, millaista on tyypillinen urheiluselostajan puhe. Tiedämme, millainen on sen rytmi ja millaisia ilmauksia se sisältää. Urheilukielen tutkimisesta tekeekin mielenkiintoista sen rituaalisuus. Pohjimmiltaan esimerkiksi lentopallo on vain pallon lyömistä verkon puolelta toiselle; siihen liitettävät mielikuvat ovat kulttuurimme luomia. Nämä mielikuvat perustuvat muun muassa median rakentamiin kertomuksiin. (Virtapohja 1998: 40–41.) Yksittäinen selostajakin siis muokkaa ja ylläpitää käsitystämme lajista ja kilpailijoista, vaikkei dramatisointi sinänsä ole tarkoituksellista. Metaforiset ilmaukset puolestaan toimivat

hyvin draaman luojina, koska ne korostavat tiettyjä puolia ja häivyttävät toisia (Lakoff–Johnson 1980: 68).

Päätin tutkia lentopallonselostuksen kieltä siksi, että aiempi tutkimus on painottunut jääkiekon, yleisurheilun ja hiihdon kaltaisten suosikkilajien parissa käytettyyn kieleen. Koska lentopallolla ei ainakaan vielä ole yhtä suurta suosiota kuin näillä lajeilla, ei myöskään lentopallonselostuksella ole yhtä pitkiä ja vahvoja perinteitä. Perinteiden puuttuminen saattaa vapauttaa tai hillitää selostajaa; ensin mainittu vaihtoehto olisi tutkimukseni kannalta tietysti hedelmällisempi. Tutkin juuri lentopallon selostusta myös lajin ajankohtaisuuden vuoksi. Suomen joukkueen hyvä menestys maailmanmestaruuskilpailuissa nosti lajin medianäkyvyyttä ainakin hetkellisesti. Maajoukkue ylsi historiansa parhaaseen MM-sijoitukseen sijoittuessaan yhdeksänneksi. Joissain peleissä uutisoitiin paikan päällä olleen jopa 5 000 suomalaiskatsojaa (Lentopalloliitto: Tiedote 6.9.2014). Tulevaisuus näyttää, nouseeko lentopallo vakituisesti suomalaisten penkkiurheilijoiden suosioon. Laji on kuitenkin jopa miljardin harrastajamäärällään yksi maailman laajimmalle levinneistä joukkuepeleistä. Suomessakin harrastajia on noin 118 000. (Lentopalloliitto: Perustietoa lajista.)

Syksyn 2014 MM-kilpailut televisioitiin Yleisradion kanavilla. Selostaja Mikko Hannulan lisäksi pelitapahtumia analysoi asiantuntijakommentaattorina maajoukkueen entinen päävalmentaja Timo Hoivala. Heidän välillään ei kuitenkaan ole kovin paljon puhdasta vuoropuhelua. Hoivala analysoi peliä lähinnä silloin, kun käynnissä on aikalisä tai videotarkistus, jolloin Hannula puolestaan on yleensä hiljaa. Pelin ollessa käynnissä puheenvuoro on enimmäkseen Hannulalla. Näiden syiden vuoksi tutkin vain ammattiselostaja Hannulan sanoja. Tarkoitin siis Hannulaa puhuessani jatkossa **selostajasta**.

1.2 Tutkimuksen tavoitteet ja hypoteesit

Haluan tutkielmassani selvittää, millaisia metaforisia ilmauksia urheiluselostaja käyttää yhden lajin parissa. Monien muiden urheiluselostajien tapaan Mikko Hannula selostaa useita eri lajeja (ks. luku 3.3), joten osa ilmauksista lienee myös lentopallokontekstia

laajemmassa käytössä. Siten tutkimus kertoo paitsi kyseisestä lajista ja selostajasta, myös metaforien käytöstä urheiluselostuksessa ylipäätään.

Tutkimuskysymykseni ovat:

1. Millaisena lentopallo metaforailmausten avulla kuvataan ja koetaan?
2. Millaisten ilmiöiden sanastolla lentopalloa kuvataan, eli mitkä alat ovat metaforien lähdealueissa eniten edustettuina?
3. Missä määrin selostaja käyttää vakiintuneita metaforailmauksia, missä määrin kehittää uusia?

Selvittäessäni lentopallo selostamisen niin sanottua metaforista järjestelmää jaottelen metaforiset ilmaukset niiden lähdealueiden perusteella. Lähdealue on se, jonka kautta kohteena olevaa ilmiötä eli lentopalloa kuvataan (ks. tarkemmin luku 2.2). Lasken löytämäni erilaiset metaforiset ilmaukset: niiden määrä kertoo, minkä lähdealueen sisällä on eniten variaatiota. Lähden liikkeelle oletuksesta, että mitä enemmän yhteen lähdealueeseen liittyy erilaisia metaforailmauksia, sitä vakiintuneempi kyseinen lähdealue on. Mitä vakiintuneempi lähdealue puolestaan on, sitä enemmän sen voi katsoa kertovan, millaisena selostaja ja toisaalta yleisö selittävät ja näkevät ilmiön nimeltä lentopallo.

Toisen kysymyksen vastausta etsiessäni saan vertailukohtia aiemmin tehdyistä pro gradu -tutkielmista. Eri lajeja todennäköisesti kuvataan erilaisten ilmausten kautta. Onko muussa metaforatutkimuksessa jokin lähdealue, joka näyttäisi kuitenkin omasta tutkimusaineistostani puuttuvan kokonaan? Entä ovatko aiemmat urheiluselostusta tutkineet löytäneet lähdealueen, joka omasta aineistostani puuttuu? Uskon urheilukieleen yleisesti liitettävien piirteiden näkyvän vahvasti metaforissa. Siispä esimerkiksi sodankäyntiin liittyvät verbit lienevät aineistossani hyvin yleisiä. Käsittelen urheilukielen piirteitä luvussa 2.3.

Monet nimenomaan sodankäyntiä kuvaavat sanat ovat urheilukielessä jo niin tiuhaan käytettyjä, että niiden voi suorastaan katsoa siirtyneen osaksi urheilukielen vakiintunutta sanastoa. Kieli on ylipäätään täynnä ilmauksia, jotka ovat sanastossa niin vakiintuneita, ettemme tule edes ajatelleeksi niiden metaforisuutta (Lakoff–Johnson 1980: 55). Uskon kuitenkin löytäväni vakiintuneiden metaforailmausten lisäksi myös tuoreelta kuulostavia, innovatiivisia ilmauksia. Niiden erottelussa apuna toimivat aiemmat tutkimukset sekä

oma kielitajuni. Jos jokin ilmaus kuulostaa omiin korviini tuntemattomalta eikä sitä löydy aiemmista tutkimuksista, on kyseessä todennäköisesti selostajan oma, innovatiivinen metaforailmaus. Olen kiinnostunut myös siitä, miten selostaja itse kokee urheilukielen konventiot ja pyrkii hän kielenkäytöllään erottumaan esimerkiksi kollegoistaan. Siksi olen haastatellut Mikko Hannulaa sähköpostitse. Kerron Hannulan ajatuksista luvussa 3.3, jossa kerron myös muita taustatietoja hänestä.

2 KUVAKIELISYYS URHEILUSELOSTUKSESSA

Kielikuvat ovat tulkinnanvaraisia, joten myöhemmin käyttämäni ryhmittely lentopalloselostuksen metaforista pohjautuu omaan kielitajuuni. Käyttämästäni metaforan määritelmästä kerron luvussa 2.1. Määritelmän taustalla on kuitenkin George Lakoffin ja Mark Johnsonin (1980) kognitiivinen metaforateoria, jota käsittelen luvussa 2.2 (ks. myös Lakoff 1987). Teoria on laaja, joten esittelen siitä lähinnä ne osat, jotka ovat tutkimukseni kannalta oleellisia. Kolmannessa alaluvussa kerron urheilukielestä, sillä sen konventiot vaikuttavat selostajan kielenkäyttöön. Selostajan ja nimenomaan televisioselostajan roolista kerron luvussa 2.4.

2.1 Metaforan määritelmä

Metaforassa yksi asia tulee ymmärretyksi ja koetuksi toisen asian kautta (Lakoff–Johnson 1980: 5). Käyttäessään metaforaa puhuja tietää, ettei X ole Y, mutta haluaa silti antaa vaikutelman, että X jollain tavalla muistuttaa Y:tä. Esimerkiksi koiraan voi viitata neutraalilla sanalla *koira*, mutta jos koiraa kutsuu *rotaksi*, on kyseessä metafora. Tällöin puhuja näkee tai haluaa kuuntelijan näkevän koirassa jotain rotan kaltaista. (Koski 1992: 13–14.) Näin metafora korostaa tiettyjä piirteitä ja jättää toiset vähemmälle huomiolle. Piilotettuja puolia voi olla vaikea havaita, minkä takia niiden olemassaolo joskus unohtuu (Lakoff–Johnson 1980: 10). Metaforat eivät yleensä ole yksittäisiä, vaan kuvaamme jotakin alaa systemaattisesti toisen alan termein. Osa metaforista on vieläpä niin kiteytyneitä sanastomme osia, että emme edes huomaa ajattelumme konventionaalisuutta. Myös uudet, innovatiiviset metaforat hyödyntävät yleensä jotakin konventionaalista kytköstä, ja ovat siten ymmärrettävissä jo olemassa olevan metaforan pohjalta. (Mts. 47–

50.) Koska kielen konventiot pohjautuvat ajattelumme konventioihin, metaforat paljastavat, millaisena näemme jonkin ilmiön, esimerkiksi lentopallon.

Tutkielmassani puhun **metaforasta**, kun tarkoitan **metaforista käsitystä**. Tällainen metafora ei välttämättä esiinny kielessä sellaisenaan, vaan on ikään kuin yläkategoria sen alaisuuteen kuuluville ilmauksille. Metaforista käsitystä ilmentävät **metaforiset ilmaukset** eli **metaforailmaukset**. Metaforailmaukset voivat olla yhden sanan mittaisia, mutta myös pidempiä, jopa lauseen mittaisia kokonaisuuksia. Metaforailmaukset siis perustuvat metaforisiin käsityksiin. Aineistossani metafora on esimerkiksi LENTOPALLO ON UHKAPELIÄ² ja sen alle kuuluvia metaforailmauksia esimerkiksi *kääntämätön jokerikortti* tai *vaihtoruletti pyörii*. Eron eri tasojen välille tekevät myös Lakoff ja Johnson (1980: 4–6; ks. myös Grady 2007: 188–189). Suomenkielisten termien käytössä olen ottanut mallia Jenni Hurmeen pro gradu -tutkielmasta, jossa Hurme tutki musiikkiviitteisiä metaforailmauksia Suosikki-lehden musiikkiarvosteluissa (2001).

Aina ei ole selvää, milloin kyseessä on metaforakäsitys ja siihen pohjautuva metaforailmaus, ja milloin kaksi keskenään hierarkkisessa suhteessa olevaa ilmiötä. Lakoff ja Johnson käyttävät näistä englanninkielisiä termejä *metaphorical structuring* ja *subcategorization*. Esimerkiksi väittely ja keskustelu ovat luonteeltaan samankaltaisia toimintoja. Niitä voidaankin kuvata lähes täysin toistensa termeillä. Sen sijaan metaforassa rinnastuvat kaksi keskenään erilaista toimintaa, esimerkiksi VÄITTELY ON SOTAA. Toisen alueen termeillä kuvaaminen on metaforassa aina osittaista. (Lakoff–Johnson 1980: 83–84.)

Metaforassa kahden alueen välillä nähdään siis samankaltaista käsitteellistä rakennetta, eli esimerkiksi väittely nähdään 'ikään kuin' sotana. Kategorioinnissa puolestaan väittely on 'eräänlainen' keskustelu. Erottelu perustuu siihen, että jokin merkitys on ensisijainen ja siis ei-metaforinen. (ks. Koski 1992: 17–18.) Tutkimusaineistoa karsiessani otinkin lähtökohdakseni ajatuksen, että kullakin sanalla on ensisijainen käyttötapa: se, joka esimerkiksi sanakirjoissa mainitaan ensimmäisenä. Muut merkitykset lasken metaforisiksi. Samoin jos ensisijainen merkitys on sanakirjan mukaan kielikuva (kuv.), olen laskenut kyseisen merkityksen metaforiseksi. Käytän ensisijaisen merkityksen määrittelyssä apuna Kielitoimiston sanakirjaa (KS). Pidemmässä yksiköissä, esimerkiksi

² Kirjoitan metaforat kapiteelein Lakoffin ja Johnsonin vakiinnuttaman tavan mukaisesti.

lauseissa, olen tarpeen mukaan tarkistanut yksittäisten sanojen merkityksen sanakirjasta. Selostuksesta poimimieni ilmausten kulloisenkin merkityksen olen yrittänyt ratkoa kontekstin ja oman ymmärrykseni perusteella.

Osa lentopallon erikoissanastosta on metaforista (erikoiskielisyydestä ks. luku 2.3). Esimerkiksi Suomela (1998: 33) rajaa aineistonsa ulkopuolelle jääkiekon sääntökirjasta löytyvät ilmaukset. Omassa tutkimuksessani en erottele ilmauksia tällä perusteella, koska epäilen säännöissä olevan käytössä eriasteisesti vakiintuneita metaforisia ilmauksia.

2.2 Kognitiivinen metaforateoria

Kognitiivinen metaforateoria perustuu ajatukseen, että ihmisen ajattelu on kauttaaltaan metaforista. Metaforiset ilmaukset eivät siis ole pelkästään kielen ilmiöitä, vaan ne heijastavat ihmisen kognitiota. Ajattelumme on siis metaforista. (Lakoff–Johnson 1980: 6.) Toisaalta metaforat samaan aikaan ohjaavat ajattelua ja tapaa elää: esimerkiksi se, pitääkö elämää junamatkana vai moottoritienä, vaikuttaa tapaan kokea ja rakentaa elämää (Nikanne 1992: 64–65). Lakoffin ja Johnsonin (1980: 159–160) mukaan metaforia on lähestytty liikaa pohtimalla ilmausten totuudenmukaisuutta, kun tosiasiaissa pitäisi keskittyä siihen, mistä metaforat syntyvät ja millainen vaikutus niillä on kulttuuriimme. Metaforat eivät siis ole totta tai valetta olevia kielenilmauksia, vaan ne kertovat aina jotakin ajattelustamme.

Lähdealue on se, jonka avulla kohteena olevaa ilmiötä kuvataan. **Kohdealue** on puolestaan se, mitä kuvataan. Kohdealue on yleensä abstraktimpi. Jos sanotaan esimerkiksi *Väittelijä puolustautui*, kuvataan kohdealuetta eli väittelyä lähdealueen eli sodan termein. Väittelyssä puolustautuminen nähdään siis jollain tapaa samankaltaisena kuin sodassa puolustautuminen. Toisin sanoen kun väittelyä kuvaillaan sodan termein, nähdään lähde- ja kohdealueessa rakenteellista samankaltaisuutta. Yleensä samankaltaisuuksia nähdään paljon. Väittelyä voidaan kuvata useilla erilaisilla sodan termeillä. (Mts. 4–7.) On kuitenkin olemassa myös ilmauksia, joiden taustalla olevalle metaforakäsitykselle on vaikeaa keksiä useampaa kuin yhtä tai kahta metaforailmausta. Tällaisia ilmauksia ovat vaikkapa *kaalinpää* ja *tuolinjalka*: emme puhu esimerkiksi *tuolin päästä* (vrt. kuitenkin *pöydän pää*; ks. esim. Suutari 2006). Sopivassa kontekstissa voisimme kuitenkin ymmärtää tämänkin ilmauksen, mikä osoittaa, että taustalla vaikuttaa

metaforakäsitys TUOLI ON ELÄVÄ OLENTO. Se, että voimme nähdä tuolin edes jossain määrin vartalona, osoittaa kuitenkin, että marginaalisuudestaan huolimatta myös *tuolinjalalla* on metaforinen pohja. Lakoff ja Johnson erottavat tällaiset ilmaukset kielessä järjestelmällisemmin esiintyvistä, mutta pitävät niitä silti yhtä lailla metaforina. (Mts. 54–55.) Kieleen vakiintuneita metaforia kutsutaan **kuolleiksi metaforiksi** (Koski 1992: 14).

Analogisuus lähde- ja kohdealueen välillä ei kuitenkaan ole täydellistä vaan osittaista (ks. esim. Onikki-Rantajääskö 2008: 50). Koko metafora perustuukin oikeastaan siihen, että kohdealueen **skeema** kuvataan lähdealueen skeeman osilla. Skeema on jonkinlainen pelkistetty ja rajoiltaan avoin kokonaisuus seikkoja ja suhteita, jotka automaattisesti liittyvät mielessä johonkin käsitteeseen kuuluviksi. Esimerkiksi käsitteen MATKA skeemaan kuuluvat muun muassa matkustajat, kulkuneuvo, lähtöpaikka, määränpää ja mahdolliset välietapit. (Nikanne 1992: 61–63) Usein lähde- ja kohdealueen välillä nähdään useita yhteisiä piirteitä. Esimerkiksi *nostokurki* tarkoittaa nosturia, joka muistuttaa lintua pitkäkaulaisuutensa lisäksi myös liikeradaltaan. Metafora voi kuitenkin saada motivaationsa myös yksittäisestä piirteestä: tällainen on esimerkiksi tyhmyys, kun ihmistä kutsutaan *aasiksi*. (Koski 1992: 13–14.)

Lakoff ja Johnson (1980; ks. myös Lakoff–Turner 1989) jakavat metaforat kolmeksi päätyypiksi: rakennemetaforiksi, suuntametaforiksi ja ontologiseksi metaforiksi. **Rakennemetaforat** (*structural metaphors*) ovat eräänlaisia perusmetaforia. Niissä yhtä käsitealuetta kuvaillaan toisen alueen käsitteillä. Tunnettu esimerkki on metafora VÄITTELY ON SOTAA. (Lakoff–Johnson 1980: 3–6; 14.) Suomen kielessä se näkyy muun muassa sellaisissa ilmauksissa kuin *puolustaa väitettään* tai *ampua alas hänen väitteensä*. Muihin metaforatyyppeihin verrattuna juuri rakennemetaforat tarjoavat parhaan mahdollisuuden korostaa tiettyjä puolia ja häivyttää toisia (mts. 61).

Toinen metaforan päätyyppi on **suuntametafora** (*orientational metaphor*). Siinä lähdealueena on ikään kuin akseli, jolle eri ilmiöt sijoitetaan: ne ovat esimerkiksi ylhäällä tai alhaalla, edessä tai takana. Suuntametaforat pohjautuvat kokemukseen ihmiskehosta ja sen toiminnasta ympäristössämme. (Lakoff–Johnson 1980: 14.) Se, minne suuntaan asiat sijoitetaan, riippuu myös kulttuurista. Joissain kulttuureissa ylhäällä–alhaalla-akseli on yleisin, kun taas toisissa kulttuureissa käytetään enemmän lähellä–kaukana-akselille asettuvia ilmauksia. (Mts. 24.) Suomenkielisissä ilmauksissa näkyy usein esimerkiksi

suuntametafora HYVÄ ON YLHÄÄLLÄ. Monet tavoiteltavat asiat ylipäättään ovat ylhäällä: mieliala voi *nousta* tai henkilö voi olla *korkeassa asemassa*.

Ontologisilla metaforilla (*ontological metaphors*) Lakoff ja Johnson tarkoittavat abstraktien asioiden esittämistä konkreettisina. Kun abstraktista tehdään konkreettista, on sitä helpompi luokitella ja laskea – siitä on helpompi puhua. Ontologiset metaforat ovat niin tavallisia abstrakteista asioista puhuttaessa, ettei niitä yleensä edes huomata metaforiksi. Niillä on myös tavallisesti hyvin rajoittunut käyttötarkoitus: ne eivät varsinaisesti anna lisätietoa kuvattavana olevan abstraktista asiasta. Ontologisilla metaforilla siis pikemminkin viitataan tarkoitteisiin itseensä kuin niiden olemukseen suhteessa muihin tarkoitteisiin. Esimerkiksi MIELI ON KONE on ontologinen metafora. Voidaan esimerkiksi sanoa *Hän hajosi paineen alla*. (Lakoff–Johnson 1980: 25–28.)

Personifikaatio on yksi helposti tunnistettavimmista ontologisista metaforista. Siinä eloton esine nähdään ihmisen kaltaisena, joten on mahdollista sanoa esimerkiksi *Inflaatio tuhosi dollarin*. Taustalla oleva metafora ei kuitenkaan ole INFLAATIO ON ELÄVÄ OLENTA, vaan INFLAATIO ON VASTUSTAJA. Personifikaatio siis paitsi tekee inflaatiosta konkreettista myös kertoo, miten siihen pitäisi suhtautua: sitä vastaan pitää *taistella*. Inflaatio on niin abstrakti asia, että siitä puhuminen muuttuu edes hieman ymmärrettävämmäksi personifikaation avulla. (Lakoff–Johnson 1980: 33–34.)

Personifikaatiossa inhimillisiä ominaisuuksia liitetään siis ei-inhimillisiin tarkoitteisiin. Vaikka inflaatio nähdään ihmisen kaltaisena, sanalla *inflaatio* ei kuitenkaan viitata kehenkään tiettyyn henkilöön. Sen sijaan **metonymiassa** käytetään tiettyä ilmausta vain viittauksena johonkin tarkoitteeseen: esimerkiksi ravintolan työntekijät voivat keskenään puhuessaan viitata asiakkaaseen tämän tilaaman annoksen nimellä. Tällöin kyseessä on metonymia, sillä asiakkaalla ei nähdä olevan esimerkiksi kinkkuvoileivän ominaisuuksia. Viittaavaa ilmausta ei valita sattumanvaraisesti, vaan valittu osa ratkaisee, mistä näkökulmasta kokonaisuutta katsotaan. Ravintolatyöntekijöiden on ymmärrettävää ajatella asiakasta tämän tilausta korostaen. Metonymian yleinen tapaus on sellainen, jossa osa edustaa kokonaisuutta, esimerkiksi kasvot ihmistä. Ilmaus *Tarvitsemme uusia kasvoja* on esimerkki tällaisesta. Perinteisesti tätä retorista keinoa on kutsuttu synekdokeeksi. Kasvoilla ihmiseen viittaaminen on loogista, sillä usein ihmistä tarkasteltaessa nimenomaan pää, kasvot tai silmät ovat keskiössä. (Lakoff–Johnson 1980: 35–37.)

Metonymia on ilmiönä metaforan kaltainen sikäli, ettei sekään ole vain kielellistä vaan pohjautuu ajatteluunme, asenteisiinme ja toimintaamme. Metonymia mahdollistaa jonkin asian hahmottamisen suhteessa johonkin toiseen asiaan. Näin metonyymiset ilmaukset pohjautuvat kokemuksiimme aivan kuten metaforatkin. Metonymian kokemuksellinen perusta on kuitenkin yleensä selvemmin havaittavissa kuin metaforan. (Lakoff-Johnson 1980: 39–40.) Lakoff ja Johnson pitävät metonymiaa metaforan läheisenä sukulaisena. Radden (2003: 93) sanoo metaforan ja metonymian olevan pikemminkin saman janan eri päissä olevia ilmiöitä. Näin ollen eri ilmauksissa voi olla metaforisia ja metonyymisiä ominaisuuksia eri suhteissa. Yleensä metonymia on kuitenkin erotettu metaforasta sillä perusteella, että toisin kuin metaforassa, metonymiassa sekä lähde- että kohdealue voivat kuulua samaan käsitekenttään (Koski 1992: 14).

Koska metafora on kognitiivisessa metaforateoriassa niin olennainen osa ihmisen ajattelua, herää kysymys, mihin metaforat loppujen lopuksi perustuvat. Millaisia käsitteitä voi ymmärtää ilman metaforaa? (Ks. esim. Nikanne 1992: 69–75.) Lakoffin ja Johnsonin mukaan tällaisia ei-metaforisia ilmauksia ovat erityisesti spatiaaliset ilmaukset, esimerkiksi YLHÄÄLLÄ ja ALHAALLA. Kukin ihminen ymmärtää ne suunnilleen samalla tavalla, koska jokaisella on samankaltainen keho. Lähes kaikki fyysiset suorituksemme sisältävät muutoksen suunnassa: esimerkiksi ylös–alas tai eteen–taakse. Käsitämme suorina ilmauksina myös esimerkiksi jonkin kappaleen rajoihin ja säiliömäisyyteen viittaavat ilmaukset. Ymmärrämme ne, koska ymmärrämme oman vartalomme rajat. (Lakoff-Johnson 1980: 56–58.)

2.3 Urheilukieli erikoiskielenä

Erikoiskieli eli jonkin erikoisalan kieli määritellään useimmiten yleiskielestä poikkeavaksi tieteen, ammatin tai harrastusalan kieleksi. **Yleiskieli** on sanastoltaan tuttua koko kieliyhteisölle ja sen virkerakenne on sovittujen normien mukaista. Erikoiskielet perustuvat yleiskieleen, josta ne kuitenkin eroavat muun muassa sanaston suhteen. Erikoiskielen sanasto on tuttua vain alan harrastajille. Joillain erikoisaloilla, esimerkiksi hallinnossa, on totuttu poikkeuksellisen pitkiin virkerakenteisiin, jolloin myös rakenteellisia seikkoja voi pitää erikoiskieleen kuuluvina. (Haarala 1981: 9–10; erikoiskielen rakenteista ks. myös Karihalme 1996.)

Toiset erikoiskielet ovat erikoistuneempia kuin toiset: esimerkiksi lääketieteen sanasto on varsin erikoistunutta. Toisaalta sana voi kuulua sekä yleiskieleen että johonkin erikoiskieleen: esimerkiksi sanat *joukko* ja *kolmio* ovat yleiskielessä kaikille tuttuja mutta matematiikan alalla tarkoin määriteltyjä. (Haarala 1981: 10.) Lentopallokieli sisältää samanlaista erityisen merkityksen saanutta, yleiskielestä tuttua sanastoa. Osa termeistä esiintyy kuitenkin vain lentopallosta puhuttaessa. Niinpä selostajan puheen täysi ymmärtäminen vaatii myös lentopallokielen ymmärtämistä. Lentopallon erikoissanastoon kuuluvat esimerkiksi sanat, joilla selostaja tavallisemmin viittaa pelaajiin. Pelaajan rooli voi olla *hakkuri*, *passari*, *libero*, *laitahyökkääjä* tai *keskipelaaja*. Kaksi viimeksimainittua ovat helpoimmin ymmärrettävissä sellaiselle, jolle lentopallo ei ole tuttu laji. *Hakkuri* eli *iskijä* on lentopallokielessä pelaaja, jonka erikoisosaamista on hyökkäyspeli. Sana lienee johdos *hakata*-verbistä. *Passari* puolestaan *passaa* 'syöttää' (KS) pallon hyökkääjille. *Libero* puolestaan on yleensä muita lyhyempi ja siten vikkelmämpi takakentän pelaaja. (Laakso–Lentopalloliitto 2009: 7–8.) Pelaajien sijaintia ja samalla pelikenttää kuvataan myös numeroitujen pelipaikkojen avulla. Selostaja voi siis puhua vaikkapa *kakkospaikan hyökkäyksestä*. Vasemmasta ja oikeasta puolesta ei lentopallossa puhuta. (Mt. 4–5.)

Urheilun seuraaminen on vapaa-ajan viihdettä, joten urheilujournalismin kieli on usein liioittelevaa ja kärjistävää. Voitto ei koskaan ole pelkkä numeerinen lopputulos, vaan se *otetaan* tai *napataan*; joukkue *nousee* tai *purjehtii* voittoon. Viihteellisyyden lisäksi urheilujournalismin kieli on usein nationalistista, maskuliinista ja kilpailuhenkistä. (Virtapohja 1998: 63–65.) Erikoiskielellä on ylipäättään sosiaalinen funktio: sen käyttäminen luo ja ylläpitää ryhmäidentiteettiä. Urheilukielen yhtenä tehtävänä on rakentaa ”me suomalaiset” -henkeä. ”Me vastaan muut” -asetelma on myös selostuksen draaman kannalta hyvää ainesta. (Mts. 44.) Urheilujournalismi siis vastaa ihmisluonnon kollektiivisen identiteetin tarpeeseen, mutta toisaalta myös käyttää sitä hyväkseen draaman luomiseksi. Kansainvälisissä kisoissa toimittajat korostavat kansallisuutta, kansallisissa kilpailuissa puolestaan kotikuntaidentiteettiä. Toimittajat myös herkemmin suurentelevat suomalaisten saavutuksia ja vähättelevät muiden menestystä. (Heinilä 2000: 278–279.) Suomalaisuuden identiteettiä pidetään yllä toistamalla suomalaisuuteen liitettyjä ajatusmalleja. Esimerkiksi kova yrittäminen ja peräänantamattomuus liitetään suomalaisurheilijoihin lajista ja mediasta riippumatta. (Virtapohja 1998: 46.)

Kansallistunteen ja urheilukielen yhteys ei ole pelkästään suomalainen ilmiö. Urheilulla on ollut Suomessa kuitenkin erityistä merkitystä kansallisen identiteetin muotoutumiseen, sillä urheilun nousukausi ajoittui samoille vuosikymmenille kuin kansakunnan nousukausi. Koska kansallistunne ja urheilukieli ovat niin läheisesti kytköksissä, ei ole ihme, että urheiluun on lainautunut sota-aiheista sanastoa. Urheilukieli onkin usein aggressiivista: vastustaja voidaan esimerkiksi *murskata*, *lyödä* tai *kaataa*. Tämäkin ilmiö on kansainvälinen ja sillä on vankat perinteet. (Huhtala 1979: 68–69.) Sota-aiheisissa ilmauksissa näkyy myös urheilukielen maskuliinisuus, onhan armeija miehinen ala. Pänkäläisen (1998: 34) mukaan urheilujournalismi on miehisesti painottunutta kaikkialla: sekä journalismin tekijät eli toimittajat että kohteet eli urheilijat ovat edelleen useammin miehiä kuin naisia.

Kuten sanottu, urheilukieleen liitetään usein kliseisyys. Piia Joronen tutki pro gradu -työssään asenteita urheilukieleen, koska arveli urheilukielen herättävän tunteita. Mainintoja saivat esimerkiksi ilmaukset *paljon vartijana*, *peliväline*, *tahtotila*, *tuulettaa*, *ei oltu hereillä* ja *jäi nälkä*. Myös maalin tekemistä ilmaisevat verbit ärsyttävät joko toistuvuutensa vuoksi tai siksi, että verbit ovat liian omaperäisiä. (Joronen 2007: 20–21.) Alun perin ilmaukset ovat syntyneet vaihtelun vuoksi, kun toimittajat ovat halunneet välttää toistoa ja uudistaa ilmaisujaan. Paradoksaalista kyllä, ilmaukset ovat sittemmin muuttuneet kliseiksi. (Huhtala 1979: 71–72.) Fraasit voi nähdä urheilukielen piirteinä, jonka käyttäminen kohottaa yhteisön yhteishenkeä ja jolla on siis sosiaalinen funktio. Niiden käyttäminen on siis osa urheilun rituaalisuutta, josta muun muassa Virtapohja puhuu. Juuri rituaalisuuden vuoksi urheilujournalismi kokoaa ihmisiä, puhuttelee ja tarjoaa esikuvia. (Virtapohja 1998: 229–229.)

Urheilukielen liioittelevuuteen suhtaudutaan yleensä kriittisesti. Heinilä (2000: 278) toteaa urheilutoimittajien heittäytyvän suorastaan runollisiksi Formula 1 -kilpailuja selostaessaan: he kehuvat suurin sanoin suomalaista ajotaituruutta, vaikka autojen maaliintulojärjestys näyttää yleensä perustuvan ennemmin tallin voimavaroihin kuin kuljettajien ajotaitoon. Pänkäläinen (1998: 21) pohtii, onko liioittelun tarkoituksena saada urheilu kuulostamaan merkittävämmältä kuin se oikeasti onkaan. Pänkäläisen mukaan toimittajan analyysi on usein näennäistä, sillä toimittajat käyttävät valmiita kliseisiä ilmauksia selittääkseen lopputuloksen yleisölle. Kun Suomi voittaa, joukkue pelasi ”kurinalaisesti ja nöyrästi omaa peliään”. Kun Suomi häviää, se häviää ”jäähkiekon kovimmille ammattilaisille”. (Mts. 33.) Liioittelulla on kuitenkin funktionsa

urheilukielessä: sankareiden luomiseen tarvitaan suurentelua ja kärjistämistä (Virtapohja 1998: 65). Kuten sanottu, monipuolisia ilmauksia tarvitaan myös siksi, että viikosta toiseen toistuvat otteluselostukset eivät kuulostaisi aina samanlaiselta.

2.4 Selostajan rooli

Urheiluselostaja toimiikin kilpailun raporttoijana, mutta pelkkä tapahtumien selostaminen ei riitä: televisiokuvaa ja kilpailun tapahtumia pitää myös täydentää (Virtapohja 1998: 117.) Selostaja ei välitä tapahtumia kauas kotisohvalle vaan pikemminkin vetää katselijan tapahtumien keskipisteeseen: kaukana olija siirretään lähelle (Noponen 1979: 78–79). Kotisohvalta tapahtumia seuraavan katsojan ärsykekentästä puuttuu elävän katsomon läsnäolo. Selostaja olemassaolo paikkaa tuon ärsykkeen puuttumista. Selostaja on samalla myös tapahtumien näkymätön suodatin, joka korostaa oleellisia tapahtumia ja jättää epäoleelliset huomioimatta. (Hietala 1990: 38–39.) Se, mikä kussakin lajissa on keskeistä, näkyy hyvin esimerkiksi Urheiluruudun tyyppisissä uutisohjelmissä. Esimerkiksi pallopeleistä esitetään maalit, usein useammasta kuvakulmasta tai hidastettuna. (Mt. 41.)

Selostus on yksisuuntaista, sillä katsojalla ei ole mahdollisuutta käydä keskustelua selostajan kanssa tai esimerkiksi korjata tämän virheellisiä tietoja. Katsoja ei voi keskustella selostajan kanssa reaaliaikaisesti samalla tavalla kuin jos molemmat istuisivat katsomossa yhdessä. Selostaja joutuu puolestaan tekemään oletuksia siitä, millaista tietoa katsojat kaipaavat ja kenen näkökulmasta pelin tilannetta pitää katsoa. Selostajan puolueellisuutta on tutkinut pro gradu -tutkielmassaan Mari Tuukkanen (2002). Tuukkasen mukaan puolueellisuus koostuu monista kielen ilmiöistä, eikä sen löytäminen selostuksesta ole yhtä helppoa kuin saattaisi etukäteen kuvitella. Välillä selostaja saattaa lipsahtaa oman puolueellisuuskantansa vastapuolelle, ja kuitenkin suurin osa selostajan puheesta on puolueetonta. Puolueellisuudessa voidaan nähdä laajempi ”päänäkökulma” sekä tilanteittain vaihtuvaa puolueellisuutta ja vastustajajoukkueen näkökulmaan siirtymistä. Suomen maajoukkueen ollessa kyseessä on kuitenkin helppo lähteä siitä oletuksesta, että selostajan puheesta löytyy puolueellisiksi katsottavia ilmauksia. (Tuukkanen 2002: 116.) Puolueellinen näkökulma on vastakkainasettelua ja liittyy siis draaman luomiseen (Virtapohja 1998: 117).

Selostaja ei liioittele tapahtumia tarkoituksellisesti, sillä se olisi vastoin journalistin eettisiä ohjeita (Journalistin ohjeet, 8. kohta). Nostaessaan selostuksessaan esille tiettyjä ottelun puolia hän tulee kuitenkin samalla dramatisoineeksi tapahtumaa, tehneeksi siihen houkuttelevan jännitteen (Virtapohja 1998: 116). Monista muista toimittajista urheiluselostajan työn erottaa se, että reaaliaikaisessa selostuksessa tulevaa ei voi täysin ennustaa. Selostaja siis valikoi jatkuvasti intuitionsa mukaan ottelun kokonaisuudesta olennaisimmiksi katsomansa yksityiskohdat. Hän voi puheellaan luoda jännitteitä ja liimata katsojan tv-ruudun ääreen, tai vaihtoehtoisesti latistaa tunnelman käyttämällä kaavamaisia sananvalintoja. (Karttunen 1986.) Selostajalla on valinnanvaraa sen vuoksi, että paikan päällä ollessaan hän näkee ja aistii enemmän kuin televisioruudun ääressä oleva katsoja. Hän voi siis raportoida asioita, jotka eivät näy kuvaruudussa. Hän myös aistii silti paikan päällä vallitsevan tunnelman ja voi välittää sen kotikatsomoihin. Toisaalta selostajan on reagoitava siihenkin, mitä televisiokatsojat näkevät, mutta paikan päällä olevat eivät: esimerkiksi hidastuskuviin. Televisiokatsoja näkee urheilijat lähikuvien ansiosta yksityiskohtaisemmin kuin paikan päällä kilpailuja seuraava katsoja. Televisio siis mahdollistaa yksilösuoritusten esille nostamisen. (Hietala 1990: 36–40.)

Selostajan tärkein ominaisuus on luontevuus. Luontevasti puhuvaa selostajaa on miellyttävä kuunnella ja hän saa kuulijan kiinnostumaan aiheesta. Koska selostus on reaaliaikaista, myös selostajan asiantuntemus tai sen puute näkyy puheesta välittömästi. (Karttunen 1986.) Mikko Hannula (2015) kertoo, että selostaja saa puheestaan paljon palautetta. Palaute on kuitenkin erikoisessa suhteessa selostettavaan urheilutapahtumaan: kritiikkiä tulee erityisesti silloin, kun Suomi menestyy huonosti.

Selostajan puheeseen vaikuttaa selostettavan lajin rytmi (Hannula 2015). Esimerkiksi pitkän matkan juoksu on suhteellisen pitkäkestoinen suoritus, jossa suurin dramatiikka painottuu mahdollisiin loppukireihin. Myös pallopeleissä on eroa: esimerkiksi jalkapallossa maaleja syntyy harvoin verrattuna siihen, että lentopallossa joukkueet saavat pisteitä jatkuvasti. Lentopallo on siis rytmiltään hyvin intensiivistä. Varsinaisten ottelutapahtumien lisäksi peliin kuuluu kuitenkin taukoja tai muita hiljaisia kohtia, jotka selostajan on osattava täyttää kertomalla esimerkiksi pelaajien tai lajin taustoja (Huhtala 1979: 68). Tällaisia hetkiä ovat lentopallossa lyhyet pelikatkot jokaisen tehdyn pisteen jälkeen, ennen pelin jatkumista. Selostajan kannalta ottelun rauhallisia hetkiä ovat myös erätauot, aikalisät ja tekniset aikalisät sekä videotarkistukset. Erien välinen tauko on kolmen minuutin mittainen, joten tutkimassani maailmanmestaruuskilpailujen

selostuksessa puheenvuoro säilyi selostajalla. Toisen ja kolmannen erän välinen tauko on kuitenkin pidempi, 10 minuuttia, ja silloin MM-kilpailujen lähetys siirtyi kisastudioon Suomeen. Jokaiseen erään kuuluu kaksi teknistä aikalisää sekä tavallisia aikalisää joukkueiden niitä pyytäessä (Lentopallon säännöt 2013–2016: 15.4). Lähetys myös siirtyy tapahtumapaikalle hetki ennen ottelun alkamista, joten selostaja kommentoi myös esimerkiksi ottelun aloitusseremonioita.

3 AINEISTO JA SEN TAUSTAT

Tässä luvussa kerron tutkimusaineistostani ja sen taustoista. Esittelen aineiston luvussa 3.1. Lyhyt katsaus lentopallon sääntöihin luvussa 3.2 selventää, miten peli etenee ja millaisia tilanteita selostaja kohtaa. Selostaja Mikko Hannulasta kerron taustatietoja luvussa 3.3.

3.1 Aineiston esittely

Aineistooni kuuluu kaksi lentopallon vuoden 2014 MM-kilpailuissa pelattua ottelua, joista olen poiminut selostaja Mikko Hannulan käyttämät metaforiset ilmaukset. Yhteensä otteluselostusta on noin 4 tuntia ja 15 minuuttia. Molemmissa otteluissa toisena osapuolena oli Suomen joukkue.

Olen laskenut aineistossa esiintyvät keskenään erilaiset metaforiset ilmaukset. Niitä on 191 kpl. Kulloinkin huomion kohteena olevan metaforailmauksen olen merkinnyt esimerkkeihin kursivilla. Olen kerännyt metaforailmaukset oman kielitajuni avulla, joten on mahdollista, etten ole huomannut kaikkia selostajan käyttämiä metaforia. Nähdäkseni keräämiäni ilmauksia on kuitenkin niin paljon, että aineisto antaa melko kattavan kuvan siitä, millaisia ovat lentopallonselostuksessa käytettävät metaforat.

Aineisto on kerätty kahden ottelun tv-selostuksista: Suomi–Kuuba-ottelu pelattiin 1.9.2014 ja Brasilia–Suomi 5.9.2014. Kuubaa vastaan pelattu ottelu oli Suomen joukkueen ensimmäinen koitos koko MM-turnauksessa. Suomi hävisi kaksi ensimmäistä erää mutta voitti ottelun lopulta 3–2. Brasiliaa vastaan pelattu peli on sekin alkusarjasta.

Se oli Suomen joukkueen kolmas ottelu ja ensimmäinen tappio turnauksessa. Brasilian joukkue voitti Suomen suoraan kolmessa erässä 3–0, mutta peli oli tasaväkinen. Valitsin tarkasteltavikseni nimenomaan Suomen joukkueen otteluja, koska uskon selostajan niissä eläytyneen peliin erityisen vahvasti ja siksi intoutuneen käyttämään erityisen värikästä kieltä. Selostaja todennäköisesti huomioi selostuksessaan erityisesti sen joukkueen, jonka puolella lähetystä seuraava yleisö oletettavasti on (Tuukkanen 2002: 98).

Ottelut esitettiin alun perin suorina lähetyksinä Ylen TV1- ja TV2-kanavilla. Tutkimustani varten pääsin kuuntelemaan lähetykset Radio- ja televisioarkiston (RTVA) katselupisteissä. En varsinaisesti litteroinut kuuntelemaani selostusta, vaan kirjoitin muistiin selostajan käyttämät metaforiset ilmaukset. Tutkimukseni liitteenä (liite 1) on pidempi, karkeasti litteroitu näyte, joka on Suomi–Kuuba-pelin neljännen erän lopusta.

Koska en tutki foneettisia piirteitä, olen pitänyt tutkielmassani esiintyvien näytteiden kirjoitusasun mahdollisimman lukijaystävällisenä. Esimerkiksi erisnimet on kirjoitettu niiden kirjoitustavan mukaan, ei kuten selostaja ne on lausunut. Välimerkit olen kirjoittanut intuitioni varassa: olen käyttänyt pisteitä, kun puhe selvästi katkeaa. Lyhyemmät tauot tai puheessa tapahtuvat rytminmuutokset olen merkinnyt pilkulla. Huutomerkkiä olen käyttänyt selostajan ollessa erityisen innostunut. Jos olen karsinut esimerkistä metaforailmauksen kannalta turhaa puhetta pois, se on merkitty kahdella ajatusviivalla (– –).

Aineistostani koottujen esimerkkien perään on myöhemmissä luvuissa merkitty maakoodilla se ottelu, josta kyseinen esimerkki on: CU tarkoittaa Suomi–Kuuba-ottelua tai BR Suomen ja Brasilian välistä ottelua. Maakoodiin liitetty numero kertoo, mistä erästä on kysymys. Tämän jälkeiset numerot kuvaavat ottelun pistetilannetta Suomen joukkueen näkökulmasta, eli Suomen pisteet on merkitty ensimmäiseksi. Esimerkiksi BR1 1–0 tarkoittaa Suomi–Brasilia-pelin ensimmäistä erää tilanteessa, jossa Suomi johtaa 1–0.

3.2 Lentopallo selostettavana lajina

Lentopallo on joukkuelaji, jossa joukkueet pelaavat kentän keskelle viritetyn verkon eri puolilta. Molemmilla joukkueilla on kentällä kuusi pelaajaa. (Lentopallon säännöt 2013–

2016: 7.3.1.) Joukkue saa pisteen, jos se saa pallon osumaan vastustajan kenttäpuoliskolle tai jos vastustaja tekee virheen (mt. 6.1.1). Erän voittaa se joukkue, joka ensimmäisenä saa kokoon 25 pistettä. Eron toiseen joukkueeseen on kuitenkin oltava vähintään kaksi pistettä, joten jos tilanne on 24–24, peliä jatketaan kunnes toinen joukkue johtaa kahdella pisteellä. Koko ottelun voittoon vaaditaan kolme erävoittoa. Peli voi siis päättyä kolmannen, neljännen tai viidennen erän jälkeen. Jos peli jatkuu viidenteen erään asti, tätä erää pelataan vain 15 pisteeseen saakka, kuitenkin edelleen niin, että eroa vastustajaan on tultava vähintään kaksi pistettä. (Mt. 6.2–6.3.)

Maailmanmestaruuskilpailut järjestetään neljän vuoden välein. Syksyllä 2014 ne pelattiin Puolassa 30.8.–21.9.2014. Suomen joukkue kuului alkulohkoon A ja pelasi Katowicessa Brasiliaa, Kuubaa, Saksaa, Tunisiaa ja Etelä-Koreaa vastaan. Suomi on osallistunut MM-kilpailuihin viimeksi vuonna 1982, joten joukkue pääsi kilpailuihin yli 20 vuoden tauon jälkeen. (Lentopalloliitto: MM-kisat 2014.) Paikalle matkustaneiden katsojien lisäksi Suomen joukkueen yhdeksää peliä seurattiin myös television välityksellä. Esimerkiksi Suomi–Brasilia-peli oli TV2:n syyskuun toiseksi katsotuin ohjelma: peliä seurasi parhaimmillaan 433 000 katselijaa. Kanavan kymmenen katsotuimman ohjelman joukossa oli kolme muutakin Suomen peliä. Kahdenkymmenen katsotuimman joukosta lähes puolet eli yhdeksän oli lentopallopelejä. (Finnpanel 2014.)

3.3 Selostaja Mikko Hannula

Yleisradion kanaville MM-kilpailut selosti paikan päältä Puolasta Mikko Hannula. Asiantuntijakommentaattorina lähetyksissä oli maajoukkueen entinen päävalmentaja Timo Hoivala. Toisen ja kolmannen erän välisellä 15 minuutin tauolla lähetys siirtyi Pasilassa olevaan kisastudioon, mutta muuten kuva- ja äänilyhteys Puolaan säilyi katkeamattomana.

Hannula on työskennellyt Yleisradion urheilutoimituksessa vuodesta 1993, aluksi kesätoimittajana ja freelancerina, vuodesta 1996 vakituisesti. Koulutukseltaan Hannula on luokanopettaja, mutta hän ei ole koskaan työskennellyt koulutustaan vastaavissa tehtävissä. Jo opiskeluaikoinaan hän pääsi mukaan kajaanilaisen paikallisradion, Radio

Kajauksen, toimintaan. Toimittajan työhön hänellä ei ole varsinaista koulutusta. (Hannula 2015.)

Selostustöitä Hannula teki jo paikallisradioaikoinaan. Sittemmin hän on selostanut Yleisradiossa sekä radion että television puolella. Omien laskujensa mukaan hän on selostanut yli neljääkymmentä eri urheilumuotoa. Hän itse harrastaa tai on aikuisiällä harrastanut erityisesti juoksemista, mutta myös uintia, pesäpalloa, salibandyä, keilailua, sulkapalloa ja lentopalloa. Lapsena hän on harrastanut myös maastohiihtoa sekä keihäänheittoa. Muina vapaa-ajanviettopapoinaan hän mainitsee kirjojen lukemisen, elokuvien katselun ja musiikin tai kuunnelmien kuuntelun. Hannulalla on myös oma ”elävä arkisto”, jonne hän kerää materiaalia vanhojen C-kasettien ja VHS-nauhojen jatkoksi. (Hannula 2015.)

Ensimmäisen lentopallonselostuksensa Hannula teki jo Radio Kajauksessa työskennellessään. Kyseessä oli Suomi–Viro-ottelu vuonna 1990. Yleisradiossa hän on selostanut lentopalloa vuodesta 2003, ja sittemmin lähes kaikki Yleisradion televisiokanavilla esitetyt lentopallo-ottelut. Hän on palannut selostamaan lentopalloa myös radioon viime vuosina. (Hannula 2015.)

Hannula pitää itseään puheliaana selostajana, jonka puheeseen ei kuulu juuri hiljaisia hetkiä. Televisiossa hän yrittää kuitenkin puhua vähemmän kuin radiossa. Hannula on saanut aiemmin palautetta puheensa monotonisuudesta ja toisaalta turhasta huutamisesta, joten hän on yrittänyt ottaa palautteista opikseen. Hän kertoo ylipäätään pyrkivänsä kehittämään ilmaisuaan sekä yrittävänsä välttää maneereja ja tautologiaa. Aiemmin Hannulalla oli jopa tapana kuunnella kaikki selostuksensa uudelleen ja kiinnittää huomiota niiden niin kielellisiin kuin sisällöllisiin virheisiin. Yhä häntä kuitenkin hieman harmittaa esimerkiksi *olla*-, *tulla*- ja *mennä*-verbien liiallinen käyttö sekä tietyt toistuvat sanat, kuten *palloralli*. (Hannula 2015.)

Hannula sanoo selostettavan lajin vaikuttavan selostajan kielenkäyttöön: lentopallon selostaminen on erilaista kuin voimistelun. Myös yleisön määrä ja sitä kautta tunnelma vaikuttaa selostajaan, samoin ottelun merkityksellisyys. Hannula epäilee, että lajeissa, joissa yksilöt tekevät suorituksensa vuorotellen, selostus on rauhallisempaa kuin kiivastahtisissa lajeissa. (Hannula 2015.)

Olen jakanut aineistoni metaforailmaukset ryhmiin, joita käsittelen luvuissa 4.1–4.5. Lukujen otsikoiksi olen pyrkinyt löytämään yläkategorian: sellaisen metaforakäsityksen, joka kattaa kaikki luvussa esitettävät metaforailmaukset mahdollisimman hyvin. Lentopalloa kuvataan luvuissa sotana, matkana, rakennuksena, toisenlaisena pelinä sekä kulttuurin muotona. Luvussa 4.6 esittelen vielä sellaisia metaforailmauksia, jotka eivät kuulu aiempiin ryhmiin. Viimeisessä alaluvussa 4.7 teen yhteenvedon kaikista luvuista.

Kaikki esimerkit on kerätty aineistostani, mutta jokaista aineiston erilaista metaforailmausta en esittele erikseen.

4.1 LENTOPALLO ON SOTAA

Sotaan tai taistelemiseen ja toisaalta kostamiseen tai rankaisemiseen liittyviä erilaisia metaforailmauksia on aineistossani 37 kpl. Kaikki tähän lukuun laskemani ilmaukset eivät liity välttämättä sotimiseen, vaan sopivampi nimitys metaforakäsitykselle saattaisi olla LENTOPALLO ON TAISTELUA. Kutsun myöhemmin esittelemiäni metaforailmauksia kuitenkin sotametaforiksi koska, juuri sota-aihe liitetään usein urheilukieleen (ks. luku 2.3).

Esimerkiksi Kähö (2006: 32) on erottanut sotametaforista metaforan SALIBANDY ON ELOONJÄÄMISKAMPPAILU tarkoittaen niitä ilmauksia, joissa voittaminen esiintyy selviytymisenä ja häviäminen kuolemisena. Omassa aineistossani päädyin yhdistämään selviytymistaisteluun ja sotaan liittyvät metaforailmaukset, koska loppujen lopuksi sodassakin on kyse henkiinjäämisestä. Rajan vetäminen on siis joissain tapauksissa vaikeaa.

4.1.1 Sota ja taistelu

Sodan ja lentopallon välisen metaforan muodostaminen vaatii niiden välisen rakenteellisen yhtäläisyyden huomaamista. Sotaan kuuluvia elementtejä ovat muun muassa osapuolet, sodan eri vaiheet, vastapuolen toimintaan reagoiminen sekä tavoite (Lakoff–Johnson 1980: 77–81). Sekä sodassa että lentopallo-ottelussa osapuolina on yleensä kaksi joukkuetta. Kuten sotaan, myös lentopallo-otteluun kuuluu erilaisia vaiheita: alkuvalmisteluja, aloitus, keskivaihe ja toiminnan päättyminen jommankumman voittoon. Eroja näiden kahden alueen välillä puolestaan on muun muassa siinä, että sodan päättymisellä ei ole aikarajaa eivätkä sodan osapuolet ole aina määrällisesti yhtä tasavahvoja kuin lentopallojoukkueet.

Sota-aiheiset metaforat näkyvät lentopalloselostuksessa jo selostajan viitatessa otteluun, sen yksittäiseen erään tai tiettyyn pelitilanteeseen.

- (1) Olli-Pekka Ojansivu on se mies, joka saa tämän, tämän *taistelun* taukoamaan. (CU1 18–24)

Taistelun ensisijainen merkitys liittyy sotatoimiin (KS). Esimerkissä 1 selostaja viittaa käynnissä olleeseen pelitilanteeseen, jossa joukkueet ovat lyöneet palloa puolelta toiselle pitkään. Suomen Olli-Pekka Ojansuu saa vihdoin lyötyä pallon maahan kuubalaisten puolelle, ja näin Suomi voittaa kyseisen *taistelun*.

- (2) – – nyt lähtee jälleen yksi *kova pommi*. (CU1 16–23)

- (3) Oivanen ei saa palloa ylös, nyt hän on *pommituksen kohteena*. (BR3 18–13)

Sodankäyntiin kuuluvat tietysti aseet. Esimerkissä 2 *pommi* viittaa palloon, jota syöttövuorossa oleva Kuuban joukkue on lyömässä vastustajan puolelle. Pommi kuvataan usein erityisesti sarjakuvissa pyöreän muotoiseksi, mikä yhdistää sitä lentopallon pelivälineeseen. Ennen kaikkea pommia ja palloa yhdistää se, ettei kummankaan haluta osuvan maanpintaan rajan omalla puolella. Pommi voi kuitenkin räjähtää myös ilmassa, palloon koskeminen puolestaan on harmitonta niin kauan kuin se saadaan pidettyä ilmassa. Esimerkissä 3 tulee esille seuraava yhtäläisyys: sodassa tiettyä kohdetta voidaan pommittaa, samoin pallolla tähdätään tiettyyn kohtaan. Esimerkkitapauksessa

brasiliaalaisten pommituksen kohteena on Suomen Mikko Oivanen, jonka pelipaikalle brasilialaiset ovat lyöneet palloa jatkuvasti. Juoksutuksen tavoitteena on saada Oivanen tekemään virhe.

Pallo on pelissä siis eräänlainen ase, mutta aseet voivat olla muunlaisiakin:

- (4) Syötön piti olla *Suomen kovin ase* tässä MM-turnauksessa, mutta niin vain jälleen niitä virheitä tulee. (CU4 2–6)
- (5) Ja Jimenez, kukapa muukaan, *pahin Suomen pelote*, antamassa aloitusta. (CU3 22–21)
- (6) Ja nyt taas hyvän alun jälkeen, nyt on *vaaran merkit ilmassa*, kun johtolukemat punapaitaisille ovat 5–3. (CU3 3–5)

Esimerkissä 4 *aseena* on Suomen joukkueen taito lyödä aloituslyöntejä. Kuten sodassa aseiden, on aloituslyöntitaitojen tarkoitus auttaa joukkue voittoon. Vastustajan puolella aseistuksen kaltainen *pelote* on Kuuban pelaaja Jimenez, joka esimerkissä 5 on asettumassa syöttövuoroon. Pelottelusta huolimatta seuraava piste tulee Suomelle, kun Jimenez lyö pallon liian pitkälle. *Vaaran merkkejä* on ilmassa myös silloin, kun vastustaja onnistuu saamaan useamman pisteen peräkkäin, kuten esimerkissä 6. Suomi aloitti kolmannen erän hyvin, mutta sitten Kuuba nousi nopeasti erän johtoon.

Vahvimmin metafora LENTOPALLO ON SOTAA näkyy, kun selostaja kuvailee pelaajia tai heidän toimintaansa pelissä.

- (7) Edelleen *taistellaan* siitä kolmannelta sarjapistestä. (CU4 25–23)

Esimerkin 7 *taistella* 'käyttää (tav. aseellista) väkivaltaa jonkin päämäärän saavuttamiseksi' on tuttu verbi niin lentopallossa kuin muissakin urheilulajeissa. Sanakirja kertoo sen toissijaiseksi merkitykseksi 'kilpailla voitolle pääsystä', mikä osoittaa verbin olevan jo melko vakiintunut muussakin kuin alkuperäisessä käyttömerkityksessään.

Mainitsin jo aiemmin verbin *pommittaa*, jonka kaltainen verbi *tykittää* esiintyy myös selostuksessa (esim. BR3 21–21). Selostaja käyttää myös muita voimakkaita verbejä.

Lentopallossa pallon lyöminen vaatii kohtuullisesti voimaa, mutta lyöntejä on erilaisia (Laakso–Lentopalloliitto 2009: 5)

(8) Murilo *murjoo* sitten Matti Oivasen ja Siltalan laidasta kakkospuolelta Brasilialle jälleen yhden pisteen lisää. (BR2 8–9)

(9) Ja Suomi kaventaa, kun Siltala nousee kutospaikalta kolmesta metristä komeasti ja *tinttaa* kavennuksen kuuteen kahdeksaan. (CU1 6–8)

Esimerkin 8 *murjoo* 'pidellä pahoin, hakata' ja esimerkin 9 *tintata* 'lyödä, iskeä' sisältävät ajatuksen fyysisestä kontaktista niin, että lyönnin kohteelle aiheutuu kipua. Lentopallossa joukkueet ovat eri puolilla verkkoa, joten vastustajaan osutaan korkeintaan puolustustilanteissa verkkonauhan tuntumassa. Verbien käyttö kuvaakin palloon kohdistettua voimankäyttöä. Pallo tosin ei tunne kipua. Lentopallossa pallon lyöminen vaatii voimaa, mikä ohjannee selostajaa käyttämään erilaista voimankäyttöä kuvaavia verbejä. Saman tilanteen kuvailu esimerkiksi adverbien avulla veisi enemmän aikaa.

Janne Palomäen (2001: 60) jalkapalloselostusta käsittelevässä viestintätieteiden pro gradu -tutkielmassa mainitaan pitkä lista samankaltaisia verbejä: muun muassa verbit *ampua*, *kumauttaa*, *juntata* ja *jysäyttää* kuvaavat voimakasta, äkillistä toimintaa. Palomäki toteaa, että ei-metaforiset verbit – kuten *potkaista* tai *tehdä* – esiintyvät jalkapalloselostuksessa varsin harvoin. Omassa aineistossani pallon *lyöminen* tai pisteen *tekeminen* kyllä esiintyvät tiuhaan, mutta erilaisten verbien määrä on silti suuri. Toisaalta jo yhden erän aikana joukkueet tekevät yhteensä jopa yli 50 pistettä, joten selostajan on pakko käyttää eri verbejä, jotta tilanteet eroaisivat toisistaan eikä selostus kuulostaisi yksitoikkoiselta.

Toisinaan selostaja on kuitenkin monisanaisempi pisteen tekemistä kuvaillessaan:

(10) Cepeda kuitenkin *sytyttelee jälleen liekkejä* vastustajan puolella. (CU5 4–3)

Esimerkin 10 tilanteessa Kuuban joukkueen Cepeda tekee pisteen. Pisteen tekeminen omalle joukkueelle on sotametaforan kautta samanaikaisesti vastustajajoukkueen vahingoittamista. Siksi pisteen tekemistä voi kuvailla vastustajajoukkueen kärsimyksen

kautta. Cepeda kuitenkin vasta *sytyttelee liekkejä* eli Suomen joukkueen maaperä ei ole vielä täysin liekeissä (vrt. *sytyttää liekkeihin*). Ottelun tilanne voi siis vielä muuttua.

Sotaan liittyy kuoleminen. Se esiintyy myös lentopallon selostuksessa muutamana erilaisena ilmauksena.

(11) Nyt lisää voimaa verkkolle, tuohon Brazilian verkkopeliin, ja sitä tarjoilee Vissotto hakkurina, *isokokoisena pallon tappajana*. (BR3 22–21)

(12) – – Siltala *ei saa kuolemaan*, sitten Tervaportti siirtää Shumoville, Kerminen pelastaa torjunnan jälkeen, Ojansivu! (CU1 17–24)

Esimerkissä 11 mainitun pelaajan kohdalla *pallon tappaja* on suorastaan arvonimi. Tappamiseen liittyvät miellelyhtymät ja Vissotton isokokoisuuden mainitseminen myös korostavat brasilialaispelaajan olevan Suomen joukkueen kannalta vaarallinen, voittoa uhkaava pelaaja. Esimerkissä 12 puolestaan kerrotaan, miten Suomen joukkueen Antti Siltala ei saa pallon kulkua pysäytettyä vastustajan kenttäpuoliskolle. *Pallon tappaminen* tai sen *kuoleminen* tarkoittaa siis sitä, että pallo osuu maahan ja sen lento pysähtyy. Sanonta lienee lainaus ulkomailta: englanninkielisessä jalkapalloselostuksessa voidaan sanoa *to kill the ball* (Palomäki 2001: 71). Pallon *kuolemisesta* puhutaan lentopallon säännöissä (Lentopallon säännöt 2013–2016: 6.1.3). Ilmaus on vakiintunut myös siksi, että selostaja näyttää tuottavan sen automaattisesti: esimerkin aikaan peli on täydessä käynnissä ja selostaja kuvaa pallon kulkua pelaajien nimien avulla nopeaan tahtiin. Pallon *tappamisen* ja *kuolemisen* taustalla voi nähdä metaforakäsityksen PALLO ON ELÄVÄ OLENTO, joka näkyy aineistossani myös laajemmalti (ks. esim. *pallo karkaa* luvussa 4.2.3).

Kuten sotakin, myös lentopallo-ottelu päättyy jommankumman osapuolen tappioon.

(13) – – kun Puola avausottelussa *kaatoi* Neuvostoliiton 6 ja 4. (CU1 0–0)

(14) 62 000 katsojaa seurasi Varsovan kansallisstadionilla, kun kotiyleisön riemuksi Puola *nuiji* avauspelissään Serbian maanrakoon 3–0. (CU1 0–0)

Esimerkissä 13 selostaja kertoo vuoden 1976 jääkiekon MM-kilpailuista, jotka käytiin samalla areenalla kuin alkamassa oleva lentopallo-ottelu. Vaikka jääkiekko-ottelu on pelattu vuosikymmeniä sitten, käyttää selostaja vahvaa ilmausta *kaataa*. Esimerkissä 14

puolestaan kerrotaan lentopallon MM-kilpailuiden avausottelusta. Todennäköisesti sekä verbi *kaataa* että *nuijia* tulevat selostajalta luonnostaan, mikä osoittaisi niiden olevan vakiintuneita urheilukielessä. Selostaja mainitsee kotiyleisön riemuitsevan, kun Serbia *nuijittiin maanrakoon*. Sodan voittamiseen voi liittyä samanlaista iloa.

4.1.2 Hallitseminen ja vallankäyttö

Sodan sosiaaliseen puoleen liittyy vallankäyttö ja hierarkkisuus. Lentopallossakin joukkueen toimintaa voidaan kuvata armeijamaisen kurin kautta.

(15) – – hän jälleen laittaa Kuuban *rivit järjestykseen* (CU2 18–22)

Esimerkissä 15 Suomi on juuri tehnyt kaksi pistettä, mutta on edelleen häviöllä. Kuubalaispelaaja Chapman kuitenkin onnistuu tekemään joukkueelleen seuraavan pisteen. Näin joukkue on hetkellisen herpaantumisen jälkeen taas valmiina taistelemaan erän voitosta.

(16) Nyt tulee kovaa pommia, upporikasta tai rutiköyhää, Ojansivu *ei anna mitään armoa* ja yleisö villiintyy entistä enemmän. (CU3 26–25)

Esimerkissä 16 selostaja kuvaa, miten Suomen Olli-Pekka Ojansivu kävelee lyömään aloitussyöttöä. Ojansivu *ei anna armoa*, vaikka Kuuba on enää muutaman pisteen päässä erä- ja sitä kautta otteluvoitosta. Ojansivun lyömä aloitus on eräpallo, jonka Suomi voittaa. Siitä seuraa ottelun jatkuminen neljänteen erään.

Valloittaminen ja maa-alueiden hallitseminen nousevat esille myös seuraavissa esimerkeissä:

(17) Alkuhetkillä Suomi oli pinteessä, nousi taisteluun mukaan ensimmäisen teknisen aikalisän jälkeen, mutta sitten erän jälkimmäinen puolisko oli selvää *Kuuban hallintaa*. (CU1 18–25)

(18) Ja suomalaisfanit siis ovat saapuneet paikan päälle *kansoittamaan* areenaa mukavasti. (CU1 0–0)

Peli on johdossa olevan joukkueen *hallinnassa*, esimerkissä 17 siis Kuuba johtaa ottelua. Esimerkissä 18 suomalaisfanit puolestaan *kansoittavat* areenaa, jonka he ovat ottaneet kuin siirtomaakseen.

4.2 LENTOPALLO ON MATKA

Monia eri asioita, esimerkiksi elämää tai rakkautta, voi kuvata matkametaforan avulla (Lakoff–Johnson 1980: 44–45). Myös lentopallo-ottelun selostuksessa tällainen metaforakäsitys on tavallinen. Luvun 4.2.1 esimerkit näyttävät, että lentopallo-ottelulla voidaan nähdä olevan määränpää. Matkan tavoin lentopallo-ottelussa myös kulkuneuvosta on hyötyä; näistä metaforailmauksista kerron luvussa 4.2.2. Suurin osa selostajan käyttämistä ilmauksista liittyy kuitenkin kahden hahmon – tässä tapauksessa joukkueen – väliseen etäisyyteen matkan varrella, mitä käsittelen luvussa 4.2.3. Näihin lukuihin kuuluvia erilaisia metaforailmauksia on 37 kpl.

4.2.1 Polku kohti määränpäättä

Yksinkertaisimmillaan se, että kyseessä on matka, tulee ilmi selostajan puhuessa *matkasta* tai esimerkiksi *polusta*.

(19) Kuuballa on *seitsemän pistettä matkaa* ottelun toisen erän voittoon.
(CU2, 11–18)

Esimerkissä 19 selostaja puhuu käynnissä olevasta erästä matkana. Kuuban joukkueen matkan määränpäänä on erän voittaminen, josta he ovat siis seitsemän pisteen päässä. Pisteet ovat kuin askelia: jokainen voitettu piste vie lähemmäs määränpäättä. Jokainen hävitty piste puolestaan pysäyttää etenemisen. Lentopallo selostuksen matkametaforissa korostuu määränpää. Se on tärkeä osa MATKA-käsitteen skeemaa, mutta ei silti esiinny kaikissa matkametaforissa (Nikanne 1992: 62).

(20) – – mutta nyt on kyllä *polku auki erävoittoon*, mutta vielä pitää taistella.
(BR3 16–11)

Esimerkissä 20 reitti kuvataan polkuna, jota pitkin joukkue kulkee kohti erän voittamista. Tällä kertaa kulkijana on Suomen joukkue. Polku on *auki* eli sillä ei ole esteitä. Sellaisia saattaa kuitenkin vielä tulla matkan varrelle. Siksi joukkueen on selostajan mukaan vielä *taisteltava*. Taistelemisen liittyy sodankäyntiin (ks. luku 4.1.1). Esimerkistä käykin hyvin ilmi, että myös matkametaforiin liittyy lentopalloselostuksessa kilpaileminen ja jopa tietynlainen eloonjäämistaiselu. Oman etenemisen lisäksi matkan varrella yritetään myös haitata vastustajan etenemistä (vrt. myös luku 4.3.2). Matkaan siis liittyy kilpailu siitä, kumpi joukkueista pääsee ensimmäisenä perille.

Myös koko ottelun voi nähdä matkana, jolloin erät ovat etappeja kohti matkan määränpäättä, ottelun voittoa. Yksittäiset ottelut puolestaan voivat olla etappeja kohti suurempaa tavoitetta, esimerkiksi jatkosarjan otteluja tai maailmanmestaruutta. Tällöin koko MM-turnaus näyttäytyy pitkänä, lähes kuukauden kestäväenä matkana. Matkaan sisältyy pienempiä matkoja tai välietappeja.

4.2.2 Kulkuväline

Matkustaminen voi tapahtua erilaisten kulkuvälineiden kyydissä. Äkkiseltään on vaikea sanoa, mikä lentopallo-ottelussa voisi vastata autoa tai junaa, mutta se ei estä selostajaa kuvaamasta ottelun etenemistä kulkuvälineiden kautta.

(21) Rajusti ja lujaa lyö Lucas, ja pistää vielä Brasilian *junaan mukaan*. (BR3 11–8)

Esimerkissä 21 Suomi on aloittanut kolmannen erän vakuuttavasti venyttämällä eron useisiin pisteisiin. Suomen joukkue on saanut pelinsä kulkemaan kahden hävityn erän jälkeen, ja selostaja toivonee joukkueen nousevan kohti samanlaista kolmannen erän ihmettä kuin muutamaa päivää aiemmin pelatussa Kuuba-ottelussa. Brasilialainen Lucas tekee kuitenkin joukkueelleen pisteen. Näin Brasilian joukkue ei Suomen kannalta valitettavasti *jää junasta* eli jää syrjään erän voittotaiselusta. Junaan pääsee siis tekemällä pisteitä, ja joukkueet matkustavat saman junan matkassa kohti määränpäättä.

(22) Kuuba hallitsee ja Suomi on *kelkassa*, jota viedään kovasti jo kohti ensimmäisen erän päätöstä. (CU1 15–21)

Esimerkissä 22 Suomen joukkue on puolestaan *kelkassa*, jonka suunnan määrää vastustaja. *Kelkasta putoaminen* on tunnettu metaforinen ilmaus. Se tarkoittaa jälkeen jäämistä tai kärryiltä tippumista (KS s.v. *kelkka*) – näistä jälkimmäinen on niinkään metaforailmaus. *Kelkassa oleminen* sisältänee siis vielä pienen toivonkipinän joukkueen mahdollisuuksista. Selostaja halunnee pitää Suomen joukkueen puolta viimeiseen asti, vaikka pistetilanteesta päätellen Suomi tulee todennäköisesti häviämään erän. Ilmaus kuulostaa vieraalta ja herättää kysymyksen, mitä Suomen joukkueen pitäisi metaforisesti ilmaistuna tehdä: pysäyttää *kelkka* vai kääntää se toiseen suuntaan? Taustalla oleva ajatus lienee kuitenkin, että Suomen joukkue on vain matkustaja, joka ei voi vaikuttaa reitin valitsemiseen. Kuuba ohjaa *kelkkaa* ja siten kontrolloi tilannetta.

Suomi–Kuuba-ottelun viimeisessä erässä selostaja kuvailee ottelun vaiheita suomalaisnäkökulmasta seuraavasti:

(23) Aivan erilainen on Suomen ilme ottelun alkuhetkiin, alkujännitykseen, *jarru* on otettu auki, jostakin löytyi se *mekaanikko joka rassasi*, pidän Eemi Tervaporttia yhtenä sellaisena, Olli-Pekka Ojansivua toisena, ja koko joukkue on tullut mukaan – – (CU5 4–2)

Jarruna oleminen on arkikieleen vakiintunut metafora, josta Kielitoimiston sanakirja mainitsee kuvainnollisen esimerkin *olla kehityksen jarruna* (KS s.v. *jarru*). Esimerkissä 23 Suomen joukkueella onkin ollut *jarru*, joka lienee lähinnä henkistä laatua. Kun *jarru* avataan, liike pääsee vauhtiin. Toisin sanoen pelaaja kykenee taas pelaamaan oman tasonsa mukaisesti. Selostaja jatkaa vielä puhumalla *mekaanikosta* ja *rassaamisesta*, jotka ovat vielä selvemmin autoalan kieltä. Tässä esimerkissä käykin ilmi, mikä lentopallo-ottelussa vastaa kulkuvälinettä. Kulkuväline ei ole yksittäinen pelaaja, vaan pikemminkin pelaajien tuotos: se joukkueen yhteistyöstä muodostuva kokonaisuus, joka aiheuttaa pelin sujumisen tai kangertelun. Tämän esimerkin voisi laskea toteuttavan myös metaforakäsitystä LENTOPALLO ON TOISENLAINEN PELI (ks. luku 4.4), sillä esimerkin voi nähdä kertovan lentopallosta myös kilpa-autoilun näkökulmasta. Pelaajat ovat kuin mekaanikkoja, jotka tekevät työtä sen eteen, että kilpa-auto saataisiin ensimmäisenä maaliin.

- (24) Kuuba on lyöty, MM-hopeamitalisti on kukistettu, se *käsijarru irtosi* kahden erän jälkeen kolmannen erän kriittisillä hetkillä. (CU5 15–12)
- (25) Siellä on Suomella vielä varaa *turboruuvia kiristää* monella sektorilla ja myös tuossa Oivasen aloituspelissä. (BR2 5–6)

Selostaja palaa autometaforaan vielä Kuuba-ottelun lopuksi esimerkissä 24. Nyt hetki, jolloin *käsijarru irtosi*, nostetaan esille yhtenä ottelun ratkaisun hetkistä. Esimerkki 25 on sen sijaan Brasilia-ottelusta, jossa Suomen joukkueen pelaaminen nähdään edelleen autona. *Turboruuvi* on aiemmin kilpa-autoissa ollut katkaisija, jonka avulla moottorin tehoa saadaan kasvatettua. Riskinä on kuitenkin moottorin särkyminen, jos ruuvia säädetään liikaa. Selostajan näkemyksen mukaan Suomella olisi siis vielä varaa nostaa pelaamisensa tasoa. Toisin kuin oikeassa autossa, lentopallossa turboruuveja on kuitenkin monia. Selostaja mainitseekin säädettävistä sektoreista vain yhden, Matti Oivasen aloituslyönnit.

Edellä selostaja kuvasi joukkueen pelaajia mekaanikoiksi, jotka työskentelevät yhdessä. Myös laiva-aiheisista metaforailmauksista näkyy, että lentopallon pelaaminen on joukkuelaji:

- (26) Ja Siltala, nyt toivotaan *kipparille* onnistumista, mutta pitkäksi menee. (CU5 2–2)

Esimerkin 26 *kippari* tarkoittaa ennen kaikkea merikapteenia, mutta urheilukielessä se lienee lähes yhtä vakiintunut sana kuin *kapteeni*. Olen laskenut molemmat aineistossani metaforailmauksiksi, koska urheilukielinen merkitys ei ole Kielitoimiston sanakirjan mukaan ensisijainen.

- (27) Vielä ennättäisi mukaan mutta perättäisiä pisteitä, kunnon onnistumisia, niitä tarvitaan nyt koko *miehistöltä*. (CU4 11–16)
- (28) Kääntyykö kolmannessa, tuleeko trilleri, vieläkö tämä *iso laiva* tästä heivaantuu toiseen suuntaan? (BR3 0–0)

Miehistö tarkoittaa koko joukkuetta, kuten esimerkissä 27, jossa selostaja kaipaava onnistumisia kaikilta pelaajilta. Esimerkissä 28 tulee jälleen esille matkanteon

liikkumisaspekti: luvun alussa mainitun junan tai kelkan tavoin *iso laiva* on kulkuneuvo, jonka kyydissä pelaajat ovat. Jälleen tärkeää olisi saada määränpää oikeaksi, eli kääntää laivan suunta kohti tavoiteltua määränpäättä, voittoa.

Laivan eteneminen näkyy muutamassa muussakin selostajan käyttämässä ilmauksessa:

(29) – – ja Kunnari tulee ja sinne *uppoaa*. Olli Kunnari *upottaa pallon* kenttään kuubalaiskäsien kautta ja Suomi johtaa 2–1. (CU5 2–1)

(30) Ja katsokaa tätä, suomalainen *meri*, sinivalkoinen nousee ylös seisomaan kansallishymnejä varten. (BR1 0–0)

Esimerkin 29 pallo *uppoaa*, kun Olli Kunnari *upottaa* sen. Pallo siis osuu maahan ja Suomen joukkue saa pisteen. Esimerkiksi jalkapallossa pallo voi lentopalloa konkreettisemmin *upota* maaliin: pallo kietoutuu hetkeksi maalissa olevaan verkkoon. Lentopallossa *uppoaminen* kuvaa pallon alaspäin suuntautuvaa liikettä. Kun pallo osuu maahan, se ikään kuin *uppoaa* matalammalle tasolle eli lattiaan. Esimerkissä 30 *meri* tarkoittaa katsomoa, joka lienee saanut nimen vellovasta liikehännästä. Näissä kahdessa esimerkissä ei mainita laivan olemassaoloa, mutta ne tuovat esille ympäristön, jossa joukkue kulkuneuvollaan seilaa kohti voittoa.

4.2.3 Etäisyys kulkijoiden välillä

Matkaan liittyy muiden kulkijoiden kohtaaminen reitin varrella. Lentopallossa kulkija on vastustajajoukkue, joka nähdään yhtenä hahmona. Tuo hahmo kulkee samaan suuntaan ja saattaa esimerkiksi *kulkea rinnalla* tai *karata näkyvistä*. Kuten jo aiemmin luvussa 4.2.1 kävi ilmi, lentopallo on kilpailu siitä, kumpi joukkue pääsee määränpäähän ennen vastustajaa. Etäisyys vastustajaan ei siis matkan varrella saa kasvaa liian pitkäksi. Kun selostaja käyttää edessä ja takana olemista kuvaavia metaforailmauksia, kuvaa hän lentopalloa samalla ikään kuin juoksukilpailuna.

Tässä luvussa käsitellenkin myös selvästi juoksukilpailusanastoa käyttävät esimerkit; muut urheiluaiheiset metaforailmaukset ovat luvussa 4.4.1. Ne eroavat juoksukilpailuun viittaavista ilmauksista siksi, ettei niissä korostu samalla tavalla eteenpäin, kohti voittoa, suuntautuva liike.

Joukkueiden välisen etäisyyden kuvaileminen muun muassa juoksukilpailuaiheisilla ilmauksilla on metaforista siksi, että lentopallossa pelaajat eivät liiku kohti tiettyä määränpäättä. Myöskään joukkueiden välisen etäisyyden konkreettinen kasvattaminen tai kaventaminen ei ole lentopallossa oleellista: molemmat joukkueet pysyvät omilla kenttäpuoliskoillaan. Juoksukilpailussa pelaajien sijoittumisesta voi yleensä päätellä, kuka johtaa kilpailua, mutta lentopallossa samanlaista päätelmää ei voi tehdä.

Tyypillisesti selostaja kuvaa edellä olemista verbillä *johtaa* (esim. BR1 1–0). Sen ensisijainen merkitys on 'ohjata, johdattaa, viedä, saattaa' (KS), minkä vuoksi lasken sanan metaforiseksi. Urheilukielinen merkitys 'olla muiden edellä' on kuitenkin niin vakiintunut, ettei esiintymien tarkempi läpikäynti liene tarpeellista. Joukkueiden välisen etäisyyden tarkempi kuvailu on kuitenkin monipuolista:

- (31) Suomi sinnittelee siinä *rinnalla ja kannoilla*, mutta *ohikin olisi hyvä mennä* ja saada vastustajaa vähän henkisestikin horjutettua. (CU3 11–11)
- (32) Kolme pinnaa uupuisi, mutta Kuuba *on aivan kintereillä* eikä anna yhtään ilmaiseksi mitään. (CU3 22–21)

Esimerkissä 31 selostaja kuvailee ottelun tasaisuutta monisanaisesti. Kuten sanottu, vastustajan ohi meneminen ei ole lentopallossa toisen edelle siirtymistä fyysisesti, vaan liittyy pistetilanteeseen. Metaforailmauksen näkökulmasta vastustajan ohittaminen tarkoittaa kuitenkin lähempänä määränpäättä olemista. Edellä olevalla joukkueella on enemmän pisteitä kuin perässä tulevalla. *Rinnalla, kannoilla* tai esimerkin 32 *kintereillä oleminen* saa joukkueiden kilpajuoksun kuulostamaan vieläkin konkreettisemmalta.

Matkametaforissa joukkueet näyttäytyvät siis kahtena hahmona, jotka liikkuvat kilvan määränpäättä kohti. Näiden hahmojen ruumiinosien kieliopillistuneilla käyttötavoilla kuvataan joukkueiden keskinäistä sijaintia.

- (33) Vaikka tässä toivoa on, niin *kirittävää on, kirittävää on* kyllä kovasti. (CU2 20–23)

Esimerkissä 33 erä on jo niin lopussa, että Suomen joukkueen pitäisi ottaa loppukiri saadakseen kaukana edellä olevan vastustajan kiinni. Selostaja pitää toiveita yllä, koska Suomi on juuri voittanut edellisen pallon.

(34) – – kunnes Venäjä *tuli ja meni menojaan*. (BR2 15–17)

(35) 11–6 lukemat, joten ei Suomen *takaa-ajo* ota nyt millään alkaakseen.
(CU4 6–11)

Etäisyyden kasvattamista kuvaavia ilmauksia on aineistossa runsaasti, mikä aineiston pienestä koosta huolimatta kertoo metaforakäsityksen juurtumisesta urheilukieleen. Esimerkissä 34 selostaja kertoo vuoden 2012 Lontoon olympialaisista, joissa Venäjä ensin tuli Brazilian rinnalle ja voitti lopulta ylivoimaisesti. Esimerkissä 35 Suomi on vastaavassa tilanteessa eli jäänyt vastustajansa taakse sillä metaforisella väylällä, jolla hahmot kulkevat. *Takaa-ajo* ei kuitenkaan näytä alkavan, eli Suomen peli ei vieläkään suju toivotusti. Suomalaispelaajien yritykset lyödä joukkueelleen pisteitä voidaan siis nähdä yrityksinä juosta vastustaja kiinni.

(36) Seitsemään viiteen viidennessä erässä, ja Suomi on edelleen kahden *karkumatalla*. (CU5, 7–5)

Esimerkissä 36 Suomi on päässyt karkuun perässä tulevalta Kuuban joukkueelta. Sointuva *kahden karkumatalla* viittaa kahden pisteen etumatkaan. Piste on siis kuin etäisyyden yksikkö. Yksi piste on pieni ero metaforisella väylällä, sen sijaan viisi pistettä on jo mittava takamatka.

Vaikka vastustaja pysyy lentopallossa koko ajan näkyvillä, voivat joukkueet siis olla kaukana toisistaan pistetilanteen näkökulmasta. Matkan varrella joukkueen ulottuvilta voi kuitenkin karata muutakin kuin vastustaja.

(37) Nopeasti pitää saada tämä Kuuban myllytys heti alusta seis, muuten *erä karkaa* kuubalaisten suuntaan. (CU2 1–3)

Esimerkissä 37 toinen erä Kuubaa vastaan alkaa Suomen joukkueelta nihkeästi. Tällä kertaa *karata*-verbiä käytetään toisin kuin aiemmissa esimerkeissä. Nyt liikkujana on *erä*, joka kulkee Kuuban joukkueen suuntaan, jolleivät suomalaiset estä sen karkaamista.

Tällöin joukkueet ovatkin itse kiintopisteitä. Ne yrittävät saada liikkeellä olevan erän haltuunsa saamalla sen ensin mahdollisimman lähelle itseään.

(38) Torjunta ohitetaan, Shumovilta *karkaa* ja Kuuba 6–3-johtoon avauserässä. (CU1 3–6)

Esimerkissä 38 on käytössä sama *karata*-verbi. Pallo ei tottele Suomen Konstantin Shumovia, vaan tottelemattoman koiran tavoin *karkaa* kentän pintaan Kuuban joukkueen hyväksi. Tässäkin esimerkissä tarkoituksena on saada liikkuva pallo haltuun. Ottelua johtaa siis aina se joukkue, joka saa pallon kontrolliinsa.

4.3 LENTOPALLO ON RAKENNUS

Lentopallo-ottelu on kuin talo, jonka sisälle pelaajat yrittävät päästä. Toisaalta pelaajat myös *rakentavat* ottelua esimerkiksi *takomalla* tai *naputtamalla*. Tässä metaforassa edetään kohti määränpäätä hieman samalla tavoin kuin matkametaforassa, josta kerroin luvussa 4.2. Käsittelen taloon tai muuhun rajattuun tilaan menemistä ja sisällä olemista kuvaavat metaforailmaukset luvussa 4.3.1. Rakentamisen verbejä hyödyntäviin ilmauksiin palaan luvussa 4.3.2. LENTOPALLO ON RAKENNUS -metaforakäsitykseen pohjautuvia metaforailmauksia on aineistossani 25 kpl.

4.3.1 Sisällä oleminen

Lentopallokenttä on viivoin merkitty alue, jossa pallo on tarkoitus lyödä tietylle alueelle.

(39) Sivulan aloitus varmuudella *sisään*. (CU1 4–6)

(40) Pallo leijailee kauaksi *rajan taakse*. (CU4 13–17)

Sisällä oleminen on yleistä pallopelien sanastoa. Lentopallon säännöissä (8.3) kerrotaan, että ”pallo on ’sisällä’, kun se koskettaa pelikentän pintaa rajat mukaan lukien”. Säännöissä *sisällä olemisen* kuvaannollisuus on huomattu kirjoittamalla se lainausmerkkien sisään. Kielitoimiston sanakirjakin kertoo sanan *sisällä* urheilukieliseksi merkitykseksi ’syöttöruudun, pelikentän rajojen sisäpuolella’ olemisen (KS). Esimerkissä

39 pallo leijailee kuubalaispelaajien käsistä niin kauas *rajan taakse*, että kukaan pelaaja ei ehdi sitä enää lyödä. Piste tulee siis Suomelle. *Raja*-sana liittyy toisaalta myös maanpuolustukseen ja siten sotametaforiin (ks. luku 4.1.1).

Sekä *sisällä* että *rajan takana oleminen* esiintyvät selostuksessa toistuvasti, ja ne ovat siis hyvin vakiintuneita ilmauksia. Niiden kanssa samanlaisissa tilanteissa esiintyvät *leveäksi* ja *pitkäksi meneminen*, jotka eivät välttämättä liity rakennukseen, mutta kuitenkin tilan rajoihin.

(41) – – Cebeda tulee kovaa, lyö *leveäksi*, lyö *leveäksi*! (CU4 17–17)

(42) Tuleeko hattutemppu, ei, yrittää nyt liikaa ja pamauttaa pallon *pitkäksi*.
(BR2 19–19)

Esimerkissä 41 kuubalaispelaaja Cebeda lyö pallon kentän sivurajojen ulkopuolelle, lyönti menee siis pelaajan näkökulmasta *leveäksi*. Esimerkissä 42 puolestaan pallo lentää takarajan ylitse, *pitkäksi*. Matti Oivanen on lyönyt Suomelle kaksi peräkkäistä pistettä syöttövuorollaan, ja selostaja jännittääkin, onnistuuko kolmas kerta. Oivanen ei kuitenkaan onnistu, vaan syöttö menee liian pitkälle.

Seuraavissa esimerkeissä selostaja viittaa tarkemmin taloon tai muuhun rakennukseen, joka on rajattu ja jonne pääsee vain tietyn oven kautta.

(43) Olli Kunnarilla on nyt *avaimet käsissään* ottelun kolmannen erän voittoon. (CU3 24–23)

Erävoiton voi nähdä rakennuksena, jonne päästäkseen on ensin avattava ovi. Esimerkissä 43 Olli Kunnari on syöttämässä eräpalloa. Koska hänellä on *avaimet käsissään*, hän on hyvin lähellä rakennuksen sisään pääsemistä – aivan kuten eräpallon saava joukkue on lähellä erän voittoa. *Avaimet* ovat käytetty metaforinen ilmaus myös arkikielessä: voidaan puhua esimerkiksi *ratkaisun avaimista*.

(44) Eemi Tervaportti, *portti on auki*! Tervaportti näyttää, että täältä pesee, ja Suomi tulee pisteen päähän! (BR2 10–11)

Esimerkissä 44 selostaja on innovatiivinen ja käyttää pelaajan sukunimeen liittyvää sanaleikkiä, kun Eemi Tervaportti tekee pisteen Suomelle. Varsinainen merkitys jää epäselväksi: *portti on auki* voi tarkoittaa käynnissä olevaa pelitilannetta avoimena mahdollisuutena. Toisaalta kyseessä voi olla myös jonkinlainen Tervaportin oma henkinen portti, joka aukeaa pisteen saamisen myötä. Portin avaaminen ja siitä sisään meneminen on joka tapauksessa tässäkin esimerkissä askel kohti menestystä.

4.3.2 Rakentaminen ja rikkominen

Muun muassa teorioista puhutaan rakennuksina. Talojen tapaan niillä pitää olla vahva *perusta* eivätkä ne saa *horjua*. (Lakoff–Johnson 1980: 46.) Lentopallo-ottelua voi kuvata samankaltaisten metaforailmausten kautta.

(45) Ojansivu joutuu lyömään vaikeasta *tilanteen rakentelusta*. (CU5 13–11)

Palloilulajeissa *rakentaminen* tarkoittaa maalin tai pisteen tekemistä edeltäviä tapahtumia. Kielitoimiston sanakirja ei tunne tätä merkitystä, mutta se on käsittääkseni hyvin tavallinen jalkapallossa, josta se lienee levinnyt muihinkin lajeihin. Englanniksi maalin valmistelua tarkoittaa *to make a goal*, ja viimeistelyä *to score* (Palomäki 2001: 63). Lentopallossa tilannetta rakennetaan lyönneillä, joiden enimmäismäärä on kirjattu lajin sääntöihin. Joukkue saa käyttää korkeintaan kolme lyöntiä saadakseen pallon verkon toiselle puolelle (Lentopallon säännöt 2013–2016: 9.1), joten esimerkin 45 *tilanteen rakentelu* tarkoittaa kahta oman joukkueen pelaajien lyöntiä. Kolmannen lyönnin käyttävä Olli-Pekka Ojansivu ei pääse lyömään palloa ihanteellisesta tilanteesta, joten selostaja kuvaa rakentelua vaikeaksi.

Lentopallossa pelivälineinä toimivat pelaajien kädet. *Rakentaa*-verbin ohella selostaja käyttää myös muita rakentamiseen ja muovailuun liittyviä metaforailmauksia.

(46) Nyt on taisteluilmettä pikkuhiljaa *kaivettava* esiin. (CU2 2–4)

(47) Tervaportti joutuu *taipumaan*, vai joutuuko, ei, taistelee pisteen Suomelle, painaa pallon vastustajan käsiin. (CU4 2–5)

Esimerkissä 46 Kuuba aloittaa ottelun toisen erän väkevästi. Selostaja toivoo suomalaispelaajien *kaivavan* esille *taisteluilmeen*, jolla hän tarkoittanee jonkinlaista henkistä olotilaa, voittoon vaadittavaa asennetta. Siksi ilme tai asenne nimenomaan *kaivetaan* esille ihmisen sisimmästä. Esimerkissä 47 vastustajat yrittävät saada Eemi Tervaportin *taipumaan* 'menemään kaarelle' (KS). Pallon perään kurottaessaan Tervaportti kirjaimellisesti *taipuu*, mutta pisteen saavuttamisen näkökulmasta *taipuva* osapuoli on pallon lopulta häviävä Kuuba.

Osa rakentamisverbeistä on vielä edellä mainittuja yksityiskohtaisempia.

(48) Nopeaan tahtiin *latoa* vastustaja, johtolukemat 5–1 taululle. (CU4 1–5)

Verbiin *latoa* 'asettaa esineitä johonkin järjestelmällisesti päällekkäin tai vieretysten' (KS) sisältyy järjestelmällisyys. Esimerkissä 48 Kuuba on tehnyt viisi pistettä samassa ajassa, jossa Suomi on onnistunut saamaan vain yhden pisteen. Kuuba on siis tehnyt pisteitä kuin kone.

(49) Lucas *napauttaa* keskeltä, Rafael saa pallon Murinholta ja ykköstemppu toimii. (BR1 1–1)

Verkon toiselle puolelle suuntautuvat hyökkäyslyönnit ovat yleensä voimakkaita, jotta vastustaja ei ehtisi reagoida niihin. Siksi selostaja suosii verbejä, jotka ensisijaisessa käyttöyhteydessään ilmaisevat samankaltaista liikerataa ja nopeutta. Esimerkin 49 verbi *napauttaa* on tästä hyvä esimerkki, sillä yleensä verbi liittyy esimerkiksi vasaran tai nuijan napauttamiseen.

Rakentamisen lisäksi pelissä voidaan myös rikkoa. Tällöin rakennuksen kaltaisina nähdään pelaajat ja joukkueet.

(50) Ja valmentaja Rodolfo Sanchez on ihmeissään, että mikä on tämä pohjoiseurooppalainen joukkue, joka näin *horjuttaa* hallitsevaa MM-kakkosta. (CU5 5–7)

Esimerkissä 50 selostaja tulkkaa Kuuban päävalmentaja Sanchezin ajatuksia. Suomi *horjuttaa* Kuubaa, jolloin Kuuban joukkue on pystyssä ja suomalaiset yrittävät saada sen

kaatumaan. Aiemmin mainitun esimerkin 47 tavoin tästäkin ilmauksesta käy ilmi, että pystyssä pysyminen on tavoiteltavaa. Pystyakselia käyttävissä metaforissa ylipäättään pystyasennot ja ylhäällä sijaitseminen ovat tavoiteltavia (Onikki 1992: 49)

(51) Antti Siltala *murtaa muurin*, niin vain *kolina käy, kun Brazilian seinä kaatuu edessä*. (BR1 9–9)

Esimerkin 51 *muuri* on hyvin vakiintunut urheilukielen termi. Myös Kielitoimiston sanakirja tuntee urheilukielisen merkityksen 'muutamien puolustavan joukkueen pelaajien muodostama rintama'. Se ei kuitenkaan ole sanan ensisijainen merkitys. Tässä *muuri* viittaa Brazilian puolustajiin, jotka ovat verkon tuntumassa estämässä pallon pääsyä heidän puolelleen. Brasilialaisten muuri ei *murru* pallon voimasta, vaan heidän hypätessään ilmaan pallo pääsee pelaajien ohi kentän pintaan. Selostaja korostaa Suomen saamaa pistettä jatkamalla mielikuvaa sanoin *kolina käy, kun Brazilian seinä kaatuu edessä*.

(52) Kuubalaiset *sortuvat* siellä verkon toisella puolella. (CU3 1–0)

(53) Antti Siltala, kahden pisteen tappiutilanteessa, nyt vaaditaan kapteenilta kylmäpäistä aloitusta, vastaanottoa *vähän hajalle*. (CU1 5–7)

Muurimetafora lienee innoittajana myös esimerkissä 52, jossa Antti Siltala tekee Suomelle pisteen ja kuubalaiset kuvaannollisesti katsoen *sortuvat*, eli pallo pääsee heidän ohitseen kentän pintaan. Esimerkissä 53 pyritään niin ikään saamaan kuubalaispelaajista muodostuvaa rintamaa rikki, *vähän hajalle*.

4.4 LENTOPALLO ON TOISENLAINEN PELI

Lentopallo on peli, mutta sitä kuvataan silti myös muiden pelien termeillä, siis toisenlaisena pelinä kuin mitä se itsessään on. Esittelin juoksukilpailuun liittyviä metaforailmauksia jo luvussa 4.2.3. Lentopallo näyttäytyy kuitenkin myös muina urheilulajeina, joista kerron luvussa 4.4.1. Alaluvussa 4.4.2 kerron uhkapeleistä metaforailmausten lähdealueena. Niitä on jopa enemmän kuin muihin urheilulajeihin

pohjautuvia metaforailmauksia. Yhteensä tätä metaforaa ilmentäviä metaforailmauksia on 24 erilaista.

4.4.1 Eri urheilulajit

Olen erottanut juoksukilpailuihin ja muuhun urheiluun liittyvät metaforat toisistaan, sillä juoksukilpailusanasto liittyy niin tiiviisti muihin kiinni saamista ja etäisyyden venyttämistä kuvaaviin metaforailmauksiin (ks. luku 4.2.3). Muiden lajien sanastoa lainaavat ilmaukset ovat juoksukilpailumetaforia useammin yksittäisiä esiintymiä, ja selostaja vaikuttaa kuvaavan niillä joukkueen tai tietyn pelaajan pelitapaa.

(54) Ja Suomi on tasoittanut kahteen kahteen hallitsevaa MM-hopeamitalimaata Kuubaa vastaan, *noussut kanveesista* – – (CU4 25–23)

Kanveesi 'nyrkkeilykehän matto' (KS) esiintyy selostuksessa muutamia kertoja. Kanveesiin kaatunut on tappiolla. Suomi on hävinnyt kaksi erää mutta *noussut kanveesista*, eli voittanut kaksi seuraavaa erää. Esimerkissä 54 selostaja käyttää ilmausta neljännen erän lopussa käydessään läpi ottelun vaiheita.

(55) Ja sinne uppoaa Shumovin ja Ojansivun välistä aina Kunnarille saakka, eikä auta enää *kantapääkikkakaan* tuon lyönnin jälkeen. (CU4 7–13)

(56) – – ja vielä *kauhoo* Siltala. (BR1 8–9)

Esimerkissä 55 selostaja rinnastaa lentopallon ja jalkapallon puhumalla *kantapääkikasta*. Jalkapallossa *kikka* on temppu tai juju, ja sellaisena voisi pitää myös lentopallossa esimerkiksi erilaisia lyöntejä. Lentopallossa palloon osutaan yleensä käsillä, minkä vuoksi *kantapääkikka* ei kuulu lajin vakiosanastoon. Sääntöjen valossa jalallakin suoritettu osuma on kuitenkin sallittu (Lentopallon säännöt 2013–2016: 9.2.1). Esimerkissä 56 Antti Siltala kurottaa palloa *kauhoen*, kuin uintikilpailussa. Uimarin etenemistavan kuvauksena ilmaus on vakiintunut, vaikka se onkin metafora: uimari käyttää käsiään kauhojen tavoin (KS s.v. *kauhoa*)

(57) Ojansivu ratkaisee tämän *pallorallin* Suomen voitoksi. (CU1 17–23)

Esimerkissä 57 Olli-Pekka Ojansivu päättää lyö pisteen Suomelle. *Palloralli* (engl. *rally*) on lentopalloon vakiintunut käsite, jolla tarkoitetaan pelitapahtumia alkaen aloitussyötöstä ja päättyen siihen, kun pallo osuu maahan ja jompikumpi joukkue saa pisteen (Lentopallon säännöt 2013–2016: 6.1.3; ks. myös Lentopalloliitto: Lajisanasto). Koska sana esiintyy lajin säännöissä johdonmukaisesti, on se selvästi hyvin vakiintunut. *Pallorallista* puhutaan myös ainakin tenniksessä. Sanan alkuperä saattaa liittyä ralliautoiluun: edestakaisin lentävä pallo poukkoilee hieman kuten ralliauto.

4.4.2 Uhkapeli

ELÄMÄ ON UHKAPELIÄ -metaforaa ilmentävät metaforailmaukset ovat kielenkäytössä niin fraasiutuneita, että niiden käyttö arkikielessä on jopa yleisempää kuin uhkapelipöydässä. Ne käyttävät kuitenkin selvästi pelaamiseen liittyviä termejä: puhutaan muun muassa *korkeista panoksista* ja *korttien pelaamisesta oikein*. (Lakoff–Johnson 1980: 51.) Tällaiset ilmaukset esiintyvät tiuhaan myös lentopallonselostuksessa.

(58) Ja *vaihtoruletti* pyörii. (BR3 22–21)

Lentopallossa pelaajan vaihtaminen tapahtuu nopeasti mutta keskeyttää pelin kuitenkin hetkeksi. Selostajan on siis kommentoitava kuvaruuduissa näkyvää tilannetta jollain tavalla. Esimerkissä 58 selostaja toteaa *vaihtoruletin* pyörivän. Pyörivä liike sopii kuvaamaan vaihtoa, koska pelaajat vaihtavat paikkoja: kentällä ollut siirtyy vaihtopenkille, ja vaihtopenkillä ollut siirtyy kentälle. *Ruletti* on käytetty metaforailmaus muussakin kielenkäytössä: voidaan puhua *työehtosopimusruletista* tai *asunnonvaihtoruletista*, jolloin *ruletti* merkitsee vilkasta toimintaa (KS s.v. *ruletti*).

(59) Mikko Oivanen, *kääntämätön jokerikortti*, pääsee toden teolla näyttämään taitojaan. (BR3 2–2)

(60) Uutta voimaa, *ässät on kaivettu hihasta*. (BR3 5–4)

Esimerkissä 59 Suomen joukkue on aloittanut kolmannen erän uusien pelaajien voimin. Selostaja on kertonut, että avauskokoonpanon pelaajia säästellään tulevia otteluita varten. Mikko Oivanen on yksi *kääntämätön jokerikortti*, siis pelaaja, jota ei ole Brasilia-ottelun aiemmissa erissä käytetty. Esimerkin 60 tilanteessa selostaja pui edelleen samaa aihetta.

Ässä merkitsee korttipakan korkeinta korttia tai kuvaannollisesti myös 'jotakuta, joka on lajissaan paras tai parhaita' (KS). *Ässistä* puhuminen on esimerkin tilanteessa hieman ontuvaa, koska Suomen parhaat pelaajat on pikemminkin vaihdettu pois kentältä. Uusien pelaajien arvoa tosin nostaa se, että he eivät ole yhtä väsyneitä kuin enemmän pelanneet oman ja vastustajajoukkueen jäsenet. *Ässä*-sanan käyttö lentopallonselostuksen yhteydessä on nokkelaa, koska lentopallossa sillä on toinenkin merkitys. *Ässän* lentopallokielinen merkitys tulee ilmi seuraavassa esimerkissä.

(61) *Kaksi ässää pöytään, nyt alkaa rapista, nyt alkaa maskit putoilla sieltä kovien brasilialaisten kasvoilta.* (BR2 19–18)

Esimerkissä 61 *ässä* (engl. *ace*) on lentopallotermi ja tarkoittaa läpisyöttöä. Matti Oivanen on ollut syöttövuorossa ja lyönyt Suomelle kaksi perättäistä pistettä ilman, että kukaan kuubalaispelaaja olisi ehtinyt koskea palloon – siis kaksi ässää. *Kaksi ässää pöytään* on kuitenkin korttipelieihin liittyvä ilmaus, koska pöytä kuuluu korttipelieihin muttei lentopalloon. Selostajan käyttämällä ilmaisulla on siis sekä konkreettinen että metaforinen taso. *Nyt alkaa maskit putoilla* -ilmauksen olen laskenut niin ikään uhkapeliihaiseksi, sillä pokerinpelaajilla sanotaan olevan *pokerinaama* 'mielenliikkeitä paljastamattomat kasvot' (KS). *Maski* on pokeria pelatessakin kuitenkin metaforinen ilmaus, sillä kasvoilla ei ole mitään todellista naamiota. Kun *pokerinaama* pettää eli *maski putoaa*, pelaaja on heikoilla, kun vastustajat voivat lukea tämän mielenliikkeitä.

Pokerinpelaajiin liitetään luonteenpiirre, jota kutsutaan metaforisesti kylmäpäisyydeksi. Sitä vaaditaan selostuksen metaforailmauksista päätellen myös lentopallonpelaajilta:

(62) *Nyt ihan pokkana, aivan pää kylmänä* vetää Sammelvuoto yleispelaajiksi yhtä aikaa kolmannen ja neljännen, Oivasen ja Niklas Seppäsen. (BR3 9–6)

Esimerkissä 62 esiintyy kaksi kylmäpäisyyttä korostavaa ilmausta: valmentaja Tuomas Sammelvuoto tekee pelaajavaihdot *ihan pokkana* eli jo edellisessä esimerkissä mainittu *pokerinaama* kasvoillaan. *Pää kylmänä* on merkitykseltään samankaltainen, ja peräkkäin esitettynä ilmaukset korostavatkin Sammelvuodon harkintakykyä. Kannattaa huomata myös selostajan verbivalinta: valmentaja Tuomas Sammelvuoto *vetää* pelaajat esille kuin pelikortit pakasta. Tämä esimerkki tiivistää hyvin pokeritermien käytön selostuksessa:

niiden valossa pelaajat ovat vain kortteja, ja ratkaisut tekevä pokerinpelaaja on joukkueen valmentaja.

Korttipelien lisäksi selostaja puhuu loton tai veikkauspelien kaltaisesta rahapelistä, jossa yritetään valita oikea numero.

(63) 13 on *onnennumero* Suomelle tänään, Mikko Oivasen mahtava esiintulo, nyt onnistuu kutospaikalta. (BR3 11–7)

(64) Tänään *kupongille 13 laittaneet* voivat lunastaa voittonsa *kaksinkertaisina* ottelun päätteeksi! (BR3 11–7)

Esimerkin 63 *onnennumeron* olen laskenut metaforailmaukseksi, koska on vaikea nähdä joukkueen kaltaisella ryhmällä olevan *onnenlukua* 'luku, joka joku pitää itselleen onnea tuottavana' (KS), tai ainakaan sen olevan selostajan tiedossa. Selostaja nimittää Mikko Oivasen pelinumeroa 13 *onnennumeroksi* sen vuoksi, että Oivanen tekee joukkueelleen useita pisteitä kolmannen erän lopussa. Selostajan ilmauksessa *onnennumeron* onkin tarkoitus vain korostaa Oivasen hyvää pelivirettä. Esimerkissä 64 selosta puhuu samasta pelitilanteesta kuin raviveikkauksesta: oikean hevosen arvanneet voittavat tietyn summan rahaa. Sellaista veikkauspeliä, jossa ennustetaan yksittäisen pisteen lentopallo-ottelussa tehneen pelaajan nimeä, ei ole olemassa. Sen vuoksi tämäkin ilmaus on metaforinen.

Uhkapelimetaphoran kaltaisiksi olen laskenut ilmaukset, joissa selostaja puhuu rahankäytöstä. Aineistossani nämä eivät ole kovin yleisiä. Tällaiset ilmaukset vaikuttavat kuitenkin olevan tyypillisiä urheilukielessä, sillä esimerkiksi Suomela (1998: 38–40) puhuu metaforasta JÄÄKIEKKO ON TALOUTTA. Arkikielessä esimerkiksi ajasta puhutaan rahankäytön termein (Lakoff–Johnson 1980: 7–9).

(65) Ja Suomelle nyt se kolmen pinnan johto, Brasilia pääsi sitä herkkua maistamaan ensimmäistä kertaa kakkoserässä, mutta nyt tarjotaan nannaa Suomelle, nannaa *koko rahan edestä*. (BR3 9–6)

(66) – – vaihdosta haetut passari ja hakkuri ovat Suomelle *kultaakin arvokkaampia*. (CU5 4–2)

Koko rahan edestä on ilmaus, jolla tarkoitetaan, että esimerkiksi huvipuiston tarjoama hupi on pääsymaksun arvoinen (KS s.v. *raha*). Esimerkissä 65 tarjotaan nannaa

(ruokametaforista ks. luku 4.5.2), mutta epäselväksi jää, tarkoittaako selostaja sitä tarjottavan suomalaispelaajille vai -kannattajille. Pelaajat eivät tietenkään ole maksaneet pääsymaksua päästäkseen otteluun, mutta niin eivät ole tehneet myöskään kotona television ääressä ottelua seuraavat katsojat. Ainoastaan paikan päällä olevia katsojia voi pitää varsinaisesti maksavina asiakkaina. Esimerkin 66 *kultaakin arvokkaampi* kuvaa vaihdosta pelikentälle tulleita suomalaispelaajia, jotka ovat Kuuba-ottelun viimeisessä erässä osoittautuneet erittäin arvokkaiksi.

Joukkueella voidaan ajatella olevan jonkinlaista omaisuutta, joka kuluu tai kertyy ottelun edetessä.

(67) Hän on kyllä kova pelote vastustajalle, mutta virheeseen *ei ole varaa*.
(CU2 20–23)

(68) Kolme pinnaa uupuisi, mutta Kuuba on aivan kintereillä *eikä anna yhtään ilmaiseksi mitään*. (CU3 22–21)

Esimerkissä 67 Suomen joukkueen metaforinen omaisuus on vähissä, joten joukkueella *ei ole varaa* tehdä virhettä. Syöttövuorossa oleva pelaaja kuitenkin tekee virheen, joten hetkeä myöhemmin Suomi on hävinnyt erän. Varallisuuden väheneminen on siis negatiivinen asia. Joukkueen varallisuus näyttää kuitenkin esimerkissä 68 suhteutuvan myös vastustajajoukkueen varallisuuteen. Jotta oma talous pysyisi vastustajajoukkueen taloutta parempana, ei vastustajalle kannata antaa mitään ilmaiseksi.

4.5 LENTOPALLO ON KULTTUURIA

Näytelmiin, kirjallisuuteen ja musiikkiin liittyvät metaforailmaukset esiintyvät säännöllisesti selostajan puheessa. Pohdin niitä tarkemmin luvussa 4.5.1. Toiseen alalukuun 4.5.2 olen sijoittanut ruoanlaittoon liittyvät metaforailmaukset. Erilaisia näihin aihepiireihin liittyviä metaforailmauksia on aineistossa 32 kpl.

4.5.1 Näytelmät, kirjat ja musiikki

Jotkin esimerkiksi yleisön edessä esiintymistä kuvaavat termit ovat yhteisiä eri kulttuurin aloille, minkä vuoksi metaforailmauksissa voi nähdä viitteitä niin teatteriin, elokuvaan kuin vaikka sirkustaiteeseenkin. Selvimmät viittaukset ovat kuitenkin kirjallisuuteen, musiikkiin sekä erityisesti teatteriin.

(69) Se kertoo myös tuo Bernardinhon katse siitä, että kaikki ei ole mennyt ihan *käsikirjoituksen mukaan*. (BR1 19–19)

Käsikirjoitus (esimerkki 69) voi tarkoittaa niin kirjan, näytelmän kuin elokuvankin käsikirjoitusta. Käsittelen esimerkin kuitenkin näyttämöaiheisten metaforailmausten joukossa, koska urheilua verrataan erilaisista kulttuurin muodoista useimmiten juuri näytelmään. Esimerkiksi Virtapohja (1998: 25) sanoo, että sekä näytelmässä että urheilukilpailussa esiintyjien ja katsojien välille syntyy jännite. Virtapohja mainitsee esimerkeiksi urheilun dramaattisista juonenkäännteistä riskinotot, viime hetken maalit ja suosikkien häviöt.

Näytelmänä lentopallo-ottelu on oikeastaan improvisaatiota, sillä tarkkaa etukäteiskäsikirjoitusta ei ole. Lajin säännöt kyllä luovat pelille kehykset: ne määräävät esityksen keston ja peliympäristön. Lopullinen juoni muotoutuu kuitenkin vasta pelin ollessa käynnissä. Joukkueet pohtivat etukäteen pelistrategioitaan, joita voi pitää pelin alustavina käsikirjoituksina. Brasilian joukkueen pelistrategian laatimisessa suurin rooli on tietysti valmentaja Bernardinholla. Strategia lienee laadittu siitä näkökulmasta, ettei vuosikymmenten tauon jälkeen MM-kilpailuihin päässyt Suomi ole kolme edellistä maailmanmestaruutta voittaneelle Brasilialle vaikea vastus. Kun Suomi kamppaileekin erävoitosta, tulkkaa selostaja kuvaruudussa vilahtavan Bernardinhon ajattelevan, ettei peli nyt etene *käsikirjoituksen* mukaisesti.

(70) Mutta verkkoon menee, Oivasen *sisääntulo* epäonnistuu, Lehtonen palaa takaisin hänen paikalleen. (CU1 16–23)

Esimerkissä 70 Mikko Oivanen on juuri vaihdettu kentälle, koska Suomi on saanut syöttövuoron ja Oivanen tunnetaan hyvänä syöttäjänä. *Sisään tuleminen* merkitsee ensinnäkin pelaajan astumista kentän rajojen sisäpuolelle (ks. luku 4.3.1). Mielestäni

sisääntulossa on kuitenkin metaforisuutta myös näyttämöilmaisun suuntaan, minkä vuoksi käsittelen sen tässä luvussa. Kuten näytelmässä, myös lentopallo-ottelussa sisääntulot tapahtuvat määrättyyn aikaan. Pienessä roolissa oleva näyttelijä saattaa vain piipahtaa näyttämöllä, kuten käy Oivaselle: hänen syöttönsä epäonnistuu, jolloin syöttövuoro vaihtuu Kuuballe ja Oivasen pelipaikalle palaa alkuperäinen pelaaja, Jukka Lehtonen.

(71) – – Kunnarin astellessa *esiintymisvuoroon*. (BR1 25–24)

Esimerkissä 71 lavalle ei astella vaihtopenkin puolelta, vaan Olli Kunnari on syöttövuorossa. Syöttövuoro on eräänlainen esiintymisvuoro, sillä pelin aikana katsojat ja televisiokamera seuraavat ennen kaikkea liikkuvaa palloa. Ennen syöttövuoroa pallo on pidempään paikoillaan – syöttäjän käsissä – jolloin katseet ehtivät kääntyä syöttövuorossa olevaan pelaajaan pidemmäksi aikaa. Kunnarin esiintymisvuoro on erityinen myös siksi, että Suomella on eräpallo, eli pisteen saaminen tarkoittaisi ensimmäisen erän voittamista Brasiliasta vastaan. Kunnarin roolisuoritus ei kuitenkaan suju toiveiden mukaan, vaan hetken päästä Brasilia kääntää tilanteen edukseen ja voittaa erän.

Huomion keskipisteenä olemisen voi tuoda esille monilla muillakin kulttuurialan ilmauksilla:

(72) Tätä miestä voi seurata kotimaan kentillä ja nyt hän *paistattelee maailmanmestaruuskilpailujen parrasvaloissa*. (BR2 16–17)

(73) Eemi Tervaportti nostettiin käsiohjelmassa ehkä hieman yllättäen Suomen joukkueen *ykköstähdeksi*, mutta puolalaiset ovat lentopallokansaa ja tietävät, mitkä tässä lajissa ovat niitä asioita, jotka ovat in. (CU3 14–12)

Esimerkissä 72 Matti Oivanen *paistattelee parrasvaloissa*, kun hän on huomion kohteena lyötyään Suomelle pisteen Brasilia-ottelun toisessa erässä. Lentopalloareenalla on tavallinen urheiluhallin valaistus, joten Oivaseen kohdistuva parrasvalo on vain kuvaannollinen. Esiintymisvuorossa olevat pelaajat ovat myös *tähtiä* siinä missä esiintyvät taiteilijatkin. Esimerkissä 73 selostaja kommentoi kilpailujen käsiohjelmaa, jossa Suomen joukkueen ykköspelaajaksi oli arvioitu Eemi Tervaportti. *Tähti* on

ensisijaisesti taivaankappale, mutta myös kuuluisuuteen viittaava merkitys on hyvin vakiintunut.

(74) – – mutta, joka tapauksessa, Suomi on kyllä tarjonnut *hienoa näytöstä*.
(BR2 21–25)

(75) Kääntyykö kolmannessa, tuleeeko *trilleri*, vieläkö tämä iso laiva tästä heivaantuu toiseen suuntaan? (BR3 0–0)

Esimerkissä 74 ottelu nähdään yleisölle suunnattuna esityksenä, jonka on tarkoitus vaikuttaa ja herättää tunteita. Hyvällä näytelmällä ei siis välttämättä tarvitse olla onnellista loppua. Suomi on hävinnyt ensimmäisen erän, mutta peli on silti selostajan mielestä ollut *hieno näytös*. Brasilia oli lentopallon suurmaana ottelun ylivoimainen voittajasuosikki, joten ennakoarvioihin verrattuna tasaväkistä peliä voikin pitää hyvänä suorituksena. Esimerkissä 75, kolmannen erän alkaessa, selostaja ei ole enää yhtä tyytyväinen näkemäänsä vaan toivoo ottelun vielä muuttuvan *trilleriksi* eli jännitysnäytelmäksi. Sana *trilleri* voi tosin viitata myös jännitysromaanin tai -elokuvaan (KS).

Näytelmämetaforien ohella musiikkimetaforat ovat aineistossani hyvin edustettuina.

(76) Tervaportin ja Ojansivun *yhteinen sävel* löytyy. (CU2 19–22)

Esimerkissä 76 Suomi on ollut tappiolla lähes koko ottelun toisen erän ajan, ja erävoitto näyttää menevän Kuuballe. Suomi saa kuitenkin vaihteeksi pisteen, kun Eemi Tervaportti passaa pallon Olli-Pekka Ojansivulle, joka lyö sen kuubalaisten kenttään. *Yhteinen sävel* on vakiintunut sanonta muussakin kielenkäytössä.

(77) Tervaportti *kapellimestarina* kokoaa *kuoron* jälleen ympärilleen. (BR3 5–4)

(78) – – ja Suomen nelituhatpäinen *kuoro* pitää *konserttiaan* maajoukkueen ympärillä. (BR3 16–11)

Esimerkit 77 ja 78 liittyvät kuoromusiikkiin. Kuorolla ja lentopallojoukkueella on selvä yhteinen ominaisuus: molemmat ovat ryhmiä, joissa ei voi sooloilla. Esimerkissä 77 selostaja puhuu Tervaportista *kapellimestarina* ja muusta joukkueesta *kuorona*, kun

Tervaportti on tehnyt pisteen ja muu joukkue kerääntyy tämän ympärille hurraamaan. Ilmaus huomioi kuoron ja lentopallojoukkueen samankaltaisuuden ryhminä, joissa yksi henkilö erottuu: kuorossa kapellimestari, joukkueessa pisteen tehnyt urheilija. Esimerkissä 78 esiintyy niin ikään *kuoro*, mutta nyt sillä viitataan paikalla olevaan yleisöön. *Konsertti* tarkoittaa yleisön kannustavia ääniä. *Kuoro*-metaforailmausta voi siis käyttää kahdella tavalla: toisaalta joukkue on orkesteri, joka esiintyy yleisölle. Toisaalta taas yleisö on orkesteri, joka esiintyy joukkueelle.

Kirja-aiheisia metaforailmauksia on aineistossa muutamia.

(79) Kyllä kulkee Wallaceltakin, ei hän ole vielä viimeistä *lukuaan* tähän *romaaniiin kirjoittanut*. (BR3 13–9)

Esimerkissä 79 selostaja puhuu lyöntivuorossa olevasta brasilialaisesta Wallacesta. Ottelu nähdään *romaanina*, jonka jokaisessa *luvussa* joku pelaajista tekee pisteen. Näin ottelun pelaaminen nähdään samanlaisena prosessina kuin kirjan kirjoittaminen. Tässä *romaanin* kirjoittajina toimivat molempien joukkueiden pelaajat (vrt. esimerkki 69 käsikirjoituksesta), vaikka yleensä ajattelemme romaanilla olevan korkeintaan kaksi kirjoittajaa. Ilmaukseen sekoittuu myös sanonta *sanoa viimeinen sana*: ottelun viimeisen pisteen tekevä joukkue voittaa pelin, eli sanoo viimeisen sanan.

Muutamia kertoja selostaja kutsuu pelaajia satuolentojen nimillä.

(80) Ei mikään *vaaleanpunainen pantteri*, mutta Olli-Pekka Ojansivulla, kovalla aloittajalla, silti uudet kengät. (BR1 2–1)

Esimerkin 80 *vaaleanpunainen pantteri* on viittaus Olli-Pekka Ojansivun vaaleanpunaisiin pelikenkiin, joita kamera kuvaa tarkasti Ojansivun aloituslyöntiä odotellessaan. Lentopalloilijan liikkeissä voisi nähdä pantterin notkeutta ja voimaa, ja kun kenkien värikin täsmää, Ojansivun voisi nähdä piirroshahmo Vaaleanpunaisena pantterina. Selostaja kuitenkin päinvastoin kieltää Ojansivun ja hahmon samankaltaisuuden. Kenties piirroshahmo on humoristisuudessaan sellainen, ettei metafora tunnukaan toimivalta.

(81) Ja katsokaa kuinka Ojansivu hakee, pistää kroppaa peliin, tuo lähes *sadan kilon keijukainen*. (BR2 6–6)

(82) Ei voinut Suomi *jättiläiselle* mitään, mutta tarjosipahan loistavan lentopallo-ottelun (BR3 26–24)

Esimerkissä 81 Ojansivua kutsutaan *keijukaiseksi*, joka yleensä viittaa naiseen (KS s.v. *keiju*). Keijukaismaista Ojansivussa ei ole hentoinen rakenne, minkä kertoo elopainon mainitseminen, vaan hänen liikehdintänsä. Lentopalloilijalta vaaditaan ponnistusvoimaa, minkä vuoksi Ojansivu voi hypätä ilmaan ja siellä leijuessaan vaikuttaa keijulta. Esimerkissä 82 puhutaan Brasiliasta *jättiläisenä*. Hyvät tai suuret asiat ovat yleensä ylhäällä (Lakoff–Johnson 1980: 15), joten jos lentopallojoukkueet pannaan järjestykseen, on niistä paras korkeimmalla. Suomen näkövinkkelistä katsottuna moninkertainen maailmanmestari Brasilia näyttää siis jättiläiseltä.

4.5.2 Ruoanlaitto

Ruoka-aiheiset metaforailmaukset ovat yleisiä kielenkäytössä, ja ne esiintyvät myös lentopallospelostuksessa. Ilmaukset ovat toistuvia, mutta eivät kovin innovatiivisia: niitä on vain 10 erilaista.

(83) Nyt lisää voimaa verkolle, tuohon Brasilian verkkopeliin, ja sitä *tarjoilee* Vissotto hakkurina, isokokoisena pallon tappajana. (BR3 22–21)

Esimerkissä 83 brasilialaispelaaja Vissotto *tarjoilee* hyökkäystaitojaan joukkueelleen tullessaan vaihdosta. Tällöin muu joukkue on ikään kuin ruoan syöjä. Toisaalta joukkue voi olla myös kokki, jolloin ruoka tarjotaan vastustajajoukkueelle. Tarjoilija on tällöinkin yksittäinen pelaaja, joka saattaa *tarjoilla* esimerkiksi helppoja pisteitä vastustajajoukkueelle tekemällä virheitä.

(84) Olipahan *ainekset* Suomen tasoitukseen ja johtopinnaan. (BR2 7–8)

(85) Tällä *koostumuksella* on harjoiteltu pitkin tätä loppuviikkoa ja tänä aamunakin – – (CU1 0–0)

Ainekset ja *koostumus* voivat viitata muuhunkin kuin ruokaan. Ruokametaforan näkökulmasta ottelu on ruokalajin valmistusta. Esimerkissä 84 Suomi on lähellä saada pisteen, mutta pallo osuu aivan kentän rajalle ja piste meneekin Brasilialle. *Aineksia* hienoon ateriaan siis oli, mutta joukkue hukkasi ne. Esimerkissä 85 joukkue itse on ruokalaji. Pelaajat ovat tällöin eri ainesosia. Valmentajan voi nähdä kokkina, sillä hän valitsee aloituskokoonpanon ja yrittää siis valita siihen hyvänmakuisen lopputuloksen kannalta oikeat ainesosat.

Hyvänmakuinen ruoka on tavoiteltavaa, mikä näkyy myös seuraavissa esimerkeissä:

(86) Ja Suomelle nyt se kolmen pinnan johto, Brasilia pääsi sitä *herkkua maistamaan* ensimmäistä kertaa kakkoserässä, mutta nyt *tarjotaan nannaa* Suomelle, *nannaa* koko rahan edestä. (BR3 9–6)

(87) En tiedä mikä olisi *makeata*, olisiko ollut puhdas 3–0-voitto Kuubasta vai mahdollisesti vielä tämän pelin kääntäminen kahden hävityn erän jälkeen. Yksi sarjapiste on menetetty, mutta kaksi sitäkin *makeampaa* edelleen mahdollista voittoa, yksi on taskussa. (CU5 6–4)

Esimerkissä 86 selostaja puhuu *herkusta* ja *nannasta*. Hän käyttää näitä ilmauksia tilanteissa, joissa on jotakin erityistä. Esimerkissä Suomi johtaa Brasiliata kolmella pisteellä, mikä on tasaisessa pelissä tuntuva johto. Brasilia pääsi *maistamaan* vastaavaa tilannetta jo edellisessä erässä. Johdossa oleva joukkue saa siis herkullista ruokaa. Esimerkissä 87 selostaja pohtii voiton *makeutta* ja sitä, olisiko ollut parempi voittoa Kuuba suoraan kolmessa erässä vai pitkän kamppailun jälkeen.

Makean voiton vastakohta on tunnetusti *karvas tappio*, jota aineistossani edustaa seuraava esimerkki:

(88) Tervaportin *myrkkyä* tarjolla Lucarellille, mutta kyllä sieltä löytyy *kitkerää lientä* myös Wallacen *pullostasta*, seitsemään viiteen. (BR1 5–7)

Esimerkissä 88 Eemi Tervaportin lyönti on *myrkkyä* Brasilian Lucarellille, joka saa kuitenkin pallon lyötyä eteenpäin joukkueoverilleen Wallacelle. Wallace tekee pisteen, jolloin *kitkerää lientä* joutuukin maistamaan Suomen joukkue. Vastustajalle yritetään

aiheuttaa vahinkoa siis valmistamalla tälle epämiellyttävän makuista tai jopa myrkyllistä ruokaa.

(89) Nyt *porisee kattila*, ja erä on katkolla. (BR3 24–23)

Esimerkissä 89 Bralasia-ottelun kolmas erä on katkolla Suomelle. *Kattilan poriseminen* viittaa ilmeisesti Suomen joukkueen yleistunnelmaan. Kun joku *puhua porisee*, puhe on yleensä innostunutta. Ilosta voi myös *kuplia* tai *poreilla*. Kaikki nämä ovat positiivisen vireen sisältäviä ilmauksia. Suomi on ottelussa saanut edellisen pisteen vasta videotarkistuksen jälkeen, ja joukkue kannattajineen lienee täynnä intoa päästessään aloittamaan eräpallon juuri hallitsevaa maailmanmestaria Brasiliaa vastaan.

4.6 Muita lähdealueita

Sellaisia metaforailmauksia, jotka eivät nähdäkseni sovi minkään aiemmissa luvuissa käsitellyn metaforakäsityksen piiriin, on 35 kpl. Esittelen tässä luvussa ensin sellaisia ilmauksia, jotka näyttävät muodostavan keskenään pieniä ryhmiä jonkin metaforakäsityksen ympärille. Suuremmassa aineistossa tai eri selostajan puheessa tällaiset metaforat kenties esiintyisivät useammin. Esittelen myös joitain yksittäisiä, erityisen innovatiivisia ilmauksia. Suurin osa jäljelle jäävistä metaforailmauksista on kuitenkin vakiintuneita sanontoja, esimerkiksi *kova luu*. Kerron tällaisista luvun lopuksi.

Yhden metaforaryhmittymän muodostavat ajankäyttöön liittyvät metaforailmaukset.

(90) *Ei hetkenkään rauhaa*, mutta edelleen Suomella mahdollisuudet ja ässä kenttään. (CU4 22–21)

(91) Suomen torjunta *ei ole hereillä* kun Kuuba jujuttaa ja tasoittaa yhteen yhteen. (CU2 1–1)

Esimerkissä 90 Brasilia pitää Suomen kiireisenä. Suomi ei saa hetkeksikään hengähdystaukoa. Kuuba siis kontrolloi peliä. Esimerkissä 91 puolestaan suomalaiset *eivät ole hereillä* vaan tarkkaavaisempi Kuuba pääsee tasoittamaan pistetilanteen. Lentopallossa on siis aineiston perusteella oleellista olla aktiivinen: *herätä* ja *ehtiä*. Ajankäyttöä kuvaavilla ilmauksilla selostaja saa korostettua pelin kiivasta rytmiä.

(92) Tarvitaan *sytyttäjää* Suomen joukkueelle ja Lehtonen ilmeestä päätellen ja tekojensa perusteella voisi olla sellainen mies. (CU1 4–6)

Välillä joukkueen pitäisi *heräämisen* sijasta *syttyä*. Sytyttäjää kaivataan esiintymistä päätellen erän alkupuolella. Esimerkissä 92 Jukka Lehtonen tekee tappiolla olevalle Suomelle pisteen, ja selostaja ennustaa Suomen pelin käynnistyvän tuon pisteen myötä. Kuten sytytetty takka tai nuotio, ei sytytetty joukkuekaan kuitenkaan välttämättä roihahda liekkeihin: siksi selostaja käyttää konditionaalimuotoa *voisi*. Kähö (2006: 44–45) huomasi salibandykieltä tutkiessaan, että kuumuutta ilmaisevat sanat tarkoittavat yleensä pelin sujuvan hyvin: pelaaja voi olla *kuuma* tai *liekeissä*, tai päinvastoin *jäätyä* 'menettää toimintakykynsä'. Kähö huomaa myös, että päinvastaisiakin esimerkkejä löytyy. Lentopallonselostuksessakin pelaajan pitää *syttyä* mutta silti olla *kylmäpäinen* (ks. luku 4.4.2).

Lämpötila näkyy myös seuraavassa esimerkissä:

(93) Tuossa oli henki päällä hetken aikaa, mutta se aloitusvirhe taas vähän *kaataa kannullisen verran kylmää suomalaisten niskaan*. (CU2 8–12)

Esimerkissä 93 Suomen joukkue on pelannut hetken aikaa hyvin, mutta aloitusvirhe ja syöttövuoron menettäminen Kuuballe *kaataa kannullisen verran kylmää suomalaisten niskaan*. Lämpötilan äkillinen viilentyminen kuvaa sitä, että peli ei enää suju yhtä hyvin kuin hetkeä aiemmin.

Edellisissä luvuissa mainitsin jo *mekaanikon* ja laivan *miehistön* (luku 4.4.1) sekä kulttuurialan edustajat muun muassa *kapellimestarin* johdolla (luku 4.5.1). Lentopallo on myös muunlaista työtä:

(94) – – ja Sivula niittaa kovaa, pistää jälleen Cepedaa, hakkuria, *virkaveljeään* toiselta puolelta kyykkyy ja tuo Suomen kahden pisteen päähän. (CU1 5–7)

Pelaajat ovat *virkaveljiä* 'miespuolinen virkatoveri, kollega' (KS) keskenään, kuten esimerkissä 94 näkyy. Myös valmentajat ovat keskenään *virkaveljiä*. Löytämissäni

esiintymissä sanan läheisyydessä mainitaan aina myös *toisella puolella* oleminen. Lentopallossa *virkaveljet* eivät siis ole saman asian puolella vaan päinvastoin ajavat vain oman joukkueensa etua.

Luontoaiheiset metaforailmaukset ovat olleet merkittävä ryhmä monissa urheilukielen metaforailmauksia analysoivissa pro gradu -tutkielmissa (ks. esim. Kähö 2006: 45–46; Suomu 2001: 28–30). Omassa aineistossani eläinaiheisia metaforia on kuitenkin vain muutamia.

(95) Kahden miehen torjuntaan ja siellä *ylimpänä kukkona* David Fiel
kuubalaisista, Suomelle tästä pallorallista tappio. (CU2 1–2)

(96) Ojansivu ja Tervaportti saavat herkutella tänään ihan puolille öille asti
jos siltä tuntuu, huomiseksi on vielä *pähkinöitä varastossa*, niitä
jemmataan, ja uskon että myöskin *oravat Suomen joukkueen puolelta*
muistavat, mihin ovat pähkinänsä jemmaanneet. (BR3 9–6)

Esimerkissä 95 selostaja käyttää sanontaa *kukkona tunkiolla*. Esimerkissä kaikki kentällä pelaavat ovat *kukkoja*, mutta pisteen tekevä Kuuban Fiel on *ylimpänä kukkona*. Esimerkki 96 on innovatiivisempi: se esiintyy tilanteessa, jossa Suomi on johtanut kolmella pisteellä, ja Brasilia pyytää siksi aikalisän. Selostaja puhuu suomalaispelaajista *oravina*, jotka *herkuttelevat* ja *jemmaavat pähkinöitä* vielä seuraavankin päivän peliä varten. Eläinaiheisten metaforailmausten harvinaisuus voi johtua osittain siitä, ettei lentopallojoukkueella ole eläinaiheista lempinimeä kuten jalkapallomaajoukkueella, Huuhkajilla, ja koripallomaajoukkueella, Susijengillä. Jääkiekon maajoukkue tunnetaan puolestaan leijonina, jotka esimerkiksi *karjuvat*.

Myös muunlaiset luontoon liittyvät metaforailmaukset ovat harvinaisia. Vähäisyys voi johtua ainakin osittain siitä, että kyseessä on sisälaji, jolloin selostaja ei tule muutenkaan kommentoineeksi esimerkiksi säätä.

(97) Nyt on toinen eräkin alkamassa vähän *tummien pilvien taivaalla*
roikkuessa. (CU2 1–3)

Esimerkissä 97 selostaja puhuu tummista pilvistä, jotka lupailevat kehnoa säätä eli vaikeuksia Suomen joukkueelle. Kun peli sujuu, on sääkin kaunis.

(98) Tässä tarjotaan kyllä *rannekkeen hankkineille tänään mahdollisuus päästä kaikkiin laitteisiin*. (BR3 7–5)

(99) Näissä *karkeloissa* toistaiseksi ei ole nähty kuin yksi viisieräinen peli. (CU3 0–0)

Esimerkissä 98 ottelu on huvipuisto. Suomi on juuri tehnyt monta peräkkäistä pistettä. Koska vastustajajoukkue on maailman huippua, on tunnelma Suomen johtaessa riehakas. *Rannekkeen hankkineet* tarkoittavat peliä seuraavia suomalaiskatsojia, mutta kenties myös pelaajia. Pelaajat eivät voi suhtautua peliin vain hupina, mutta toisaalta myös heille lienee nautinnollinen tilanne kontrolloida peliä juuri Brasiliaa vastaan. Esimerkin 99 ilmauksessa tulee niin ikään esille ottelun iloinen luonne: selostajaa puhuu pelistä *karkelona*.

Suurin osa edellisten lukujen ryhmiin sopimattomista metaforailmauksista on kuitenkin vakiintuneita sanontoja.

(100) On toipilas vähän tähän turnaukseen, mutta kuitenkin *kova luu yleispelaajan paikalla*, samoin Lucarelli. (BR2 14–16)

(101) Kansa janoaa seuraavaa pistettä ja Ojansivu *on paljon vartijana*. (BR3 23–23)

(102) Juuri kun *kirves lensi kaivoon* tuon pinnan suhteen, niin erä onkin katkolla Suomelle! (BR3 24–23)

Esimerkissä 100 selostaja kutsuu brasilialaispelaaja Muriloa *kovaksi luuksi*. Tämä on siis vaikea vastustaja. Esimerkissä 101 Suomen Ojansivu on puolestaan *paljon vartijana* eli vastuullisessa tehtävässä, syöttövuorossa hetkeä ennen erän päättymistä. Esimerkin 102 *kirves lensi kaivoon* tarkoittaa luovuttamista tilanteessa, jossa edellinen piste meni Brasilialle. Videotarkistuksen jälkeen pisteen saikin Suomi, joka näin yllättäen pääseekin lyömään eräpalloa.

4.7 Kokoavaa tarkastelua

Edellisissä luvuissa kerroin, miten lentopallo näyttäytyy metaforailmausten valossa sotana, matkana, rakennuksensa, toisenlaisena pelinä, kulttuurina sekä satunnaisesti pienempinä ryhminä. Luvuissa esitetyt metaforailmausten määrät on koottu taulukkoon 1.

TAULUKKO 1. Lentopallosteluksessa esiintyvien, keskenään erilaisten metaforailmausten määrä tutkimusaineistossa.

Lähdealue	Erilaisia metaforailmauksia (kpl)
Sota	38
Matka	37
Rakennus	25
Toisenlainen peli	24
Kulttuuri	32
Muu lähdealue	35
YHTEENSÄ	191

Suuri osa metaforailmauksista liittyi sodankäyntiin: taisteleamiseen, väkivaltaan ja voimasuhteisiin. Tämä oli odotettua, tiivistyväthän sota-aiheisissa metaforissa luvussa 2.3 kertamani urheilukielen piirteet eli nationalismi, maskuliinisuus, aggressiivisuus, kliseisyys ja liioittelu. Lienee paljolti erilaisten sota-aiheisten ilmausten käytön ansiota, että kyseiset piirteet liitetään niin vahvasti urheilukieleen. Sotametaforien on jo aiemmissa aiheesta tehdyistä pro gradu -tutkielmissa todettu olevan hyvin tavallisia (ks. esim. Kähö 2006; Suomi 2001), mikä osoittaa monien niistä olevan lähes täysin vakiintuneita urheilukieleen. Myös Kielitoimiston sanakirja tuntee usein urheilukielisen merkityksen, vaikkei se olisikaan sanan ensisijainen merkitys.

Sotaan ja väkivaltaan liittyvät metaforailmaukset korostavat lajin voimakkuutta ja lujien lyöntien merkitystä. Tärkeintä on lyödä voimalla, jolloin vähemmälle huomiolle jää muu tekninen osaaminen. Sota-aiheet yhdistyvät joukkueurheilun kieleen hyvin sen ansiosta, että molemmissa taistellaan ryhmänä. Mikko Hannula itsekin arveli, että jos urheilijoiden

välillä on voi nähdä kamppailua, tulee kielenkäyttöönkin taisteluelementtejä (Hannula 2015). Kamppaileminen on kuitenkin lentopallossa sikäli kyseenalaista, että pelaajat ovat eri puolilla verkkoa. Toisaalta joitain verbejä, esimerkiksi *taistella*, voi käyttää sellaisissakin yksilölajeissa, joissa suoritus tehdään yksin ja eri aikaan vastustajan kanssa. Silloin taistelua käydään lähinnä omaa itseään vastaan. Lentopallo onkin pallon kautta tehtävää taistelua: pelaajat taistelevat vastustajan lyömää palloa vastaan. Sotametaforan kautta pallo on vahvasti ase, jolla yritetään osua vastustajan maaperälle.

Matkametaforat ovat aineistossa toiseksi suurin ryhmä. Matkan määränpäänä on voitto, mutta tilanteesta riippuen kyseessä voi olla erän, ottelun tai koko turnauksen voittaminen. Määränpään merkitys korostuu ilmauksissa, sen sijaan esimerkiksi matkan lähtöpaikkaan liittyviä metaforia aineistossani ei esiinny. Yllättävää on, että kulkuväline liittyy matkaan niin vahvasti, kuin se metaforien valossa näyttää liittyvän. Joukkue voi olla auto, jolloin yksittäiset pelaajat ovat esimerkiksi *mekaanikkoja*. Joukkue voi olla myös *laiva*, jonka *miehistöä* johtaa *kippari*. Näissä esimerkeissä kulkuväline on siis ikään kuin joukkueen yhteispelin tulos. Toisenlaisissa kulkuvälinettä hyödyntävissä metaforailmauksissa peliin kuuluu *juna* tai *kelkka*, jonka kyydissä ottelun molemmat joukkueet ovat. Matkametaforissa vastustajajoukkueen olemassaolo näkyy vahvimmin silloin, ottelua kuvataan juoksukilpailuna. Joukkueet ovat siis kaksi hahmoa, jotka yrittävät metaforisella väylällä päästä toisen joukkueen ohi. Vastustajaa ei pidä päästää *karkuun* vaan vähintään *rinnalla* tai *kannoilla* on syytä pysyä. Saavutetut pisteet ovat ikään kuin askelia, joiden verran joukkue on vastustajaa edellä tai jäljessä. Kulkuväylällä on oman etenemisen lisäksi tarkoitus hidastaa vastustajan etenemistä.

Rakentamiseen viittaavat metaforailmaukset ovat yleisiä arkikielessä ja ne esiintyvätkin myös lentopalloselostuksessa. Lentopalloselostuksessa korostuu rakennuksen olemus rajattuna alueena, jonka sisälle pelaajat haluavat päästä. Sisään ei voi kuitenkaan noin vain kävellä, vaan siihen tarvitaan esimerkiksi *avaimet*. Toisaalta myös joukkueen pelisuoritus on rakennus, jota *rakennetaan*. Se, millainen rakennus – suuri vai pieni, korkea vai matala – lentopallo-ottelu loppujen lopuksi on, ei metaforailmauksista selviä. Selostaja kuvaa myös pelitapaa rakentamisen sanastolla: peliä *rakennetaan* ja pisteitä esimerkiksi *napautetaan* kuin vasaralla. Matkametaforien tavoin myös rakentamismetaphoriin sisältyy kilpaileminen ja vastustajan suorituksen haittaaminen. Kun toinen joukkue saa pisteen, toisen joukkueen *seinät kaatuvat*. Tällaisiin ilmauksiin

liittyykin ylhäällä–alhaalla-akselilla oleminen. Vastapuolen pelaaja yritetään saada alas ja oma joukkue ylös.

Lentopallo on peli, mutta selostaja kuvaa sitä myös muiden pelien kautta. Muita urheilulajeja hyödyntävät ilmaukset ovat yksittäisiä, sillä selostaja ei kuvaa lentopalloa tietyn tyyppisten lajien kautta. Selostuksessa esiintyy yksittäisiä esimerkkejä muun muassa nyrkkeilyn ja jalkapallon sanastosta. Sen sijaan uhkapelaamiseen liittyviä ilmauksia on paljon. Niiden perusteella pelaajat ovat pelissä vain kortteja ja joukkueen valmentaja on varsinainen pokerinpelaaja. Peliä kuvataan myös muutamilla muilla rahaan liittyvillä ilmauksilla, jotka olen laskenut tähän ryhmään kuuluviksi.

Kulttuuriaiheiset metaforailmaukset mahdollistavat urheilun luonnehtimisen perinteisesti arvostetumpina pidettyjen vapaa-ajan harrastusten kautta. Tällaisilla metaforailmauksilla voidaan myös korostaa urheilun taiteellista puolta. Erilaisista kulttuurin muodoista lentopalloa kuvataan aineistoni perusteella erityisesti teatterin, musiikin ja kirjallisuuden kautta. Ruoka-aiheisissa metaforailmauksissa toistuu ajatus siitä, että voitto maistuu hyvältä ja tappio pahalta.

Muut aineistostani löytyvät metaforailmaukset kuvaavat lentopalloa esimerkiksi ajankäytön, eläinten ja luonnon kautta. Selostuksessa esiintyy myös lukuisia vakiintuneita sanontoja, jotka eivät kuitenkaan sovi mihinkään edellä mainituista metaforakäsityksistä.

5 LOPUKSI

Tässä luvussa teen yhteenvedon tutkimuskysymyksiini löytämistäni vastauksista sekä vertaan tuloksiani aiempiin tutkimuksiin. Lopuksi pohdin, mitä jäi vielä tutkimatta.

Tutkimukseni tarkoituksena on ollut selvittää, millainen metaforinen järjestelmä löytyy lentopallonselostuksen taustalta, eli miten lentopalloa kuvataan ja ymmärretään metaforailmausten kautta. Metaforat ohjaavat käyttäytymistämme ja havainnointiamme: elämme omaksumiemme metaforien mukaan. Esimerkiksi se, pitääkö elämää junamatkana vai moottoritienä, vaikuttaa tapaan kokea ja rakentaa elämää. (Nikanne 1992: 64–65.) Analysoimani metaforailmaukset eivät siis välttämättä kerro sitä, mitä lentopallo absoluuttisesti on. Ne kuitenkin kertovat, millaisena selostaja näkee tai haluaa

katsojien näkevän lajin nimeltä lentopallo. Toisin sanoen sananvalinnat ilmentävät sitä, miten puhuja kategorisoi asiat, tilanteet ja niiden väliset suhteet (Koski 1992: 13).

Vaikka seuraan urheilua, ei lentopallo ollut minulle kovin tuttu laji ennen syksyn 2014 MM-kilpailuja. Seurasin kilpailuja ennen kaikkea prime time -lähetysajan ja Suomen joukkueen hyvän menestyksen vuoksi. Kenties osansa oli myös Hannulan mieleenpainuvalla selostuksella. Pystyin siis aloittamaan tutkimuksen vailla ennakkokäsityksiä. Jouduin kuitenkin matkan varrella perehtymään lentopallon sääntöihin monista eri lähteistä, ja voikin olla, että joissain kohdin analyysini kärsi siitä, etten tunne selostettavaa lajia perinpohjaisesti.

Tutkimuksessa selvisi, että metaforailmaukset ovat lentopallonselostuksessa erittäin tavallisia: aineistoni 191 erilaista metaforailmausta on kerätty kahden ottelun selostuksesta. Analysoitavan selostuksen kesto oli yhteensä noin 4 tuntia ja 15 minuuttia. Monet ilmaukset vieläpä toistuvat selostajan puheessa, joten selostaja käyttää metaforisia ilmauksia jatkuvasti.

Löysin viisi metaforakäsitystä, jotka esiintyvät aineistossani systemaattisesti: LENTOPALLO on niiden mukaan SOTAA, MATKA, RAKENNUS, TOISENLAISTA PELIÄ ja KULTTUURIA. Kaikkien näiden kategorioiden metaforailmauksilla voidaan kuvata lentopallon kilpailullista luonnetta. Sota on eräänlainen kilpailu eloonjäämisestä ja maa-alueiden hallinnasta. Matkametaforissa puolestaan on osallisina kaksi hahmoa, jotka kilpailevat siitä, kumpi pääsee määränpään ensimmäisenä. Lentopallo voi olla myös rakennuskilpailu, jossa joukkueet yrittävät saada talonsa valmiiksi ennen vastustajaa. Vastustajajoukkueen vahingoittaminen, matkanteon hidastaminen ja rakennustyön tuhoaminen ovat edellä mainituissa metaforisissa kilpailumuodoissa sallittuja keinoja. Muihin urheilulajeihin pohjautuvat metaforailmaukset sisältävät kilpailullisen aspektin, koska kilpailuhenkisyys on tietysti luonnollinen osa muitakin urheilulajeja. Kulttuurimetaforissa kilpailemista voi nähdä siinä, kuka on suosituin tai tärkeimmässä roolissa. Kulttuurimetaforiin laskemissani ruoka-aiheisissa metaforailmauksissa ei näy varsinaisesti kilpailua, mutta vastustajaa voidaan silti yrittää vahingoittaa esimerkiksi juottamalla tälle myrkkyä.

Aggressiivisuus liittyy ennako-odotuksieni mukaisesti useisiin löytämiini metaforailmauksiin – ei kuitenkaan kaikkiin. Kuten edellä kävi ilmi, vastustajan tai tämän

toiminnan vahingoittamista voidaan ilmaista kaikkien löytämäni viiden metaforakäsityksen avulla. Sota-aiheiset metaforailmaukset ovat aggressiivisimpia. Niiden runsas esiintyminen ei kuitenkaan välttämättä kerro juuri lentopallosta lajina, ovathan sota-aiheiset ilmaukset hyvin vakiintuneita kaikessa urheilukielessä (ks. esim. Virtapohja 1998: 63–65). Aineistoni ulkopuolelle jätin jo vakiintuneimmat sanat, sellaiset kuin vaikkapa *hyökätä* 'toiminnasta joka tähtää suoranaisesti maalin, pisteen tms. saamiseen' ja *puolustaa* 'koettaa torjua tai ehkäistä hyökkäys' (KS). Näiden sanojen kohdalla Kielitoimiston sanakirja pitää urheilukielistä merkitystä ensisijaisena, minkä vuoksi olen laskenut sanat vakiintuneiksi. Vakiintuneisuudesta kertoo myös automaattisuus, jolla selostaja käyttää jotakin metaforailmausta. Niinpä jos olisin laskenut metaforisten ilmausten kokonaismäärän, olisi kunkin ilmauksen esiintymämäärän perusteella kenties voinut päätellä jotakin vakiintuneisuudesta. Myös mitä levinneempi jokin metaforailmaus on, sitä vakiintuneempi se lienee. Tämän tutkimiseksi tarvittaisiin tarkempaa vertailua muihin selostajiin. Vaikka kuollut metafora saattaa kuulostaa aluksi yksinkertaiselta termiltä, ei metaforan kuolleisuuden määrittelemisen käytännössä olekaan aivan yksioikoista, varsinkaan erikoiskielen parissa. Elävä ja kuollut metafora vaikuttavat sijaitsevan janan eri päissä, jolloin eri metaforailmaukset ovat eriasteisesti eläviä tai kuolleita.

Vakiintuneisuuden arviointia vaikeuttaa se, että osa urheilukielen ilmauksista on lainauksia muista kielistä. Aineistossani tällainen ilmaus on esimerkiksi pelin *rakentaminen* (engl. *to make a score*). Tällöin ei voi olla varma, miten vahva metaforinen pohja ilmauksella on suomen kielessä.

Vähiten aggressiota näkyy kulttuurimetaforissa. Kulttuurimetaforien kohtuullisen suuri määrä oli minulle yllätys, vaikka urheilijoita pidetään esiintyvinä taiteilijoina muun muassa Suomun (2001: 27) pro gradu -tutkielmassa. Luvussa 2.3 käsittelemistäni urheilukielen piirteistä myöskään nationalismi ja maskuliinisuus eivät oikeastaan näy kulttuurimetaforissa. Esimerkiksi sota ja rakentaminen ovat helposti miehiseksi alueiksi mielletäviä. Näytelmät, kirjat, musiikki ja varsinkin ruoanlaitto puolestaan mieltyvät naisten harrastuksiksi. Voi olla, että selostaja käyttää näihin aloihin liittyviä metaforailmauksia siksi, että haluaa korostaa urheilun olevan kulttuuria siinä missä teatterikin. Epäilen myös, että kulttuurimetaforia käytetään siksi, että urheilijat rinnastuvat nykyään yhä enemmän muihin viihdealan tähtiin. Virtapohja (1998: 237–238) sanoo osuvasti, että 1970-luvulle asti urheilusankareita tarvittiin Suomessa kansallisen

identiteetin rakentamiseen, mutta 1990-luvulla urheilijoita käytetään pikemminkin suurten yritysten myynnin edistämiseen. Ehkä urheilijoita ei enää pidetä samalla tavalla kansallissankareina kuin aiemmin.

Metaforailmausten innovatiivisuutta on vaikea arvioida, sillä on mahdotonta väittää mitään ilmausta ainutkertaiseksi esiintymäksi. Olen yrittänyt tutkielmassani arvioida ilmausten innovatiivisuutta sen perusteella, kuulostaako selostajan käyttämä ilmaus tutulta omiin korviini. Ilmaukset voivat olla eriasteisia myös innovatiivisuuden suhteen. Aineistossani vaikuttaa siltä, että innovatiiviset ilmaukset ovat usein yhtä sanaa pidempiä yksiköitä. Innovatiiviset ilmaukset saattavat olla tarinamaisesti kerrottuja, kuten esimerkiksi silloin, kun selostaja kutsuu Suomen pelaajia *oraviksi*, joilla on vielä *pähkinöitä varastossa* (ks. esimerkki 96). Tutkielmani esimerkkejä valitessa huomasin, että mehukkaimmat ilmaukset löytyivät molemmissa otteluissa ratkaisun hetkiltä: kolmannesta erästä ja Kuuba-ottelussa myös neljännessä erästä. Koska en kirjannut muistiin aivan jokaista saman metaforailmaukset esiintymistä, voi toki olla, että tämä mielikuva perustuu vain omaan käsitykseeni.

Lentopallossa joukkueet tekevät pisteitä jatkuvasti, joten pistetilanteen muutokset eivät ole samanlaisia huippuhetkiä kuin esimerkiksi jalkapallossa. Jalkapallo-ottelussa ei yleensä synny kuin korkeintaan muutama maali, joten maalintekijät ja -tekotilanteet on helpompi nähdä ainutlaatuisina tilanteina. Lentopallossa joukkueet saattavat tehdä jo yhden erän aikana yhteensä yli 50 pistettä, mikä tarkoittaa, että samankaltaiset tilanteet toistuvat pelin aikana. Selostajan on silti tehtävä eroja pisteiden välille. Tässä metaforat ovat erityisen käyttökelpoinen työväline.

Metaforat mahdollistavat abstrakteista asioista puhumisen (Lakoff–Johnson 1980: 3). Lentopallo-ottelu on konkreettinen, olemassa oleva tapahtuma. Kaikki ottelussa tapahtuva ei kuitenkaan ole konkreettisesti osoitettavissa. Esimerkiksi se, sujuuko joukkueen peli, ei riipu yksittäisestä pelaajasta, vaan on vaikeammin selitettävä kokonaisuus. Kokonaisuuteen vaikuttavat pelaajien lisäksi ainakin valmentaja, vastustajajoukkue ja esimerkiksi yleisön kannustus. Tätä kokonaisuutta selostaja voi kuvata esimerkiksi autometaforalla, jolloin *auto* merkitsee joukkueen peliä. Pelaajat voi nähdä esimerkiksi *mekaanikkoina*, he ovat siis vain yksi auton kulkuun vaikuttava osa. (Ks. luku 4.2.2.)

Valitsin tutkimusaineistoni ottelut sillä perusteella, että Suomen joukkue pelasi niissä huippujoukkueita vastaan: Brasilia oli voittanut edelliset maailmanmestaruuskilpailut ja Kuuba sijoittunut toiseksi. Ottelut olivat Suomen joukkueen ensimmäinen ja kolmas peli MM-turnauksessa, joten odotukset Suomen joukkueen menestyksestä olivat korkealla sekä selostajalla että kotikatsomoissa. On siis todennäköistä, että vähemmän merkityksellisessä ottelussa selostaja käyttäisi metaforia eri tavalla: määrällisesti vähemmän tai vähemmän innovatiivisesti. Mikko Hannula sanoi itsekin, että ottelussa olevat panokset vaikuttavat selostuksen intensiteettiin (Hannula 2015). Aineistoni otteluissa Suomi pelaa kaukaisia vastustajia, Kuubaa ja Brasiliata, vastaan. Jälkikäteen pohdin, millaisia eroja metaforailmauksissa olisi ollut, jos olisinkin tutkinut esimerkiksi Suomi–Venäjä-ottelua. Tunnetusti varsinkin Ruotsia vastaan kilpaileminen lajista riippumatta herättää suomalaisissa penkkiurheilijoissa ja urheilutoimittajissa erityistä intoa. Epäilen siis, että naapurimaita vastaan pelatessa sota-aiheisten metaforailmausten määrä olisi vielä suurempi.

Aineistoni selostuksessa ei ole uskontoon liittyviä metaforia, vaikka Virtapohjan (1998: 95) ja omien kokemusteni mukaan esimerkiksi urheiluareenoista toisinaan puhutaan pyhättöinä. Kenties huipputasen lentopallolla on Suomessa vielä sen verran lyhyet perinteet, ettei sitä olla valmiita julistamaan pyhäksi. Jalkapallostadioneiden pyhättömyys kuulostaa tutummalta, koska lajilla on pitkät perinteet. Uskonto olisi looginen lähdealue metaforailmauksille myös siksi, että siihen kuuluu niin vahvasti moraalinen näkökulma. Urheilussakin hyvä taistelee usein pahaa vastaan. Molempiin, sekä urheiluun että uskontoon, liittyy myös tietynlainen myyttisyys.

Olisi mielenkiintoista tutkia saman selostajan puheen variaatiota eri lajeissa. Miten lajin vaihtuminen vaikuttaa esimerkiksi juuri metaforien käyttöön? Toisaalta tutkimusaineistoa kerätessäni kirjoitin muistiin myös muita retorisia keinoja, joita huomasin selostajan käyttävän. Kirjanpitukseni näiden muiden retoristen tehokeinojen osalta ei ole täydellistä, mutta silti kymmenkunta musiikkilainaa osoittavat, että Mikko Hannulan tyyliin kuului ainakin näissä otteluissa tunnettujen lyriikoiden upottaminen selostukseen. Toinen mielenkiintoni herättänyt asia oli tapa, jolla Hannula puhutteli katsojia – silloin kun puhutteli. Suurimman osan aikaa katsojia ei puhutella, ja selostajan kysymyksetkin ovat lähinnä retorisia tai hän vastaa niihin itse. Puhuttelu paljastaa kuitenkin, millaiselle yleisölle selostaja uskoo puhuvansa, joten puhuttelutapa todennäköisesti vaihtelee selostettavan lajin, selostajan asiantuntemuksen ja kilpailun

tärkeyden mukaan. Tällaisten asioiden tutkiminen antaisi lisää tietoa siitä, miten tietyn selostajan tyyli eroaa muiden selostajien selostustyylistä.

Tutkielmaani tehdessä kävin sähköpostitse kirjeenvaihtoa Mikko Hannulan kanssa. Hannulan ajatukset urheilun selostamisesta olivat kiinnostavia ja toimivat inspiraation lähteenä tutkimusta tehdessä. Mieleeni jäi erityisesti seuraava vertaus, jolla Hannula kuvaa urheiluselostusta (Hannula 2015):

”Selostuspuheen tuottaminen ja sen säätäminen on vähän niin kuin formula-auton virittämistä tai suksien voitelua. Pitäisi olla luistoa, mutta ei liikaa ja samalla pitoa suksissa, mutta ei sitäkään tarpeettoman paljon.”

AINESLÄHTEET

BRA = Brasilia–Suomi-lentopallo-ottelu, Katowice, Puola. Suora lähetys 5.9.2014, Yle TV1 ja TV2.

CU = Suomi–Kuuba-lentopallo-ottelu, Katowice, Puola. Suora lähetys 1.9.2014, Yle TV1 ja TV2.

MUUT LÄHTEET

ARISTOTELES 1998: *Runousoppi*. [n. 335–322 eaa.] Suom. Pentti Saarikoski. Otava, Helsinki.

Finnpanel 2014: Tv-mittaritutkimus. Katsotuimmat ohjelmat kanavittain, TV2, syyskuu 2014. [Verkkodokumentti. Viitattu 17.12.2014.] Saatavissa: <http://www.finnpanel.fi/tulokset/tv/kk/ohjkan/2014/9/yle2.html>

GRADY, JOSEPH E. 2007: Metaphor. *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, s. 188–213. Toim. Dirk Geeraerts ja Hubert Cuyckens. Oxford University Press, Oxford.

HAARALA, RISTO 1981: *Sanastotyön opas*. Kotimaisten kielten tutkimuskeskuksen julkaisuja 16. Valtion painatuskeskus, Helsinki.

HANNULA, MIKKO. Gradu. [Sähköpostiviesti.] Vastaanottaja Saana Lehtinen. Lähetetty 7.4.2015. Vastaukset haastattelukysymyksiin koskien Hannulan selostusuraa ja ajatuksia selostajan työstä. Kirjoittajan hallussa.

HARVILAHTI, LAURI – KALLIOKOSKI, JYRKI – NIKANNE, URPO – ONIKKI, TIINA 1992: Lukijalle. *Metafora: ikkuna kieleen, mieleen ja kulttuuriin*, s. 7–10. Toim. Lauri Harvilahti, Jyrki Kalliokoski, Urpo Nikanne ja Tiina Onikki. SKS, Helsinki.

HEINILÄ, KALEVI 2000: Millainen rooli urheilujournalismilla on yhteiskunnassa? *Haasteena huomisen hyvinvointi – miten liikunta lisää mahdollisuuksia? Liikunnan yhteiskunnallinen perustelu II: tutkimuskatsaus*. Liikunnan ja kansanterveyden julkaisuja 124, s. 273–284. Toim. Mari Miettinen. PainoPorras Oy, Jyväskylä.

HIETALA, VEIJO 1990: *Teeveen merkit: television lukutaidon aakkoset*. Yleisradion opetusjulkaisut, Helsinki.

HUHTALA, AARRE 1979: Urheiluohjelmien kieli. *Elävää suomea: Yleisradion kieliopas*, s. 65–73. Toim. Seppo Kahila. Gummerus, Jyväskylä.

HURME, JENNI 2001: *Maistuu hieman hitiltäkin: systemaattiset musiikkiviitteiset metaforailmaukset Suosikin musiikkiarvosteluissa 1990-luvulla*. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopiston kieli- ja käännöstieteiden laitos, Turku.

Ilta-Sanomat.fi 1.9.2014: Ylen selostaja sekosi lentopallomiesten upeasta noususta: Sokka, Rokka ja Lokka irti. [Verkkoartikkeli. Viitattu 22.11.2014.] Saatavissa: <http://www.iltasanomat.fi/lentopallo/art-1288732389112.html>

Journalistin ohjeet 2014. [Verkkodokumentti. Viitattu 25.3.2015.] Saatavissa: <http://www.jsn.fi> > Journalistin ohjeet ja lausumat.

JORONEN, PIIA 2007: *Ärsyttävä kieli. Puhekieleen kohdistuvat affektiset kannanotot Ilta-Sanomien verkkokeskusteluissa*. Pro gradu -tutkielma. Joensuun yliopiston suomen kielen ja kulttuuritieteiden laitos, Joensuun yliopisto.

KARIMALME, OILI 1996: *Muotoilun teoriansanaston termittyminen*. Acta Wasaensia No 51. Kielitiede 10. Vaasan yliopisto, Vaasa.

KARTTUNEN, KAARINA 1986: Millaisia puhekielen rekistereitä radion ja television ohjelmissa tarvitaan? [Verkkoartikkeli.] Julkaistu painettuna: *Kielikello* 2/1986. [Viitattu 28.11.2014.] Saatavissa: <http://www.kielikello.fi/> > Arkisto > 2/1986 > Millaisia puhekielen rekistereitä radion ja television ohjelmissa tarvitaan?

KOSKI, MAUNO 1992: Erilaisia metaforia. *Metafora: ikkuna kieleen, mieleen ja kulttuuriin*, s. 13–32. Toim. Lauri Harvilahti, Jyrki Kalliokoski, Urpo Nikanne ja Tiina Onikki. SKS, Helsinki.

KS = Kielitoimiston sanakirja. 2014. [Verkojulkaisu. Päivitetty 11.11.2014.] Kotimaisten kielten keskuksen verkkojulkaisuja 35. Helsinki: Kotimaisten kielten keskus. [Viitattu 10.2.2015]. Saatavissa: <http://www.kielitoimistonsanakirja.fi/>

KYRÖNVIITA, SATU 1995: *Radion hiihto- ja jääkiekkoselostusten kuvailukeinoja eri vuosikymmeninä*. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopiston kieli- ja käännöstieteiden laitos, Turku.

KÄHÖ, JAANA 2006: *Metaforer i svenska och finska innebandyartiklar på internet*. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopiston kielten laitos, Jyväskylä.

LAAKSO, ANU – Suomen lentopalloliitto 2009: Katsojan opas. [Verkkodokumentti. Viitattu 10.4.2015.] Saatavissa: <http://www.lentopalloliitto.fi> > Liitto > Julkaisut > Katsojan opas.

LAKOFF, GEORGE 1987: *Women, Fire, and Dangerous Things: what categories reveal about the mind*. The University of Chicago Press, Chicago.

LAKOFF, GEORGE – JOHNSON, MARK 1980: *Metaphors we live by*. The University of Chicago Press, Chicago.

LAKOFF, GEORGE – TURNER, MARK 1989: *More than a cool reason: a field guide to poetic metaphor*. The University of Chicago Press, Chicago.

Lentopalloliitto: Lajisanasto. [Verkkodokumentti. Viitattu 1.4.2015.] Saatavissa: <http://www.lentopalloliitto.fi> > Liitto > Lajisanasto

—— MM-kisat 2014. [Verkkodokumentti. Viitattu 6.5.2015.] Saatavissa: <http://www.lentopalloliitto.fi> > Huippu-urheilu > Maajoukkueet > Miehet > MM-kisat 2014

—— Perustietoa lajista. [Verkkodokumentti. Viitattu 16.2.2015.] Saatavissa: <http://www.lentopalloliitto.fi> > Liitto > Perustietoa lajista

—— Tiedote 6.9.2014: 5 000 suomalaisfania Brasilia-ottelussa. [Verkkodokumentti. Julkaistu 6.9.2014. Viitattu 5.5.2015.] Saatavissa: <http://www.lentopalloliitto.fi> > Liitto > Artikkeliaarkisto > 6.9.2014

Lentopallon säännöt 2013–2016. [Verkkodokumentti. Viitattu 12.12.2014.] Saatavissa: <http://www.lentopalloliitto.fi> > Kilpailu > Kilpailusäännöt ja sarjamääräykset > Lentopallon kv. pelisäännöt

NIKANNE, URPO 1992: Metaforien mukana. *Metafora: ikkuna kieleen, mieleen ja kulttuuriin*, s. 33–59. Toim. Lauri Harvilahti, Jyrki Kalliokoski, Urpo Nikanne ja Tiina Onikki. SKS, Helsinki.

NOPONEN, PAAVO 1979: Selostaja on kokija. *Elävää suomea: Yleisradion kielipas*, s. 77–83. Toim. Seppo Kahila. Gummerus, Jyväskylä.

ONIKKI, TIINA 1992: Paljon pystyssä. *Metafora: ikkuna kieleen, mieleen ja kulttuuriin*, s. 33–59. Toim. Lauri Harvilahti, Jyrki Kalliokoski, Urpo Nikanne ja Tiina Onikki. SKS, Helsinki.

ONIKKI-RANTAJÄÄSKÖ, TIINA 2008: Kielikuvia kaikkialla. *Kieltä kohti*, s. 49–65. Toim. Tiina Onikki-Rantajääskö ja Mari Siirainen. Otava, Helsinki.

PALOMÄKI, JANNE 2001: *Vihreän veran verilöyly: jalkapallon metaforat Suomessa, Ruotsissa, Englannissa ja Espanjassa*. [Verkkodokumentti.] Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopiston viestintätieteiden laitos, Jyväskylä. [Viitattu 10.3.2015.] Saatavissa: <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/8556>

PELTONEN, PERTTU 1995: *Puheen elävöittämisen keinot radion ja television jääkiekko- ja yleisurheiluselostuksissa*. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopiston kieli- ja käännöstieteiden laitos, Turku.

PÄNKÄLÄINEN, SEPPO 1998: *Suomalainen urheilujournalismi*. Liikuntatieteellinen Seura, Helsinki.

RADDEN, GÜNTER 2003: How metonymic are metaphors? *Metaphor and Metonymy at the Crossroads: a cognitive perspective*, s. 93–108. Toim. Antonio Barcelona. Mouton de Gruyter, Berlin.

SKS = Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

SUOMELA, MERJA 1998: *Verenhimoisimmat odottivat teurastusta – Jääkiekon metaforia. Kielikuvitusta: tekstit ja metaforat todellisuuden rakentajina*, s. 30–49. Toim. Sanna Haavisto, Lari Kotilainen, Anne Mäntynen ja Tiina Onikki. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos, Helsinki.

SUOMU, MIILA 2001: *Retoriset tehokeinot ja niiden tehtävät Formula 1 –kilpailujen televisioselostuksissa*. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopiston kieli- ja käännöstieteiden laitos, Turku.

SUUTARI, TONI 2006: Body-part names and grammaticalization. *Grammar from the human perspective: case, space and person in Finnish*, s. 101–128. Toim. Marja-Liisa Helasvuo & Lyle Campbell. *Current Issues Linguistic Theory*, vol. 277. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam.

TUUKKANEN, MARI 2002: Kylmää vettä sangollinen niskaan – *puolueellisuuden rakentuminen jääkiekkoselostusdiskurssissa*. [Verkkodokumentti.] Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopiston suomen kielen laitos. [Viitattu 17.12.2014.] Saatavissa: <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/11823/matuukka.pdf?sequence=1>

VIRTAPOHJA, KALLE 1998: *Sankareiden salaisuudet: journalistinen draama suomalaista urheilusankaria synnyttämässä*. Atena, Jyväskylä.

LIITE 1

Näyte Mikko Hannulan selostamasta lentopallo-ottelusta Suomi–Kuuba 1.9.2014, neljäs erä, Yle TV2. Hakasuluin merkitty puhe on asiantuntijakommentaattori Timo Hoivalan esittämää.

Tervaportti pistää saman tien Romerolle ja nyt hyökkää laidasta Cepeda Suomen torjuntaan. Konstantin Shumov ja Olli-Pekka Ojansivu! Ja nyt alkaa tapahtua, Rokka irti, sanoi Väinö Linna kun kirjoitti Tuntematonta Sotilasta, ja Suomi on viidessätoista seitsemässätoista. *[Ja nyt on ilmeet sellasia, kun näkee Konstantin Shumovia ja herranjestas kun kaveri tuulettaa siellä, että nyt, nyt on kyllä karjuntaa paikalla ja, ja varmasti on henkee tuolla joukkueessa niin kun nyt täällä tuntuu että halli repee, halli repee täällä Katowicessa, suomalaisfanit on aivan mielettömissä liekeissä ja, ja Suomi, Suomi saa nyt otetta. Pikkuhiljaa me saadaan nyt tohon Kuuban hyökkäykseen torjuntaja aikaan ja, ja se johtaa siihen, että sieltä saattaa tulla virheitä pikkuhiljaa, kun me saadaan se paine sinne aikaseksi ja nyt sitä painetta on riittävästi.]* 10–16 teknisellä aikalisällä, sen jälkeen pinnat Suomelle 5–1, mutta vielääkään ei voi hengähtää, tarvitaan lisää Tervaportin pommeja ja kannustusta. Ja Romero edelleen vaikeuksissa, Cepeda tulee kovaa, lyö leveäksi, lyö leveäksi! Nyt alkaa ote, nyt alkaa ote pettä Kuuban joukkueelta ja Suomi on pinnan päässä. *[Tää on sitä painetta juuri, mikä tulee kaverille kun me saadaan torjuntaja aikaan ja, ja rupee pikkusen ahdistamaan niin niitä virheitä lähtee tulemaan ja, ja tätä meidän pitää saada lisää vaan, nyt oma pelaaminen virheettömästi ja.]* Seuraavakin Romerolle tuottaa vaikeuksia, Cepeda korkea passi, Jimenez tulee torjuntaan. Tokka irti, sanoi poromies kun aita kaatui Lapissa, ja Suomi on noussut tasoihin seitsemääntoista seitsemääntoista. *[Loistavasti tulee ja Tervaportin hyvät aloitukset, ne on sekoittanu Kuuban vastaanottoa ja tässä Olli Kunnari ja Konstantin Shumov rauhassa pitää kädet siellä ylhäällä ja, ja siitä tulee torjuntapiste ja Suomi on tasoittanu pelin seitsemääntoista seitsemääntoista ja nyt on kyllä henki päällä ainakin Suomen joukkueella ja sitä ei voi sanoa Kuubasta, et se paine on nyt siellä kyllä sopivasti sekoittanu miehiä ja joukkue on joutunu vaihtamaan, elikkä siellä ei enää ole Kuuballa se peruskuusikko jäljellä ja, ja se tekee myös oman mausteen kuubalaisten pelaamiseen ja sillä tavalla nyt ote on siirtynyt Suomelle.]* Kymmenestä kuudestatoista seitsemääntoista seitsemääntoista, neljäs erä, Suomi tarvitsee tästä voiton, ja yleisö, 1 500 suomalaista on villinä, Spodek-areenassa Katowicessa. Eemi Tervaportin seuraava aloitus, sen saa vaivoin Kuuba ylös, ja sitten tulee kova hyökkäys torjuntaan! *[Ja siellä.]* Nokka irti, sanoi Obelix kiivetessään sfinksin kasvoille Asterixissa ja Kleopatarrassa, Suomi johtaa 18–17. *[Sama torjuntakaksikko Kunnari–Shumov, on aivan pitelemätön nyt, kädet on kyllä betonia siellä, ja Tervaportti jatkaa.]* Ja seuraava aloitus, nyt on Cebedakin jo vähän ihmeissään, Kerminen hakee ja pinna tulee Suomelle! Yhdeksääntoista seitsemääntoista neljännessä erässä. *[Uriarte käy meidän puolella kävelemässä siellä ja peli jatkuu ja tässä, tällä tavalla herra käy siellä Suomen puolella kävelemässä ja se on virhe.]* Ja Tervaportti villitsee aloitusvuorollaan edelleen suomalaisyleisöä, tarkkana täytyy olla, Cepeda, kovaa ja iskee kavennuksen kahdeksaantoista yhdeksääntoista, mutta Suomi johtaa edelleen ottelun neljättä erää *[Cebedalle pelataan hyvä paikka neloseen ja hän pääsee vasurina kääntämään tuolta yks vastaan yks -tilanteessa ja ilman muuta hakkuri päättää tilanteen. Antti Siltala siellä huutaa kaverille ohjeita, että hei, nyt hereillä, tarkasti tää Jimenezin aloitus ylös.]* Pahin mies aloittamassa Kuuban joukkueesta. Verkkoon! Verkkoon! Hokka irti, sanoivat kangasniemeläiset kun miettivät sitä, että oma kylä otetaan kuntaliitoksessa irti itsenäiseksi kunnaksi. Suomi johtaa 20–18 ja Olli Kunnari on antamassa aloitusta, seuraava taktinen lähes kentän pintaan ja sitten tulee torjunta! Olli Kunnarin aloitusvuorolla Shumov ja Siltala. Lokka irti, huuti Marjamäki, kun pyöritti Kärppien

ylivoimapeliä, Suomella kolmen pisteen johto neljännessä erässä. *[Ja sama parivaljakko siellä, nyt vaan Kunnari on tullu syöttövuorolle ja Siltala on tullu hänen paikalleen tuonne nelospaikalle ja yhdessä Konstantin Shumovin kanssa muodostaa sen muurin sinne torjuntaan ja Suomi ottaa pisteitä torjunnalla ja vie tätä ottelua kolmella pisteellä.]* Seuraava Kunnarin vaikea, Gutierrez, vastaanotto hajalle, laidasta tulee Uriarte ja lyö pallon, lyö Suomen kenttään, Kuuba tulee kahden pisteen päähän, yhdeksääntoista kahteenkymmeneen yhteensä. *[Suomella kutospaikan tilanne, takapassarin tilanne, Eemi Tervaportti on siellä valmiina tulemaan, ja siellä nähdään vielä et pallo on varmasti kentässä ja meil on hyvä hyökkäystilanne kuitenkin.]* 19–21. Ja aloitus verkkoon. Mokka irti, huusi viiv, huusi kahvin papujen jauhaja makuja irrotellessaan, Suomella 22–19-johto ottelun neljännessä erässä. *[Shumov alottamassa, Shumovilla on hyvät alatukset ollu et hyppyleijaa tulee, taktisesti varmaan pitkää vitoskulmaa lähtee laittaaan.]* Ja Shumovilta taktista, Uriarte Isbel Mesalle nelospaikkaan, ja hän lyö kavennuksen, lyö kavennuksen kahteenkymmeneen kahteenkymmeneen kahteen.