

Tampereen yliopisto

Juhani Saarinen

**Elämyksiä etsimässä:
Colorsin verkkojulkaisut välineen
ja tarinan näkökulmista**

Tiedotusopin pro gradu -tutkielma
Tammikuu 2007

TIIVISTELMÄ

TAMPEREEN YLIOPISTO

Tiedotusopin laitos

SAARINEN, JUHANI: Elämyksiä etsimässä: Colorsin verkkojulkaisut välineen ja tarinan näkökulmista

Pro gradu -tutkielma, 82 s.

Tiedotusoppi, elektronisen kuvajournalismin maisteriohjelma

Tammikuu 2007

Tutkielma käsittelee verkkojournalismin ilmaisukeinoja. Tutkielmassa analysoidaan Benetton-konsernin julkaisemaa Colors-aikakauslehteä ja erityisesti sen verkkojulkaisuja.

Tutkielmassa lähestytään journalistista aineistoa kahdesta näkökulmasta. Colorsia käsitellään yhtäältä itse välineen eli verkon näkökulmasta, toisaalta tarinankerronnan näkökulmasta. Tarkastelen aineistoa laadullisesti uuden median teoreetikkojen käyttämien käsitteiden kautta.

Verkon kannalta keskeisiä käsitteitä ovat interaktiivisuus ja hypertekstuaalisuus. Välineen teorian kannalta tärkeimpiä lähteitäni ovat Lev Manovichin *The Language of New Media* (2001) ja usean kirjoittajan toimittama *New Media: A Critical Introduction* (2003). Pohdin, kuinka verkon ominaisuudet vaikuttavat journalismiin ja miten näitä ominaisuuksia on hyödynnetty Colorsin verkkojulkaisuissa.

Tutkielmassa tarinankerronnan tärkeimpiä käsitteitä ovat lineaarisuus ja ei-lineaarisuus sekä interaktiivisuus. Analyysin tärkein lähde on Janet Murrayn *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997). Selvitän, millaisia lineaarisia ja ei-lineaarisia rakenteita Colors käyttää ja millaisia vaikutuksia eri rakenteilla on tarinan etenemiseen.

Colorsin ilmaisutapaa verkossa leimaa Flash-tekniikalle tyypillinen estetiikka. Myös tietokoneen tyypillisimmällä viihdekäytöllä eli pelaamisella on ollut selviä vaikutuksia Colorsiin. Verkkojournalismi muuttuu jatkuvasti, ja muutos heijastuu myös Colorsiin. Aineiston ensimmäisinä vuosina lehti teki paljon kokeiluja, mutta nykyisin lehti tuotetaan verkkoon aina samaan formaattiin.

Colorsin ei-lineaariset tarinat ovat ongelmallisia, sillä niistä nähdäkseni puuttuvat jännite ja draama, jotka ovat keskeisiä tarinan ominaisuuksia. Tarinan näkökulmasta onnistuneimpia verkkoteoksia ovat Colorsin lineaarisesti etenevät verkkojulkaisut.

AVAINSANAT: UUSI MEDIA, INTERNET, VERKKOJOURNALISMI, INTERAKTIIVINEN TARINA, COLORS

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	4
1.1. Alkusanat: elämyksien journalismia	4
1.2. Tutkimuksen lähtökohdat	5
2. TAUSTA JA TEOREETTINEN KEHYS	8
2.1. Uusi media	8
2.1.1. Uuden median ominaisuuksia etsimässä	9
2.1.2. Uuden ja vanhan leikkauspisteitä	13
2.1.3. Interaktiivisuus	14
2.1.4. Hypertekstuaalisuus	16
2.1.5. Välineen ja ohjelmistojen ohjaava vaikutus	18
2.2. Verkko viestinnän välineenä	20
2.2.1. Internet ja world wide web	21
2.2.2. Verkossa luetaan silmäillen	21
2.2.3. Tietokone ja käyttäjä: työtä vai vapaa-aikaa?	23
2.3. Verkko ja journalismi	25
2.3.1. Journalismin ilmaisutapoja verkossa	26
2.3.2. Verkojournalismin pioneerit lapionvarressa	27
2.4. Journalismin tarinankerronnan keinoja verkossa	32
2.4.1. Tarinan lineaarisuus ja ei-lineaarisuus	34
2.4.2. Multilineaarinen ja interaktiivinen tarina	36
2.4.3. Tarinan mahdollisia rakenteita	39
3. ANALYYSI: COLORS	41
3.1. Aineisto ja metodi	41
3.2. Colors painettuna aikakauslehtenä	42
3.2.1. Mikä Colors?	43
3.2.2. Colors journalismin kentässä: postmoderneja elämyksiä	44
3.3. Verkko-Colors välineen näkökulmasta	48
3.3.1. Verkko-Colors uutena mediana	48
3.3.2. Jatkuvuus	55
3.3.3. Pelien estetiikka ja pelimäisyys	59
3.4. Verkko-Colors tarinankerronnan näkökulmasta	63
3.4.1. Lineaarisuus ja ei-lineaarisuus	64
3.4.2. Lineaariset ja multilineaariset tarinat	65
3.4.3. Muut kerronnan strategiat	68
4. PÄÄTELMÄT	72
4.1. Verkko-Colors ja sen ominaisuudet	72

4.2. Verkkjournalismi hakee muotoaan	74
LÄHDELUETTELO	77

1. JOHDANTO

1.1. Alkusanat: elämysten journalismia

Jotta lukija parhaiten ymmärtäisi, kuinka tämä tutkielma sai alkunsa, minun on muisteltava lyhyesti kesäpäivää muutaman vuoden takaa. Penkoessani kesämökin lehtipinoja löysin Helsingin Sanomien Kuukausiliitteen vuodelta 1990. Heinäkuussa ilmestyneessä numerossa oli pakollinen kesäjuttu, toimittaja Esa Keron ja valokuvaaja Jarmo Hirvosen useamman aukeaman kuvareportaasi *Saimaan rannalla ei ruikuteta*. Juttu oli kaikkea sitä, mitä journalismin pitäisi olla: se tarjosi tietoa, oli lähellä ihmistä ja onnistui myös liikuttamaan.

Juttu muistui mieleen, kun seuraavan kerran istuin tietokoneen ääneen ja luin päivän uutissähkeitä sanomalehtien verkkosivuilta. Yritin pohtia, milloin viimeksi olin päässyt samankaltaiseen tunnelmaan verkkojournalismin äärellä kuin sinä kesäpäivänä mökin riippumatossa. Vastausta kysymykseen ei tarvinnut etsiä pitkään: en milloinkaan. Verkkjournalismin tarinat – jos niitä ylipäättään edes kerrottiin – eivät olleet onnistuneet koskettamaan juuri laisinkaan. Tämä asetelma jäi askarruttamaan, sillä hyvä journalismi oli välineestä riippumatta tarjonnut minulle elämysten: lehtien laajoja reportaaseja ja television sekä valkokankaan dokumentteja. Jostain syystä verkossa elämysten välittäminen ja synnyttäminen ei vain tuntunut luonnistuvan.

Näytti siltä, että syyt verkkojournalismin vajavaisuuteen eivät olleet ainakaan yrityksen puutteessa. 1990-luvun puolestavälistä käytännössä kaikki suuret journalistiset toimijat

olivat esillä myös verkossa – jotkin näkyvästi, toiset matalammalla profiililla. Silmiinpistävää toki oli se, kuinka monet suomalaiset aikakauslehdet näyttivät jättäytyvän sivuun ryynnistyksestä verkkoon. Erään selityksen sain kuulla Imagen päätoimittajalta Marjaana Toimiselta, jonka luentoja olin kuuntelemassa Tampereella vuonna 2003: yksikään Imagelle tarjotuista konsepteista ei ollut sellainen, jonka lehti olisi halunnut itselleen. Sitten Image on saanut omat verkkosivunsa, mutta joka tapauksessa perinteisen uutisen ympärille rakentuneet välineet tuntuivat löytävän helpoiten kodin verkosta.

Lopullisen sykäyksen tutkielman tekoon sain Jyväskylän yliopiston luennolla, jota piti aikakauslehti Colorsin verkkotuotannossa mukana oleva Andy Cameron. Luennolla Cameron esitteli vuorovaikutteisia töitään, erityisesti Antrom-kollektiivin hauskoja interaktiivisia teoksia. Luennolla sivuttiin myös muutamia Colors-lehden verkkosivustoja, jotka vaikuttivat kiinnostavilta – lehdet oli siirretty verkkoon tavalla, joka oli innovatiivinen ja kokeellinen mutta joka kuitenkin saattaisi sopia myös konservatiivisille julkaisijoille.

Jäin pohtimaan, oliko Colorsin toimitus löytänyt jonkinlaisen viisasten kiven verkkojulkaisemisessa. 1990-luvun verkkohuumassa moni oli sitä mieltä, että verkon ja sen mahdollisuuksien oli määrä mullistaa myös journalismin kenttä. Kuitenkin monet verkkolehdet eivät kyenneet täyttämään lupauksia ja olivat jättäneet minut kylmäksi. Mitkä olivat ne seikat, joiden takia Colorsin verkkojulkaisut vaikuttivat niin kiinnostavilta?

Kun lähdin toden teolla kirjoittamaan tutkielmaani kesällä 2006, verkko ja sen vaikutukset journalismiin tuntuivat muutaman vuoden hiljaiselon jälkeen nousseen jälleen ajankohdaisiksi. Sieltä täältä oli alkanut kuulua puheenvuoroja, joiden mukaan verkko – ”Web 2.0”, kuten termi usein nykyään kuuluu – olisi todella muuttamassa tapoja, joilla mediaa käytetään ja joilla tietoa tuotetaan. Tällaisena hetkenä katsaus verkon muutaman vuoden takaiseen historiaan ja kokeellisiin ilmaisutapoihin tuntui perustellulta.

1.2. Tutkimuksen lähtökohdat

Kuten edellä kirjoitetusta voi jo päätellä, tämän tutkielman tarkoitus on paneutua verkkojournalismiin. Tutkimuskohde on kansainvälisen vaatekonsernin Benettonin julkaisema

Colors-lehti ja erityisesti sen verkkoarkisto, jossa on verkkoon siirrettyjä lehtiä aina viime vuosikymmenen puolelta lähtien.

Tutkielman on tarkoitus lähestyä verkkojulkaisuja kahdesta näkökulmasta. Yksi näkökulma on uuden median ja erityisesti itse välineen eli world wide webin, suomeksi verkon näkökulma. Yritän pohtia, miten Colors sijoittuu hankalasti määriteltävän uuden median kenttään. Samalla tutkielma antaa mahdollisuuden tarkastella uuden median teoreetikkojen ajatuksia käytännössä. Käyn läpi myös verkolle ominaisia piirteitä ja yritän selvittää, miten nämä piirteet vaikuttavat Colorsin verkkojulkaisujen ilmaisutapaan. Lisäksi pohdin, kuinka Colors hyödyntää verkon erityisiä ominaispiirteitä kuten interaktiivisuutta ja hyper-tekstuaalisuutta. Selvitän myös, onko tietokoneiden viihdekäytön tyypillisin muoto eli pelaaminen vaikuttanut Colorsin estetiikkaan ja rakenteisiin.

Toinen tutkielman keskeinen näkökulma on tarinan näkökulma. Tarinan klassinen muoto on keskeinen myös journalismissa, vaikkei uutisjournalismista tarinoita aina voikaan löytää. Käyn läpi tarinallisuuden keskeiset piirteet ja sen, millaisia uusia mahdollisuuksia verkon interaktiiviset ominaisuudet antavat tarinankerrontaan. Sen jälkeen pohdin tarinallisuutta käytännössä: millaisia tarinankerronnan keinoja Colorsissa käytetään? Interaktiivisesta tarinasta on puhuttu ja kirjoitettu paljon, mutta miten juuri Colors käyttää näitä uusia mahdollisuuksia hyväkseen?

Nämä kaksi näkökulmaa ovat vain kapea silmäys verkkojournalismin maailmaan. Tutkimuksen ulkopuolelle olen jättänyt monia tärkeitä näkökulmia, jotka vaikuttavat Colorsiin ja muuhun verkossa julkaistavaan journalismiin. Tutkielmassa en käsittele laisinkaan esimerkiksi verkon vaikutuksia journalismin yleisöihin, uuden välineen vaikutuksia journalistiseen prosessiin tai sitä, ovatko verkon journalistisen sisällöt erilaisia kuin painetuissa välineissä.

Tutkielma on jaettu kolmeen osaan: teoreettiseen osuuteen, jossa lähestytään uutta mediaa ja erityisesti verkkoa, journalismia sekä tarinallisuutta teoreettisesta näkökulmasta. Yritän löytää aihepiirien keskeiset teoreetikot, ja käsitelen heidän näkemyksiään kriittisesti. Toisessa osuudessa keskityn analysoimaan Colors-lehteä. Käyn lyhyesti läpi Colorsin historian ja yritän sijoittaa sen paikalleen journalismin kenttään. Erittelen Colorsia laadullisin

menetelmin teoriaosuudessa käsiteltyjen ajatusten pohjalta välineen ja tarinan näkökulmista. Viimeisessä osuudessa vedän yhteen analyysin tuloksia ja pohdin, mitä tutkielman tulokset kertovat Colorsin verkkojulkaisuista ja miten ne heijastelevat verkkojournalismin kehitystä yleensä tutkimusaineiston ajanjaksolla.

2. TAUSTA JA TEOREETTINEN KEHYS

2.1. Uusi media

”Työelämä on täyttynyt toimenkuvilla, joille ei ole olemassa suomenkielistä käännöstä ja joita ei kannata edes ryhtyä kääntämään, sillä silloin joutuisi tekemään sisällysanalyysin työnkuvasta, joka ei ole selkeä kenellekään. Interface programmer for wireless applications? Brand manager? Programmer-ColdFusion/Story Server? Usability manager? Yritä siinä sitten kuvailla maalaisserkullesi, mitä ihmettä olet oikein tehnyt päästäksesi sukuloimaan uudella Mersulla. Meidän maailmamme metafora on, että me suunnittelemme toistemme puhelimiin soittoääniä, jotta maailmasta ei kohta löytyisi ainuttakaan samanlaista soittoääntä, mutta sillä ei loppujen lopuksi ole mitään merkitystä sillä verkot ovat tukossa eivätkä puhelimet soi.”

Uusi media on termi, joka omalla tavallaan määrittänyt yhtä aikakautta. Uusien teknologioiden ja erityisesti internetin nousu 1990-luvulla herätti valtavan taloudellisen ja kulttuurisen buumin, joka muutti erityisesti viestintää. Uuteen mediaan kohdistui valtavia odotuksia, kun optimistisimmat saarnasivat uusmedian vallankumouksellisuudesta. Kaikki eivät osanneet pitää uutta mediaa autuaaksi tekevänä muutoksena: yllä kolumnistin ja leipäkyynikon Jyrki Lehtolan esimerkki Imagesta vuodelta 1999.

Viime vuosina termiin on törmännyt julkisessa keskustelussa aiempaa harvemmin – ”uuden median” uutuudenviehätys tuntuu karisseen. Itse käytän termiä epäröiden, koska jonkin tietyn median pysyvä määrittely uudeksi on paradoksi. Pelkästään sana media on pulmallinen: suomen kielessä sana ymmärretään yksiköksi, vaikka sen alkuperäinen muoto viittaa

monikkoon, mikä kuvailisi kentän monimuotoisuutta paremmin. Lisäksi on vaikea uskoa, että 1990-luvulla yleistynyt uusi media on viestinnän viimeinen suuri uutuus ja kommunikaation päätepiiste. Alan tutkimuksessa termiä ”uusi media” kuitenkin yhä käytetään, eikä parempaa korvaavaa ilmaisua ole löytynyt. Siksi myös tässä tutkielmassa puhutaan uudesta mediasta.

Tässä osiossa keskityn pohtimaan uuden median ominaisuuksia ja sen yhtymäkohtia niin kutsuttuun vanhaan mediaan. Lisäksi paneudun tarkemmin kahteen, tämän tutkielman kannalta kiinnostavaan uuden median käsitteeseen: interaktiivisuuteen ja hypertekstiin. Pohdin myös hieman uuden median sisältöjen tekemisessä yleistyneiden käytäntöjen ja ohjelmistojen vaikutusta itse sisältöön.

2.1.1. Uuden median ominaisuuksia etsimässä

Termi uusi media ei viittaa yhteen tiettyyn viestintävälineeseen tai -tapaan vaan laajempaan kokonaisuuteen. Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant ja Kieran Kelly muistuttavat kirjassaan *New Media: A Critical Introduction* (2003), että uusi media pitää sisällään erilaisia viestinnän tuotannon, jakelun ja käytön muutoksia. Kattavan analyysin tekeminen ei ole helppoa, sillä kehityksen nopeuden takia uudella medialla on saippuapalan luonne. Vielä muutamia vuosia sitten yksi keskeinen uuden median kiinnostuksen kohde oli cd-rom – nyt rompuille kehitellyt multimediatekniikat ovat käytännössä historiaa.

Arkikielessä uusi media liittyy lähinnä internetiin, vaikka tutkimus yhdistää siihen paljon muitakin viestintätapoja. Uutta mediaa ovat muun muassa internet ja sen verkkosivustot, dvd:t, virtuaalitodellisuus, multimedia ja tietokonepelit.

Lister ja muut kirjoittajat laskevat uuteen mediaan kuuluvaksi useita kokonaisuuksia. Yksi niistä on tietokoneen välittämä viestintä, joka sisältää muun muassa sähköpostin, internet relay chatin eli irc:n, internetin, verkon keskustelupalstat ja verkon kautta välitetyt puhelut. Uusi media on tuonut tullessaan myös uusia tapoja jakaa ja kuluttaa mediasisältöjä. Kehitys on tuonut koteihin viestintävälineitä, jotka perustuvat interaktiivisuuteen ja hypertekstimuotoon: dvd:t, world wide webin ja erilaiset tietokonepelit. Virtuaalitodellisuus muodostaa

yhden uuden median osa-alueen. Uuteen mediaan liittyy myös lukuisia muutoksia perinteisessä mediassa, esimerkiksi valokuvauksessa, elokuvassa, ja televisiossa.¹

Lev Manovich tuo esiin lukuisia kiintoisia kysymyksiä kirjassaan *The Language of New Media* (2001), jossa hän käsittelee uuden median kehittyviä konventioita, toistuvia muotoiluja ja keskeisiä ilmenemismuotoja. Manovichin mukaan tärkein uutta ja vanhaa mediaa erottava tekijä on ohjelmoitavuus². Hän argumentoi, että populaari tapa määrittellä uusi media tietokonelähtöiseksi jakelukanavaksi ja esitystavaksi on liian rajoittunut. Tällaisen määritelmän mukaan verkon kautta jaettu teksti on uutta mediaa, kun taas sama teksti kirjana ei sitä ole. Uusi media pitäisi hänen mukaansa ymmärtää laajemmin, koska tietokoneistuminen muuttaa kulttuuria merkittävästi.

Edellä kuvaillun moninaisuuden takia uuden median kattava määrittely on vaikeaa, ellei mahdotonta. Tämä ajatus johtaa väistämättä kritiikkiin: onko termiä syytä käyttää, jos sitä ei voi tyhjentävästi määrittellä? Manovich laajentaa uuden median käsitteen niin etäälle, että siitä tulee hieman postmodernin kaltainen termi, joka sisältää kaiken ja siten ei mitään.

Mauri Ylä-Kotolan mielestä uuden median käsite on monella tapaa ongelmallinen. Ylä-Kotolan mukaan uusi media on ideologinen käsite, joka korostaa erilaisuuksia ja vähättelee samankaltaisuuksia suhteessa vanhaan. Muutkin ehdotetut termit ovat hankalia: ”digitaalinen media” kattaa nykyisin lähes koko viestinnän, koska esimerkiksi televisio-ohjelmien, elokuvien ja lehtien tuotanto sekä jakelu ovat enenevässä määrin digitaalisia. Samat ongelmat koskevat ilmaisua ”tietokonemediata”.³

Vaikka ”uuden median” sisällöstä ei olekaan päästy yksimielisyyteen, alan tutkijat ovat todenneet, että viestinnän kehitys on tuonut mukanaan merkittäviä muutoksia. Manovich vertaa tietokoneen tuomia muutoksia kahteen muuhun merkittävään viestinnän keksintöön, kirjapainotaitoon ja valokuvaan. Kirjapaino muutti kommunikaation kulttuuria vain mullistamalla sen jakelun; valokuvauksen keksiminen toi mukanaan vain yhden uuden median, pysäytetyn kuvan toisintamisen. Tietokoneen valjastaminen viestinnän käyttöön sen sijaan

¹ Lister et al, 2003: 13

² Manovich, 2001: 65

³ Ylä-Kotola et al, 2000: 35

tarkoittaa vallankumousta jokaisella julkisella kommunikaation alueella: taltioinnissa, muokkauksessa, jakelussa ja niin edelleen.⁴

Manovichin väite tietokoneistumisen suuremmasta vaikutuksesta verrattuna esimerkiksi kirjapainotaidon keksimiseen vaikuttaa alkuun liioittelulta, mutta digitalisoitumisen ja viestinnän kehittymisen tuomat muutokset ovat eittämättä merkittäviä. Verkko luo uusia yhteisöjä erilaisten kiinnostusten kohteiden ympärille; digikuvaamisen ja tekniikan kehittyminen voi tehdä jokaisesta mattimeikäisestä vaikkapa elokuvantekijän; kännykän kehitys monipuoliseksi päätelaitteeksi on tuomassa koko verkon sisältöineen taskuun; musiikin tekeminen, jakelu ja kuluttaminen ovat mullistuneet – ja niin edelleen. Manovichin mainostamalla vallankumouksella on ollut vaikutuksia myös journalismiin, mutta niitä pohditaan edempänä.

Manovich antaa uudelle medialle viisi prinssiippiä, keskeistä ominaisuutta: numeerinen representaatio, modulariteetti, automaatio, variabiliteetti ja transkoodaaminen.⁵ Numeerisella representaatiolla hän viittaa digitaaliseen koodiin, josta uuden median objektit⁶ on koottu. Modulariteetti tarkoittaa sitä, että objektit on koottu erillisistä moduuleista: kuvat pikseleistä, tietokonepelin hahmot polygoneista ja niin edelleen. Moduuleja voidaan yhdistellä loputtomiin, mutta alkuperäiset moduulit pysyvät silti ennallaan. Automaatiolla Manovich viittaa teknisiin apuvälineisiin, joita voidaan käyttää objektien luomisessa. Variabiliteetti tarkoittaa sitä, että uuden median objektien luonnetta on helppo muuttaa. Yhdestä objektista, esimerkiksi verkossa julkaistusta kuvasta, voi levitä monenlaisia, käyttäjien muokkaamia versioita. Manovich myös arvioi, että tietokoneen luonne vaikuttaa sen synnyttämän kulttuurisen tuotteen luonteeseen ja päinvastoin. Tätä vaikutusta hän kutsuu transkoodaamiseksi.

Lister et al antavat uudelle medialle varsin erilaisen ja luonteeltaan perinteisemmän listan ominaisuuksista: digitaalisuus, interaktiivisuus, hypertekstuaalisuus, leviäminen (dispersal)

⁴ Manovich, 2001: 18

⁵ emt: 27

⁶ Manovich käyttää kirjassaan nimenomaan sanaa objekti. Termillä hän viittaa mihin tahansa digitaalikuvaan, hypermediaverkkosivustoon, tietokonepeliin tai muuhun digitaalisen kulttuurin yksikköön. Samaa sanaa käyttivät töistänsä venäläisen taiteen kokeelliset avantgardistit 1920-luvulla (2001, 39). Toinen vaihtoehtoinen ja samaa tarkoittava ilmaus on mediateksti.

ja virtualiteetti.⁷ Näistä interaktiivisuutta ja hypertekstuaalisuutta käsittelen tarkemmin, muut esittelen lyhyesti.

Digitaalisuus tarkoittaa tiedon muuttamista numeroiksi eli binääriseksi koodiksi. Aiemmin media tarvitsi analogista esinettä tai fyysistä pintaa kuvan tai äänen toisintamiseen, mutta digitaalisuudessa sisällön ja sen muodon suhde on abstrakti. Kaikki informaatio voidaan muuntaa digitaalseksi, niin kuva, ääni kuin tekstikin. Digitaalisen datan tallentamisen ja jakelun mahdollisuudet ovat huomattavasti moninaisemmat kuin analogisen. Ilmiö on sama, mihin Manovich viittaa numeerisella representaatiolla.

Leviämisellä kirjoittajat viittaavat mediatekstien kuluttamisen ja tuotannon muutokseen. Viime vuosisadan loppupuolta väritti mediatekstien ja mediayleisöjen merkittävä monimuotoistuminen.

”Kansallisista’ sanomalehdistä tehdään alueellisia painoksia, itsenäiset satelliitti- ja kaapelikanavat ympäröivät tv-asemia, kodin verkottunut tietokone tarjoaa laajan valikoiman viestinnän ja median kulutuksen mahdollisuuksia, mobiiliviestintä ja aina läsnä olevat tietokoneet tarkoittavat tulevaisuutta, minkä arkielämässä ei ole ’media-vapaita’ alueita.”⁸

Virtualiteetti on kirjoittajien termeistä abstraktein, sillä sitä käytetään niin internetin, käyttöliittymien kuin kolmiulotteisten ympäristöjenkin kuvailuun. Teknologinen kokemus voi synnyttää kahdentyyppistä virtualiteettia. Ensimmäisessä olennaisin käsite on immersio eli uppoutuminen: käyttäjä voi tuntea uppoavansa virtuaalitodellisuuteen. Yksi mahdollinen virtuaalitodellisuus on scifi-genrestä tuttu kolmiulotteinen maailma, joka voidaan synnyttää esimerkiksi silmien eteen asetettavilla liikkeet tunnistavilla lasilla. Toinen virtuaalitodellisuuden muoto on abstraktimpi ja liittyy reaaliaikaiseen teknologiseen kokemukseen. Kirjoittajat käyttävät yksinkertaisena esimerkkinä puhelua, jonka osanottajat voivat tuntea olevansa jossain toisaalla kuin kotisohvallaan.

⁷ Lister et al, 2003: 14–37

⁸ emt: 30 (suomennos lainaajan)

2.1.2. Uuden ja vanhan leikkauspisteitä

Jotta uutta mediaa voi ymmärtää, on syytä myös tarkastella uuden ja vanhan median suhdetta. Edellä on käsitelty erottavia tekijöitä, mutta vanhalla ja uudella medially on luonnollisesti myös leikkauspisteitä ja yhteisiä piirteitä. Jay Bolter ja Richard Grusin esittävät, että digitaalista visuaalista mediaa voi ymmärtää parhaiten pohtimalla sitä, miten se myötäilee, haastaa ja muokkaa maalaustaidetta, valokuvausta, elokuvaa, televisiota ja painettua mediaa.⁹ Aki Järvinen argumentoi, että tietoverkko on lukuisilta ominaisuuksiltaan uusi ja entisistä erkaneva media. Silti hän myöntää, että tietoverkon teknologia ja merkitysrakenteet nojaavat menneisiin keksintöihin ja mediakulttuurin muotoihin.¹⁰

Bolter & Grusin mukaan jokainen viestintäväline ammentaa vaikutteita vanhemmista välineistä, ja toisaalta jokainen uusi väline muuttaa myös vanhoja välineitä. He nimeävät tällaisen toimintalogiikan remediaatioksi. Kirjoittajien mukaan tämä logiikka toimii kahdella tavalla: ensimmäinen remediaation ilmenemismuoto on median luonne tehdä itsensä näkymättömäksi (immediacy). Uuden median piirissä yksi ilmeinen esimerkki on virtuaalitodellisuus, joka yrittää upottaa katsojan virtuaaliseen ympäristöön siten, että katsojan fyysinen sijainti unohtuu. Bolter & Grusin mukaan sama näkymättömyyden tavoite on myös esimerkiksi tietokoneen graafisella käyttöliittymällä.¹¹

Toinen remediaation muoto on median taipumus ja halu tehdä itsensä näkyväksi sekä yhdistellä useita medioita (hypermediacy). Tämä toteutuu esimerkiksi television uutislähetyksissä, monissa elokuvissa ja world wide webissä. Verkossa tämä eri ilmaisutapojen näkyväksi tekeminen on ilmeisintä: tietokoneen ruudulla voi samanaikaisesti nähdä tekstiä, valokuvia ja liikkuvaa kuvaa.¹²

Bolter & Grusin remediaatioteoria on kiinnostava yritys hahmottaa uuden ja vanhan median suhdetta. On hyvä huomata, ettei uusi media ole syntynyt tyhjiöön vaan osaksi viestinnän historian jatkumoa.

⁹ Bolter & Grusin, 1999: 15

¹⁰ Järvinen, 1999: 170

¹¹ Bolter & Grusin, 1999: 24

¹² emt: 197

2.1.3. Interaktiivisuus

Interaktiivisuus eli vuorovaikutteisuus kuuluu uuden median lailla 1990-luvun suosikki-termistöön. Interaktiivisuus oli lupaus paremmasta, kiinnostavammasta ja viihdyttävästä huomisesta – se oli keskeisiä ajatuksia, kun internetistä yritettiin tehdä niin kutsutun uuden talouden airuetta. Termin rummutus nostatti myös kritiikkiä, ja epäileväisimmät huomauttivat hivenen kyynisesti, että järjestelmän julistaminen interaktiiviseksi on kuin sen varustamista taikavoimilla¹³.

Tietokoneiden ja interaktiivisuuden suhteen korostamista voidaan yhdestä näkökulmasta pitää melko turhana. Tietokoneen käyttöliittymä on alusta lähtien ollut interaktiivinen, ja koko tietokoneen käyttöympäristö lähtökohtaisesti edellyttää käyttäjän aktiivista toimintaa eli interaktiivisuutta. Siten interaktiivisuuden ja tietokoneen käyttöliittymän välisen suhteen pohtimista voisi pitää tarpeettomana. Sanan inflaatiosta huolimatta interaktiivisuudella on kuitenkin oma paikkansa uuden median tutkimuksessa, koska se on keskeisiä ominaisuuksia, joka erottaa esimerkiksi television katselun verkossa surffaamisesta.

Interaktiivisuus ei ole uusi ilmiö. Sillä on oma historiansa, joka ei rajaudu vain tietokoneen keksimiseen. Vuorovaikutteisuus viittaa alkujaan ihmisten väliseen kommunikaatioon, mutta vähitellen sillä on alettu arkikielenkäytössä tarkoittaa lähinnä ihmisen ja käyttöliittymän välistä kommunikaatiota.¹⁴

Kuten uuteen mediaan, interaktiivisuuteen yhdistetään terminä hyvin erilaisia asioita. Se ei ole kokonaan uusi, teknologioiden kehityksen mukanaan tuoma ajatus. Staattisten tarinoiden tai taideteosten ja niiden seuraajan välillä voi tapahtua vuorovaikutusta, jota voi nimittää myös interaktiivisuudeksi. Kirjailija voi jättää tarinaan aukkoja tai rakenteita, jotka lukijan pitää mielessään täydentää. Visuaalisiin teoksiin voidaan niin ikään jättää vihjeitä, joiden perusteella katsoja täydentää teoksen kokonaiseksi.¹⁵

¹³ Aarseth, 1997: 48

¹⁴ Orava, 1998: 112

¹⁵ Ks. esim. Gombrich, 1977

Lisäksi interaktiivisuutena voidaan pitää myös käyttäjän suhdetta sisällön materiaaliin muotoihin: katsoja kelaat dvd:tä ja hyppii kohtauksesta toiseen, lukija tekee muistiinpanoja marginaaleihin ja niin edelleen. Näin ollen interaktiivisuuden kehitystä ja termin yleisty- mistä voidaan pitää osin harhana. Tietokoneen ja käyttäjän suhteessa ei ole mitään uutta, sillä periaatteessa mikään ei ole muuttunut. Lukijan ja mediatekstin suhde on edelleen sama, joskin käyttäjälle tarjotaan enemmän mahdollisuuksia vuorovaikutukseen.¹⁶

Näissä ajatuksissa on kuitenkin omat sudenkuoppansa: jos interaktiivisuus voidaan määrittää katsojan tai lukijan mielen tapahtumasarjaksi, mikä sitten rajautuu tällaisen vuoro- vaikutuksen ulkopuolelle? Ovatko kaikki ajatukset, tulkinnat tai miellelyhtymät, joita teos herättää, merkkejä vuorovaikutuksesta, siis interaktiivisuudesta? Lev Manovich uskoo näin. Hänen mielestään on virhe määrittää interaktiivisuus vain lukijan ja mediatekstin väliseksi fyysiseksi vuorovaikutukseksi¹⁷.

Tällainen lähestymistapa on perusteltu, mutta termin käytön kannalta hankala. Ihmisen kommunikointi muun maailman kanssa edellyttää aina vuorovaikutusta, joten interak- tiivisuudesta uhkaa tulla ilmaus, jonka laajuus tekee sen tyhjäksi merkityksistä. Uuden median tutkimuksen kannalta termi olisi siis syytä käsittää rajatumminkin. Nähdäkseni selkein- tä on pitäytyä populaarissa, rajatussa käsityksessä interaktiivisuudesta, jossa katsoja tai lukija tekee valintoja, jotka tyypillisesti joko muuttavat etenemistä mediatekstissä tai vaikut- tavat jollain tavalla tekstin sisältöön.

Interaktiivisuutta voi purkaa useisiin eri osa-alueisiin. Yksi interaktiivisuuden perustyyppi on navigointi tietokannassa hypertekstuaalisuuden avulla. Colorsin verkkojulkaisut edusta- vat pitkälti tätä perustyyppiä: käyttäjä voi selata tekstejä ja kuvia liikkumalla hyperlinkkien avulla kohtauksesta tai tekstistä toiseen. Liikkuminen voi olla myös niin sanotusti uppoutu- vaa (immersive), mikäli se tapahtuu kolmiulotteisessa tilassa, esimerkiksi pelimaailmassa tai virtuaalitodellisuudessa. Toinen interaktiivisuuden perustyyppi on mahdollisuus muokata ja lisätä sisältöjä kuten tekstiä. Käyttäjät voivat esimerkiksi täydentää tekstejä verkkosivustoilla, ja myös erilaiset verkon keskustelupalstat kuuluvat tähän kategoriaan. Tyypillistä interaktiivi-

¹⁶ Lister et al, 2003: 43

¹⁷ Manovich, 2001: 57

suutta edustavat myös erilaiset chat-muodot kuten internet relay chat eli irc. Tällainen reaaliaikainen keskustelu kallistuu jo hyvin lähelle tavallista ihmisten välistä kasvokkaista vuorovaikutusta.¹⁸

Keskeinen interaktiivisuuden mukanaan tuoma ominaisuus on se, että katsojasta tai lukijasta tuleekin käyttäjä. Seuraaminen korvautuu aktiivisella osallistumisella, jolloin käyttäjän ja kohteen suhteeseen tulee uusia sävyjä. Osallistuminen voi saada esimerkiksi erilaisia leikin muotoja.

2.1.4. Hypertekstuaalisuus

Hypertekstuaalisuus on uuden median ja erityisesti world wide webin keskeisiä ominaisuuksia. Lister et al pitävät sitä avaimena uuden median ymmärtämiseen¹⁹. Sana "hyper" juontuu kreikan kielestä, jossa se tarkoittaa yläpuolella, toisaalla tai ulkopuolella olemista. Hyperteksti siis tarjoaa mahdollisuuden siirtyä tekstistä toisaalle, jonnekin tekstin ulkopuolelle. Kuten termi mediateksti, hyperteksti ei viittaa vain kirjaimista ja sanoista kootuihin teksteihin vaan kuviin, ääniin, videoihin ja muihin uuden median sisältöihin. Hyperteksti voi siis sisältää kaikkia edellä mainittuja elementtejä.

Kuten interaktiivisuudella, myös hypertekstuaalisuudella on oma, uuden median aikakautta edeltävä historiansa. Lister et al siteeraavat Vannevar Bushia, joka esitti jo vuonna 1945 konseptin koneesta, "Memexistä", joka varastoi informaatiota uudella tavalla. Informaatiota ei luokiteltaisi aakkoselliseen tai numeeriseen järjestykseen, kuten yleensä on tapana, vaan assosiaatioiden avulla.²⁰ Bush onnistui kuvailemaan melko hyvin nykyisen world wide webin periaatteen: tiedonmurusta toiseen siirrytään miellelyhtymän kaltaisen linkin avulla.

Hypertekstuaalisuudessa voi myös nähdä ideologisia ulottuvuuksia. Lev Manovich huomauttaa, että hyperlinkitys voi korvata lukijan mielen omat assosiaatiot, sillä linkit tarjoavat valmiiksi ohjelmoidun ja ennalta määrätyn assosiaation. Kun ennen lukija luki tarinasta lauseen, hän muisteli muita, aiemmin lukemiaan lauseita tai näkemiään kuvia. Nyt hyper-

¹⁸ Lister et al, 2003: 21

¹⁹ emt: 28

linkki antaa valmiin mahdollisuuden siirtyä suoraan toiseen lauseeseen tai kuvaan. Hypertekstuaalisuus siten edustaa Manovichille modernin massayhteiskunnan tarvetta standardisoida: mielen yksityiset prosessit saavat julkisen vastineensa, ja yksityisestä tulee julkista sekä myös säännösteltyä.²¹

Uuden median tutkimuksessa hypertekstuaalisuus viittaa niihin tapoihin ja käytäntöihin, joiden avulla esimerkiksi verkossa navigoidaan. Paikasta toiseen siirrytään linkkien avulla, ja lukija voi vapaasti valita, mihin seuraavaksi siirtyy. Hyperteksti murtaa lineaarisuuden ja korvaa sen epälineaarisuudella ja multilineaarisuudella.

Aki Järvinen on tiivistänyt hypertekstuaalisuuden luonteen melko osuvasti:

”Hypertekstillä ei ole siis perinteisessä mielessä vakaita rakenteita – yksiselitteistä alkua, keskikohtaa tai loppua – ja sitä luetaan ilman yhtä ennalta määrättyä järjestystä. Erotukseksi painetusta tekstistä hyperteksti korostaa jo rakenteensa tasolla sitä seikkaa, että lukijalla on mahdollisuus liikkua sen osien välillä – toisin kuin kansien väliin sidottu kirja, jonka tarjoama lukumalli on juoksevine sivunumeroineen periaatteessa verrattain johdonmukainen (ensimmäiseltä sivulta viimeiselle), olkoonkin, että mitä tahansa kirjaa voidaan lähestyä avaamalla se satunnaisesti miltä sivulta tahansa.”²²

Järvinen näkee hypertekstuaalisuuden Ronald Barthesin kuvailemana prosessina, jossa lukeva subjekti tulee tietoiseksi siitä, kuinka hän työstää tekstiä ja teksti työstää häntä. Verkon hyperteksti on dynaaminen ja epästabiili merkitysten kudelman, jossa tekstillä ei ole pysyvää keskustaa tai hierarkiaa.²³

Mistä hyperteksti sitten käytännössä koostuu? Ekholm ja Oesch ovat listanneet hypertekstille seuraavia ominaisuuksia: solmut tai elementit, niiden väliset linkit, elementtien ja linkkien verkko, kartankaltainen rakenne, käyttäjän dynaaminen kontrolli, käyttöliittymä osaamattoman käyttäjän tukena, tietokantamainen informaation tallennuksen rakenne, multimedia

²⁰ emt: 25

²¹ Manovich, 2001: 61

²² Järvinen, 1999: 30

²³ emt: 33

eli eri tietomuotojen käyttömahdollisuus ja monen käyttäjän samanaikainen pääsy informaatioon.²⁴

Ominaisuudet sopivat hyvin verkon kuvailuun, mutta ollakseen hypertekstuaalinen mediatekstin ei mielestäni tarvitse täyttää kaikkia näitä määritelmiä. Monilla nykyisillä mediateksteillä ja käyttöliittymillä, esimerkiksi digitaalisen television palveluilla, on hypertekstuaalisia ominaisuuksia, vaikkeivät kaikki Ekholmin ja Oeschin määritelmän kohdat täytykään.

On syytä huomata, että pelkkä linkitys ei tee tekstistä hypertekstiä. Muutamat aikakauslehdet ovat kokeilleet verkossa formaattia, jossa pitkät artikkelit lohkotaan muutamaosaan, ja osasta toiseen siirrytään yhden, osion lopussa olevan linkin avulla. Vaikka osat on linkitetty keskenään, teksti etenee yhä lineaarisesti, ilman mahdollisuutta lukea osia eri järjestyksessä. Linkin avulla toiseen osaan siirtymistä voisi verrata kirjan tai lehden sivun kääntämiseen, eikä sillä ole tavallisen verkossa liikkumisen dynaamista luonnetta. Tällaisen lohkomisen taustalla on vain tarve helpottaa tekstin lukemista: pitkien tekstimassojen lukeminen tietokoneen näytöltä on hankalaa, ja jutun paloittelu osiin auttaa lukijaa pysymään selvillä, missä kohtaa tekstiä hän on menossa.

2.1.5. Välineen ja ohjelmistojen ohjaava vaikutus

Uuden median kehitys on merkinnyt myös sisällön synnyttämiseen tarkoitettujen välineiden kehitystä. World wide webin ensimmäisinä vuosina oli yleistä, että verkkosivuja tehtiin kirjoittamalla html-koodia käsin. Nyt sivusto voitaisiin koota esimerkiksi käyttäen kuvien editointiin Photoshop-kuvankäsittelyohjelmaa, valikoiden ja efektien tekemiseen Flash MX-ohjelmaa ja itse html-koodin tekemiseen ja sivujen kokoamiseen Dreamweaver-ohjelmaa. Muutos ei ole suinkaan merkityksetön, vaikka uuden median tutkimuksessa tuotantotapoja ja niiden logiikkaa sekä käytäntöjen vaikutusta lopputulokseen onkin tutkittu nähdäkseni melko vähän.

²⁴ Ekholm & Oesch, 1993: 46

Lev Manovich pitää uuden median tuotantovälineitä eräänlaisina kulttuurisina suodattimina, jotka luovat uusia käytäntöjä informaation järjestämiseen. Manovich pohtii tuotannon käytäntöjen vaikutusta ansiokkaasti valinnan ja yhdistelyn käsitteiden kautta.²⁵

Kun toimitaan tietokoneiden parissa, on yleistä, että ohjelmia ja toimintoja synnyttävää koodia harvoin kirjoitetaan alusta lähtien. Jotta sisältöjen luominen olisi nopeampaa ja tehokkaampaa, tekijöille tarjotaan valmiita ominaisuuksia, mekanismeja ja osia, joita voi sisällyttää lopputulokseen. Adoben Photoshop-ohjelma tarjoaa valmiita suodattimia, joilla voi muokata kuvaa; Microsoft PowerPoint antaa valittavaksi ennalta määriteltyjä tyylejä diaesityksiin; sanomalehtien julkaisujärjestelmät kuten Doris tarjoavat valmiin alustan lehden julkaisemiseen. Näitä käytäntöjä Manovich nimittää valinnaksi.²⁶

Uuden median tuotannossa valintaa on nähdäkseni kahtalaista. Ensimmäinen on valmiiden kuvien, äänien ja videopätkien käyttöä, toinen on ohjelmien tyypillisten ominaisuuksien ja mekanismien hyödyntämistä. Ensimmäisestä esimerkkinä voi olla kuvan ottaminen verkon vapaasta tietokannasta omalle verkkosivulle, toisesta Macromedian Flash MX -ohjelman morfaustoiminnon käyttäminen tai objektien liikuttelu ohjelmalle tyypillisellä tavalla. Manovich painottaa edellistä, mutta myös jälkimmäisellä on merkittäviä vaikutuksia. Jos jokin ohjelma yleistyy standardiksi omalla alueellaan, sen ominaisuudet muokkaavat vahvasti myös mediatekstejä, joita ohjelmalla tuotetaan. Informaatiodesignistä kirjoittaessaan Manovich on itsekin käyttänyt termiä "Generation Flash", Flash-sukupolvi. Nuorten verkkosuunnittelijoiden kädenjälkeä ohjaa estetiikka, johon on merkittävästi vaikuttanut yksi tietokone-ohjelma²⁷.

Yhdistely liittyy läheisesti valintaan. Kun tekijä on valinnut haluamansa osat, ne liitetään yhteen. Manovichin mukaan uuden median objektit tyypillisesti liitetään yhteen osista, jotka ovat peräisin eri lähteistä. Esimerkkinä hän käyttää elokuvan yhden ruudun kokoamista,

²⁵ Manovich, 2001: 117

²⁶ emt: 123

²⁷ Manovich, 2002

jossa voidaan yhdistellä kameralla kuvattua näyttelemistä, tietokoneella luotuja efektejä ja eri lähteistä koottuja ääniä.²⁸

Yhdistely vaikuttaa ajatuksena itsestäänselvyydeltä, mutta sillä on kuitenkin vaikutuksia, joita on syytä pohtia. Kiinnostavaa on, että Manovich näkee yhdistelyn omaksuneen estetiikan, joka on alkanut irtautua montaasin ajatuksesta. Modernille kerronnalle tyypilliset äkilliset muutokset ajassa ja paikassa korvautuvat keskeytyksettömällä ensimmäisen persoonan kokemuksella esimerkiksi peleissä ja virtuaalimaailmoissa.

”Siinä missä vanha media luotti montaasiin, uusi media ottaa käyttöön jatkuvuuden estetiikan. Filmin leikkaus vaihtuu digitaaliseen morfaukseen tai digitaaliseen yhdistelyyn. Samaten äkilliset ajan ja paikan vaihdokset modernissa kerronnassa, niin kirjallisuudessa kuin elokuvassakin, korvautuvat pelien ja virtuaalimaailmojen jatkuvalla, keskeytyksettömällä ensimmäisen persoonan kerronnalla. Myöskään tietokoneiden multimedia ei käytä laisinkaan montaasia.”²⁹

Väite kuulostaa rajulta, sillä montaasi on hallitseva elementti 1900-luvun kuvallisessa kerronnassa. Montaasia on käytetty apuna myös uuden median tutkimuksessa, ja esimerkiksi Susanna Pasula analysoi *Kummitus kävi taloksi* -verkkoreportaasia dokumenttielokuvan käsitteiden ja myös montaasin avulla³⁰. Jotkin seikat tukevat silti Manovichin ajatusta jatkuvuuden estetiikan yleistymisestä. Flash-tekniikka, jolla myös *Kummitus kävi taloksi* on toteutettu, on usein houkuttanut tekijöitä elementtien sekoittamiseen ja jatkuvuuden korostamiseen äkillisten leikkausten sijaan. Tätä kysymystä käsittelem tarkemmin tutkielman analyysiosassa.

2.2. Verkko viestinnän välineenä

Kuten edellisessä osiossa todettiin, niin sanottu uusi media sisältää lukuisia muotoja, ilmaisutapoja ja rajapintoja. Tämän tutkielman kannalta olennaisin uuden median muoto on internet, johon keskityn nyt tarkemmin. Käyn läpi lyhyesti internetin alkutaipaleen ja pohdin

²⁸ Manovich, 2001: 138

²⁹ emt: 143, suomennos lainaajan

verkossa lukemisen tapoja sekä tietokoneen kahtalaista roolia työkaluna ja toisaalta viihteen välineenä.

2.2.1. Internet ja world wide web

Kuten uuden median ja interaktiivisuuden, myös internetin yhteydessä törmää terminologisiin vaikeuksiin. Arkikielenkäytössä termeillä internet, verkko ja world wide web on sama merkitys, vaikka näin ei todellisuudessa olekaan. World wide web on vain yksi osa internetiä, johon kuuluvat myös sähköpostipalvelut, reaaliaikaiset irc-keskustelut, keskustelupalstat, uutisryhmät ja nykyisin harvinaisemmat mud-verkkopelit. Tutkielmani kannalta olennaisin internetin osa on juuri world wide web, johon viittaa suomeksi sanalla verkko.

Internetillä on tausta sotilasteknologian sovellutuksena. Internet on kehittynyt Yhdysvaltain puolustusministeriön kehittämästä ARPANet-verkosta, joka perustettiin 1969. Useita vuosikymmeniä internetissä liikkui ainoastaan tekstiä, kunnes vuonna 1992 perustettiin world wide web, www. Www toi verkkoon hypertekstimuodon, jota varten kehitettiin vuonna 1993 ensimmäinen graafinen verkkoselain, Netscapen edeltäjä. Tekstin, kuvien ja videoiden yhdistelmä houkutteli verkoille miljoonia käyttäjiä ja aloitti uuden median buumin 1990-luvulla.³¹

Pohjois-Amerikassa radio rikkoi 50 miljoonan kuulijan rajan 38 vuodessa, ja televisiolla vastaavan yleisön saavuttamiseen kului 13 vuotta. Entäpä internet? 50 miljoonan rajan rikkoutui vain neljässä vuodessa.³²

2.2.2. Verkossa luetaan silmällen

Verkon sisältöjä luodessa täytyy ottaa huomioon tietokoneen verkon ja ruudun ominaisuudet. Verkon hypertekstuaalinen ja dynaaminen luonne vaikuttaa merkittävästi siihen, miten lukija omaksuu erilaisia tekstejä ja sisältöjä ruudulta. Myös matalaresoluutioinen ja välkkyvä näyttöpäätte on asettanut omat haasteensa.

³⁰ Ks. Pasula: 2002

³¹ Hall, 2001: 10 ja Bolter & Grusin, 1999: 198

Verkon tekstimassoja luetaan silmäillen. Verkkosivustojen tekemistä opettanut David Siegel huomauttaa, että verkossa ihmisten keskittymiskyky on heikoimmillaan³³. Käytettävyyssitutkija Jacob Nielsenin mukaan verkko näyttää rohkaisevan ihmisiä kärsimättömyyteen. Hänen mielestään verkko ei mukaan sovellu sellaisten pitkien dokumenttien esittämiseen, joissa kirjoittaja rakentaa väitteensä vähitellen³⁴.

Silmäilevä lukutapa ei ole pelkkä verkon yksinoikeus. Ronald Barthes on esittänyt, että myös romaaneja luetaan silmäillen ja yli hyppien. Lukija ei välttämättä etene tekstissä orjallisesti, vaan lukijan "tietämisen ahneus" ajaa hänet siirtymään pitkästyttävältä vaikuttavien jaksosten yli ja etsimään kertomuksen keskeistä sanomaa.³⁵

Verkossa silmäilevä lukutapa on silti poikkeuksellisen korostunut useista syistä. Nielsen esittää, että verkko on käyttäjävetoinen media, ja käyttäjästä tuntuu, että hänen on oltava aktiivinen ja liikuttava sivuilla. Hän vetää analogian verkon dynaamisuuden ja nykyajan kiireisen elämänasenteen välille. Hän myös huomauttaa, että jokainen verkkosivu kilpailee satojen miljoonien muiden sivujen kanssa käyttäjän huomiosta. Lukijat yrittävät poimia talteen jokaisen sivun parhaat palat ja siirtyä sitten eteenpäin.³⁶

Silmäiltävyyteen vaikuttaa myös se, että ruudulta lukeminen on yksinkertaisesti hitaampaa kuin paperilta. Tutkimusten mukaan näytöltä luetaan 25 prosenttia hitaammin kuin paperilta. Nielsen viittaa kokemuksiinsa, joiden mukaan monien käyttäjien mielestä tietokoneen ruudulta lukeminen tuntuu epämiellyttävältä. Hän suosittaakin, että verkossa tekstien tulisi olla 50 prosenttia lyhyempiä kuin muualla.³⁷

Lukemisen hitauteen ovat vaikuttaneet kaksi teknistä ominaisuutta: näyttöjen alhainen resoluutio ja näytön synnyttämä valo. Alhainen resoluutio tarkoittaa, että kirjaimen muoto on rikkonaisempi ja epäselvempi kuin paperille tarkalla resoluutiolla painetun kirjaimen. Lisäksi näyttö lähettää lukijan silmään valoa sen heijastamisen sijaan. Näytön kuvaa päivi-

³² Hall, 2001: 159

³³ Siegel, 1996: 41

³⁴ Nielsen, 2000: 104

³⁵ Barthes, 1993: 19

³⁶ Nielsen, 2000: 106

³⁷ emt: 103–104

tetään jatkuvasti, mikä johtaa kuvan välkkymiseen, ja tämä virkistystaajuus vaikuttaa näytön luettavuuteen. Mitä alhaisempi virkistystaajuus on, sen hankalampaa on tekstin lukeminen.

Nielsenin ja Siegelin argumentit ovat jo useita vuosia vanhoja – verkon kehityshistorian kannalta siis jo lähes antiikkisia – ja näyttöpäätteiden tekniikka on kehittynyt merkittävästi viime vuosina. Vaikka uusi tekniikka voineekin melko pian ratkaista resoluution alhaisuuteen liittyvät ongelmat, verkon luonteesta johtuvat syyt silmäilevään lukutapaan jäävät mielestäni yhä jäljelle. Verkko viestintäkanavana korostaa yhä kärsimättömyyteen, mikä asettaa omat haasteensa verkkomaailman sisältöjen suunnittelijoille.

Kämäräinen huomautti vuonna 1999, että silmäilevään lukutapaan on vaikuttanut myös verkossa lukemisen kalleus. Useita vuosia verkkoyhteys muodostettiin tavallisella modeemilla, ja yhteyden joka minuutista piti maksaa. Kämäräinen uskoi, että innokkainkaan lukija ei varmasti halunnut syventyä jokaiseen löytämäänsä kiinnostavaan artikkeliin.³⁸ Nykyisin tilanne on toinen: lähes kaikki käyttäjät ovat yhteydessä internetiin laitteilla, joiden käytöstä peritään vain kuukausimaksu, eikä tunnin tai sadan tunnin kuukausikäytön hinnoilla ole eroa. Aiempi käyttöaikaan perustuva maksullisuus saattaa silti yhä jollain tapaa vaikuttaa verkkotekstejä lukevan käyttäytymiseen.

2.2.3. Tietokone ja käyttäjä: työtä vai vapaa-aikaa?

Tyypillisesti verkkoa käytetään kotitietokoneelta, vaikka sivujen selaaminen onkin nykyisin mahdollista erilaisilta mobiileilta päätelaitteilta. Tietokoneen syntyhistoria poikkeaa monista muista viestinnän välineistä, esimerkiksi kirjasta ja televisiosta, merkittävästi siinä, että se on alun perin suunniteltu työvälineeksi. Televisioruudun merkittävimpiä olemassaolon oikeuksia ovat alkujaankin olleet viihde ja viihtyminen, mutta tietokoneen näyttö kehitettiin sotilaallisiin tarkoituksiin³⁹.

³⁸ Kämäräinen, 1999: 54

³⁹ Manovich, 2001: 98

Tietokoneelle toki kehitettiin nopeasti erilaisia viihdesovelluksia, ja ensimmäiset varsinaiset tietokonepelit ohjelmoitiin jo 1960-luvun alkupuolella⁴⁰. Tietokoneen hyöty- ja viihdekäyttö ovat eläneet siis rinta rinnan jo varsin pitkään, mutta pelit sekä viihde olivat pitkään lähinnä lasten, nuorten ja pelaamisesta kiinnostuneiden – harvalukuisten – aikuisten harrastuksia. Käyttäjien suurelle enemmistölle tietokone oli pelkkä työväline.

Asetelma on haaste viihteelle ja ajanvietteelle, jota tarjotaan käyttäjälle tietokoneen kautta, eikä tätä haastetta ole uskoakseni otettu aina riittävän todesta. 1970- ja 1960-luvuilla syntynyt sukupolvi osaa viihtyä tietokoneen ruutua katsellen, mutta sitä vanhemmat eivät kenties näe tietokonetta laitteena, jonka äärellä voisi viihtyä ja joka voisi tarjota elämyksiä. Lähtökohta on haastava esimerkiksi tutkimani Colorsin edustaman journalismille, jonka yksi tavoite on viihdyttää lukijaansa⁴¹.

Toisaalta tietokoneen hyöty- ja viihdekäyttö ovat lähentyneet toisiaan. Teknologinen kehitys on lisännyt huomasti tietokoneen laskentanopeutta, ja mahdollisuudet käyttää ääntä, kuvaa ja liikettä ruudulla lisääntyneet merkittävästi. 1990-luvulla videomateriaalin käyttö pelissä oli suuri teknologinen harppaus. Reilut kymmenen vuotta myöhemmin tietokoneen ominaisuudet mahdollistavat jo lähes fotorealististen näkymien luomisen näytölle reaaliaikaisesti.

Toinen keskeinen muutos on internetin kehitys. Verkkoselaimella saatetaan lukea uutisia, etsiä työhön liittyvää tietoa, kirjoittaa keskustelupalstalle ja katsoa videoita – jopa lähestulkoon yhtä aikaa. Toiminnan logiikka on sama sekä hyötykäytössä että viihteessä.⁴² Yhä useampi ihminen käyttää työssään tietokonetta, ja toisaalta koneen viihdekäyttö on tuttua yhä useammalle. Pelien monipuolistuminen on tutustuttanut sen kulttuurin käyttäjäryhmille, joille pelaaminen on aiemmin ollut verraten tuntematon ajatus, kuten naisille ja iäkkäille⁴³.

⁴⁰ Huhtamo & Kangas, 2002: 37

⁴¹ Tässä yhteydessä sanaa viihde ei ole syytä sekoittaa Suomessakin yleistyneeseen viihdejournalismiin, jota edustavat muun muassa aikakauslehdet 7 Päivää ja Katso. Viihteen erittelyssä riittäisi aineksia useampaankin tutkielmaan, mutta todettakoon vain, että Colorsin viihdyttävyys tarkoittaa lähinnä elämyksellisyyttä.

⁴² Manovich, 2001: 65

⁴³ Ks. esim. Hogg, 2006

Dvd:t, pelit ja internetin viihteellinen sisältö ovat sysänneet tietokonetta kehityssuuntaan, jossa päässä hämmöttää kodin kaikenkattava viihdekeskus⁴⁴.

Nämä muutokset ovat osa prosessia, jota on luonnehdittu muutokseksi kohti niin sanottua tietoyhteiskuntaa. Kuten monet tässä tutkielmassa käsitellyt uusiin teknologioihin liittyvät käsitteet, myös tietoyhteiskunta on terminä vaikea, sillä siihen yhdistetään monia erilaisia määritelmiä ja tavoitteita. Tietoyhteiskunnan problematiikkaa en tässä yhteydessä käsittele, mutta tiivistäen voi todeta, että tietoyhteiskunta syntyy teknologisesta kehityksestä, joka muuttaa yhteiskunnan toimintatapoja, talouden prosesseja ja kulttuurista sekä sosiaalista elämää. Muutoksen dynamo on niin sanottu informaatioteknologia, joka uudistaa tiedon tuottamista, jakelua ja käsittelyä.⁴⁵ Näyttää siis selvältä, että tietokone on vapautumassa vanhasta taakastaan pelkkänä numeronmurskaimena, ja tämä muutos muun muassa tekee tilaa tietokoneen viihdekäytön uusille mahdollisuuksille.

2.3. Verkko ja journalismi

”Joku on sanonut (internetistä), että se on hyvä tapa kohtuullisin kustannuksin jakaa informaatiota ilman, että siitä saa yhtään tuloja.”⁴⁶

Verkko on world wide webin keksimisestä lähtien ollut myös journalismin julkaisukanava. Verkkojournalismista käytetään monia nimityksiä: puhutaan verkkolehdistä, verkkojulkaisuista ja niin edelleen. Nimityksistä verkkojulkaisu nähdäkseni kuvailee verkko-Colorsia parhaiten, sillä termi julkaisu korostaa eri numeroiden vaihtelevaa ja erityistä luonnetta.

Tässä osiossa käsittelen journalismin erilaisia kerrontatapoja ja mahdollisuuksia verkossa. Journalismin nykypäivän ymmärtäminen vaatii myös katsausta historiaan, joten käyn läpi verkkojournalismin ensimmäisten vuosien vaiheita ja suuntaa. Pohdin lisäksi lyhyesti sitä, millaisia journalismin julkaisumuotoja nykyisin verkossa suositaan ja sitä, millaiselta

⁴⁴ Ks. esim. Järvinen, 2006

⁴⁵ Ks. esim. Himanen, 2004 ja Vuorensyrjä & Savolainen, 2000

⁴⁶ Heinonen, 1997b: 13

journalismin kuva verkossa on tutkielman kirjoittamisen aikaan. Pohdinta ei ole kattava, mutta nostan aihepiiristä esiin muutamia seikkoja, jotka ovat nähdäkseni tutkielman aiheen kannalta kiintoisia.

2.3.1. Journalismin ilmaisutapoja verkossa

Verkon journalismille tarjoamia mahdollisuuksia on käsitelty varsin perusteellisesti eri yhteyksissä.⁴⁷ Seuraavassa keskityn seikkoihin, jotka vaikuttavat merkittävästi sisällön eli journalistisen prosessin lopputuloksen ilmaisutapoihin. Verkko on tuonut muutoksia myös itse journalistiseen prosessiin esimerkiksi tiedonhaun helpotuttua, mutta nämä seikat jätän tällä kertaa huomioimatta.

Mike Ward nostaa verkosta esiin muutamia piirteitä, joilla on vaikutusta journalismiin. Verkossa uutisia voi päivittää jatkuvasti, toisin kuin sanomalehteä, ja sisältö kerääntyy luontevasti arkistoksi. Verkko mahdollistaa multimedian ja sisällön toimittamisen joustavasti esimerkiksi tietokoneen ruudulle tai kännykkään. Uutta on myös mahdollisuus linkkeihin, jotka voivat johtaa lukijan toisaalle sivuston sisällä tai kokonaan toiselle sivustolle. Lisäksi verkko tuo journalismiin interaktiivisuutta usealla tasolla: vuorovaikutteisuutta on lukijan ja sisällön välillä, lukijan ja toimittajan välillä helpon palautteen sekä juttuvinkkien antamisen muodossa ja lopuksi lukijoitten välillä keskustelupalstoilla.⁴⁸

Heinonen nostaa esiin sivuston ja uutisten räätälöinnin lukijalle: käyttäjä voi valita etukäteen aihealueet, joista hän haluaa saada tietoa. Verkko mahdollistaa lähes loputtoman tilan ja ajan käytön, koska palstamillimetrit tai minuutit eivät muodosta rajoja sisällöille. Yksi uusi verkon mahdollisuus on multimediallinen esitystapa, jota Suomessakin sanomalehdet ovat hieman kokeilleet. Lisäksi journalistisen sisällön yhteyteen voi liittää erilaisia palvelusisältöjä ja toiminnallista viihdettä.⁴⁹

⁴⁷ Ks. esim. Heinonen 1999, Hall 2001, Ward 2002

⁴⁸ Ward, 2002: 20–26

⁴⁹ Heinonen, 1998: 29–47

2.3.2. Verkkojournalismin pioneerit lapionvarressa

Yllä mainituissa pohdinnoissa on silmiinpistävää se, että ne painottuvat varsin selkeästi painettuun journalismiin, erityisesti sanomalehtien uutisjournalismiin. Tämä nähdäkseni heijastelee verkkojournalismin alkutaivalta: verkossa aktiivisin toimija perinteisistä medioista oli sanomalehdistö, ei niinkään aikakauslehdistö, radio tai televisio. Tämä asetelma on kiinnostava tutkielmani kannalta, koska tutkimuksen aineistona on aikakauslehden verkkoversio.

Perinteisten journalististen toimijoiden rynnistys verkkoon alkoi 1990-luvun puolessavälissä. Suomalaisista lehdistä ensimmäisenä verkkosivustonsa avasi Turun Sanomat kesällä 1995. Muut seurasivat pian perässä, ja seuraavan vuoden syksyllä verkossa toimi tavalla tai toisella runsaat 30 suomalaista sanomalehteä⁵⁰. Myös aikakauslehdet ja televisio- sekä radio-kanavat alkoivat avata omia verkkosivujaan, mutta sanomalehdet olivat selkeästi verkkojournalismin eturintamassa.

Perinteinen media suhtautui internetiin sekä toiveikkaasti että pelokkaasti. Journalismin ottaessa verkossa ensimmäisiä askeleitaan mielipiteet muutoksen vaikutuksesta jakautuivat kahtia. Yhdysvalloissa sanomalehtien päälliköiden keskuudessa tehdyn kyselyn mukaan 45 prosenttia arveli online-palveluiden haittaavan sanomalehtiä pitkällä aikavälillä, mutta 44 prosenttia arveli niiden päinvastoin auttavan lehdistöä. Suomessa näkemykset olivat jossain määrin positiivisempia. Vuonna 1997 tehdyssä haastattelututkimuksessa suomalaisten päivälehtien päätoimittajista vain 21 prosenttia arvioi, että sanomalehtien asema heikkenisi tietoverkkojen käytön takia.⁵¹

Oli näkemys verkon tulevaisuudesta mikä hyvänsä, jokainen itseään kunnioittava sanomalehti kuitenkin halusi oman verkkojulkaisun, koska sen katsottiin kuuluvan aikaan. Innovaatiivisetkaan mediatalot eivät kuitenkaan osanneet ratkaista verkon keskeistä ongelmaa: rahoitusta. Verkkosivujen yleisöpohja oli aluksi hyvin pieni verrattuna painetun lehden lukijamääriin, eikä ilmoittajia ollut helppo houkutella mainostamaan verkkojulkaisuissa. Vaikka mainostajia olisikin saatu runsaasti, tulot olisivat tuskin riittäneet kattamaan menoja.

⁵⁰ Heinonen, 1997a: 6

Edellä mainitussa suomalaislehtien päätoimittajien kyselyssä 14 prosenttia arvelikin, että verkkolehdet eivät käänny lainkaan voitollisiksi. Tappiollisuudesta huolimatta verkkolehtien julkaisua haluttiin jatkaa, sillä verkkolehti nähtiin osaltaan omien asemien varmisteluksi tulevaisuuden kilpailuympäristössä.

Verkko nähtiin toisaalta myös välineeksi, joka voisi mahdollistaa uusien toimijoiden nousun vanhojen mediatalojen rinnalle. Se oli julkaisukanava, jonka tekninen yksinkertaisuus ja halpuus kavensivat ammattilaisten ja amatöörien välistä kuilua⁵². Jotkin verkkojulkaisijat onnistuivatkin saavuttamaan jonkinlaisen tunnustetun aseman verkon journalismissa. Tunnetuin ja useissa teoksissa kerrattu tapaus on presidentti Bill Clintonin ja Monica Lewinskin suhteen julkistaminen, joka oli yhdysvaltalaisen Drudge Report -verkkosivuston skuuppi vuonna 1998. Tapauksen johdosta tunnetuksi noussut Drudge Report oli luonteeltaan räväkä julkaisu, joka hapuili jossain totuudellisuudesta vähät välittävän juorujournalismin ja oikealle kallistuvan poliittisen kommentoinnin välimaastossa.⁵³ Drudge Report on esimerkki weblogista, tuttavallisemmin blogista, joka on noussut teknisen yksinkertaisuutensa takia tyypilliseksi viestintävälineeksi verkossa. Yhdysvalloissa itsenäisillä blogeilla on tunnustettu vaikutusvalta erityisesti poliittisessa journalismissa: demokraattinen puolue alkoi jakaa blogien pitäjille kutsuja puoluekokoukseensa jo vuonna 2004.⁵⁴ Blogit ovat alkaneet yleistyä myös Suomessa, mutta niillä ei ole ainakaan vielä samanlaista vaikutusvaltaa ja merkitystä kuin Yhdysvalloissa.

Suurissa mediataloissa verkkolehdet nähtiin alkuun lähinnä uutena teknisenä jakelukanavana, ei niinkään journalistisesti uutena välineenä. Ari Heinonen nimitti sanomalehtien verkkojulkaisuja ”lapiolehdiksi”: verkkolehteen siirrettiin joko sellaisenaan tai lyhenneltynä paperilehdessä julkaistuja juttuja. Verkkojulkaisu oli ikään kuin tiivistelmä paperilehdestä, ja sitä päivitettiin paperilehden tahtiin kerran vuorokaudessa.⁵⁵

⁵¹ Heinonen, 1997b: 13

⁵² Manovich, 2001: 119

⁵³ Hall, 2001: 129

⁵⁴ Lee, 2004

⁵⁵ Heinonen, 1997b: 25

Jim Hall näkee verkkojournalismin kehittyneen alkuvaiheessa kahteen suuntaan. Ensimmäinen lähestymistapa oli juuri sisällön lapiointi verkkoon, ”shovelware”. Lukijasuhde haluttiin pitää ennallaan eli etäisenä; jutut olivat pitkiä eikä niitä ollut muokattu verkkoon sopiviksi; juttupakettien osat kuten kuvat, grafiikat ja kartat olivat erillään tekstistä; verkon ominaispiirteitä ei osattu käyttää hyödyksi. Toisaalta Hallin mukaan jotkin journalistiset toimijat näkivät, että internetissä oli potentiaalia, ja osasivat hyödyntää verkon vähitellen vakiintuvia käytäntöjä. Esimerkiksi sanomalehti Irish Times alkoi jo vuonna 1994 tehdä sisältöä erityisesti verkkoon. Lehti myös kokeili koko sisällön jakamista tilaajille sähköpostitse ja perusti verkkopalvelu Ireland.comin, johon journalistisen sisällön lisäksi koottiin erilaista Irlantiin liittyvää informaatiota ja palveluita.⁵⁶

Innovatiivisista poikkeuksista huolimatta Heinosen kuvaileva sanomalehtien lapiointi-journalismi oli todellakin verkkojournalismin tyypillisin kuva ainakin vielä jonkin aikaa sitten. Kaiken kaikkiaan verkon mahdollisuuksista yksi on jäänyt selkeästi syrjään: multimediallinen esitystapa oli ja on edelleen harvinainen journalismissa. Journalismi on typistynyt verkossa turhan usein Suomen Tietotoimiston välittämäksi 800 merkin uutiseksi. Verkkojournalismin aktiiviset toimijat, sanomalehdet, ottivat tavakseen julkaista sivuillaan lyhyitä uutisjuttuja, jotka parhaimmillaan olivat oman toimituksen tekemiä mutta usein juuri STT:n uutisvirrasta poimittuja. Kun vielä rahoituksen ongelmat pakottivat lehtiä siirtämään verkkosisältöään maksulliseksi, medioiden verkkosivujen tarjonta yhdenmukaistui: maksuttoman journalistisen sisällön perusteella saattoi olla vaikeaa erottaa, oliko lukija Aamulehden, Turun Sanomien vai MTV3:n verkkosivuilla.

Selvää toki on, että tällainen lapiointimetodi ei ole ollut verkon journalismin koko kuva. Suomalaiset mediatalot ovat tehneet erilaisia journalistisia kokeiluja, tunnetuimpana esimerkkinä Helsingin Sanomien webortaasit, joissa yhdistellään tekstiä, kuvaa ja ääntä tavallisesti Flash-tekniikan avulla ja joissa käyttäjän osallistumisella on usein merkittävä osuus. Kokonaisuuden kannalta webortaasit olivat kuitenkin lähinnä poikkeuksen vahvistava sääntö.

Journalismin ensimmäiset vuodet verkossa voidaankin ymmärtää parhaiten uutisen ja puhtaaseen tiedonvälitykseen keskittyvän journalismin näkökulmasta. Tähän kehityskulkuun

⁵⁶ Hall, 2001: 29

voidaan löytää muutamia syitä, joista ensimmäiset liittyvät itse välineeseen. Lyhyt uutinen sopii verkon silmäilevään lukutapaan, koska sen voi lukea muutamassa sekunnissa ilman sen suurempaa syventymistä. Verkossa tekstin lisääminen ja sen päivittäminen on erittäin yksinkertaista, joten väline sopii hyvin jatkuvasti etenevien uutistapahtumien seuraamiseen.

Teknisistä syistä verkko myös rajoitti pitkään lukijalle tarjottua multimediasisältöä. Koska verkkoyhteys oli hidasku, kuvatiedostojen, äänen ja liikkuvan kuvan siirtäminen lukijan koneelle oli vaikeaa. Nykyisin tilanne on parantunut: kun vielä vuosituhannen vaihteessa vain neljällä prosentilla kotitalouksista oli laajakaistaliittymä, vuonna 2006 nopea liittymä on useammassa kuin joka toisessa kotitaloudessa⁵⁷.

Toinen huomattava syyryhmä liittyy resursseihin ja talouteen. Tekstiä, kuvaa ja ääntä yhdistelevät verkkotuotteet ovat monimutkaisia ja niiden tekeminen vaatii aikaa. Moniportaista tuotantoprosessia kuvailevat perusteellisesti esimerkiksi Kämäräinen ja Koski (1999) sekä Pasula (2002). Koska verkkosivustosta ei ole saatu kovinkaan paljon tuloja, harva lehti on ollut valmis panostamaan resursseja monimutkaisiin verkkotuotantoihin. Tätä ongelmaa on eittämättä pohdittu erityisesti aikakauslehdissä, joiden palveluksessa on vielä vähemmän henkilökuntaa kuin sanomalehdissä.

Millainen on sitten journalismin nykytila verkossa? Siitä on ymmärrettävästi vain vähän ajantasaista tutkimustietoa, ja uskottavan kokonaiskuvan luominen ei ole helppoa. 2000-luvun alkuvuosina näytti siltä, että kiinnostus verkon ominaisuuksia hyödyntäviin journalismin kerrontatapoihin oli heikentymässä. Useat suomalaiset lehdet, esimerkiksi Helsingin Sanomat, Ilta-Sanomat ja Alma Median maakuntalehdet, alkoivat julkaista lehden näköispainosta verkossa. Tällaista muutosta voi pitää epäluottamuslauseena verkon luonteelle: käyttöliittymänä se muistuttaa tavallista sanomalehteä, ja se käyttää joko vähän tai ei lainkaan hyväkseen verkon ominaisuuksia ja mahdollisuuksia.

Tilanne oli mielenkiintoinen, sillä vankan asemansa ansiosta sanomalehdet ovat osaltaan antamassa suuntaa verkon journalismille. Tutkija Esa Sirkkunen arvioi vuonna 1997, että internet on niin kaottinen ympäristö, että todennäköisimmät menestyjät ovat tutut tuote-

⁵⁷ Joidenkin laitteiden..., 2006

merkit, joihin kuuluvat myös sanomalehdet.⁵⁸ Aika on osoittanut arvion todeksi: suosituimpien suomalaisten verkkosivustojen listalla on nykyisin useita tunnettuja media-brändejä. Kesäkuun lopulla 2006 kymmenen suosituimman listalle mahtuivat MTV3, Iltalehti, Yle, Iltasanomat ja Helsingin Sanomat.⁵⁹

Näköispainoksien trendistä huolimatta verkkolehdet ovat vähitellen jo paljon muutakin kuin vain lehden osa, jonne aamuisin lykätään edellisenä päivänä kirjoitetut jutut standardoidussa formaatissa. Yhä useampi journalismin ammattilainen on sitä mieltä, että koko viestinnän kentän muutosten takia verkkojournalismi on kokemassa toista tuleamistaan. "Viestinnän murros on selviö ja se tulee internetin ja laajakaistan kautta", Helsingin Sanomien päätoimittaja Janne Virkkunen arvioi keväällä 2006⁶⁰. Yleisradion uutistoiminnan vastaavaksi päätoimittajaksi siirtynyt Atte Jääskeläinen kommentoi kesällä 2006, että internetin muutos "näyttää ihan oikealta tulemiselta"⁶¹. Samassa jutussa haastateltu Helsingin Sanomien toinen päätoimittaja Reetta Meriläinen oli samoilla linjoilla: "Tulevaisuudessa netti tulee olemaan keskiössä, ja muut osat rakentuvat sen ympärille."

Verkkojournalismin muutoksia on vaikea käsitellä sivuamatta internetin murroksen eturintamassa olevia sivustoja, joissa käyttäjien osallistumisella on suuri merkitys. Näistä verkon uusista, menestyksekkäistä toimijoista käytetään usein nimitystä Web 2.0. Videosivusto YouTube, käyttäjien luoma tietokirja Wikipedia ja sosiaalinen verkosto MySpace ovat teknisesti melko yksinkertaisia sivustoja, joissa käyttäjät ovat vastuussa käytännössä koko sisällön luomisesta. Niiden ympärille on kasvanut yhteisöjä, joissa ihmiset luovat ja jakavat informaatiota. Monet verkkosivustoista ovat jo taloudellisestikin kannattavia, ja aikakauslehti Time valitsi YouTube-videosivuston vuoden 2006 keksinnöksi⁶².

Verkon yhteisöllisyys on ollut myös akateemisen tutkimuksen kohteena, ja se on ollut keskiössä muun muassa Tampereen yliopiston journalismin tutkimusyksikön Paikallisuus verkkomediassa⁶³ ja Verkkoyhteisöjen kehittyminen⁶⁴ -hankkeissa. Internetiä onkin alun

⁵⁸ Heinonen, 1997a: 10

⁵⁹ Suomen web-sivustojen..., 2006

⁶⁰ Virkkunen, 2006

⁶¹ Mäkinen, 2006

⁶² Grossman, 2006

⁶³ Loppuraportti: Heinonen et al, 2000

alkaen tarkasteltu myös yhteisöllisyyden näkökulmasta. Jo viime vuosituhanella uskottiin, että verkko mahdollistaa ruohonjuuritason näkökulman, mikä saattoi merkitä uudenlaista sisällöllistä informaatiotuotannon kehittämistä⁶⁵. Juuri näin näyttää käyneen esimerkiksi YouTubessa ja Wikipediassa.

Kiinnostavaa perinteisten journalististen toimijoiden kannalta on se, että mainituilla uusilla sivustoilla on myös journalistisia piirteitä. Sivustoista YouTube on toiminut eräänlaisena alkeellisena televisiona, jonka kautta julkaistut rakeiset videot ovat palvelleet kansaa vallan vaihtokoirina – roolissa, joka on perinteisesti uskottu journalismille. YouTubeen on ikuistettu hetkiä, joissa vallankäyttäjät ovat jääneet kiinni epäilyttävistä teoista tai puheista: Yhdysvalloissa vuoden 2006 vaaleissa Virginian senaattoripaikan sanotaan ratkenneen, kun republikaaniehdokas käytti videolle tallennetussa vaalitulaisuudessa rasisia ilmauksia; sivustolla on julkaistu useita tapauksia Yhdysvalloista, joissa poliisi on syyllistynyt liian voimakkaisiin otteisiin; Suomessa nousi kohu, kun vartijat potkivat maassa makaavaa miestä Helsingin Kontulan ostoskeskuksessa YouTubessa julkaistussa videossa.

2.4. Journalismin tarinankerronnan keinoja verkossa

Tutkielmassani lähestyn tutkimusaineistoani, Colorsin verkkoon siirrettyjä julkaisuja, tarinallisuuden kautta. Tässä osiossa käsitelen tarinan lineaarista luonnetta ja mahdollisia lineaarisuuden vaihtoehtoja. Lisäksi tarkastelen, millaisia ei-lineaarisia tarinankerronnan strategioita verkossa on mahdollista kokeilla.

Ennen tarkempaan pohdiskeluun siirtymistä on syytä käsitellä väitettä, joka sisältyy tämän osion otsikkoon. ”Journalismin tarinankerronta” pitää sisällään ajatuksen siitä, että journalismissa kerrotaan tarinoita. Tämä ei ole ilmeistä, sillä journalismin perusyksikkö on uutinen, josta voidaan melko perustellusti väittää, että sitä ei rakenneta tarinaksi. Uutinen opetetaan kirjoittamaan kärjelleen pyöräytetyn pyramidin muotoon: tärkein asia kerrotaan artikkelin

⁶⁴ Loppuraportti: Sirkkunen & Kotilainen, 2004

⁶⁵ Heinonen et al, 2000: 31

alussa, ja teksti etenee tärkeimmistä asioista vähemmän tärkeisiin. Uutisen ideaan ei kuulu rakenne alku–keskikohta–loppu.

Uutista toki voidaan analysoida tarinan näkökulmasta, ja voidaan ajatella, että kirjoitettiin uutiseen tarinaa tai ei, lukija on niin tarinan muodon kyllästämä, että hän ikään kuin automaattisesti näkee uutisessa tarinan. Tästä huolimatta uutisen rakenne on ristiriidassa tarinan perinteisen määrittelyn kanssa.

Uutinen ei ole kuitenkaan journalismin ainut ilmaisumuoto, sillä jotkin journalistiset tekstit operoivat tarinan avulla. John Hartsock nimeää tällaisen ilmaisutavan ”kirjalliseksi journalismiksi” (literary journalism). Tällainen teksti muistuttaa romaania tai novellia, mutta se on totta tai väittää jotain ilmiötä tai kokemusta todeksi. Hartsock näkee tällaisen journalismin perinteen vastakkaiseksi ilmaisutavaksi objektiiviselle uutiselle. Kirjallinen journalismi käyttää hyödykseen tarinankerronnan keinoja, mitä objektiivinen uutinen ei tee. Ilmaisutapa kurkottaa subjektiivisuuden suuntaan, mikä on vain faktoja toistavalle journalismille vieras ajatus. Subjektiivisen journalismin tavoite on etsiä maailmasta totuudenmukaisia tulkintoja, joihin objektiivinen journalismi ei yllä.⁶⁶

Tarinat ovat olennainen osa myös kuvilla operoivaa journalismia, jota tutkielman kohteena oleva Colors pitkälti edustaa. Merja Salon mukaan kuvaajat ovat aina järjestäneet kuviaan sarjoiksi kertoakseen pienen tarinan. Kun moderni kuvareportaasi syntyi 1920-luvulla, valokuvaus omaksui vaikutteita elokuvasta ja alkoi kehittyä kohti dramaattista kerrontaa.

”Kuvareportaasinkin tuli kuljettaa tarinaa elokuvan tavoin kuvasta toiseen ja luoda visuaalista dynamiikkaa kuvakulmien ja -kokojen sekä rajausten vaihtelulla. Kuva-reportaasilta alettiin odottaa kerronnallista jatkuvuutta ja yhtenäisyyttä sekä tekijän käsialaa.”⁶⁷

Mielenkiintoista on, että Salon mukaan tarinan merkitys nykyajan kuvareportaasissa on vähentynyt. Lehdissä julkaistaan television vaikutuksen takia vähemmän puhtaita kuvareportaaseja, ja nykyisin kuvajournalismi suosii elokuvamaisen ja selkeästi painotetun

⁶⁶ Hartsock, 2000: 41–42

⁶⁷ Salo, 2000: 82–88

rakenteen sijaan temaattisia yksittäisten kuvien kokoelmia. Toisaalta Salo kirjoittaa, että kuvareportaasin perinteisten rakenteiden ei voi millään lailla väittää kadonneen käytöstä.⁶⁸ Tämän voinee tulkita siten, että kuvareportaasilla on nykyisin käytössään runsaasti erilaisia ilmaisukeinoja.

2.4.1. Tarinan lineaarisuus ja ei-lineaarisuus

Tarinan olennaisin määrittely on peräisin jo yli 2 000 vuoden takaa. Aristoteleen mukaan tarina sisältää alun, keskikohdan ja lopun. Tarina etenee johdonmukaisesti ja sillä on luonnollinen järjestys. Juoni jäljittelee toimintaa, joka on kokonainen ja loppuun suoritettu.⁶⁹ Tarina on siis sanalla sanoen kokonaisuus.

Tarina ei ole vain pelkkä tekstin rakenne, vaan sitä voidaan pitää olennaisena osana ympäröivää kulttuuriamme. Andy Cameronin mukaan tarinan muoto lävistää kulttuurisen elämämme jokaisen osan. Ymmärrämme historian, politiikan, jopa ympäröivän maailman ja itsemme tarinan rakenteen kautta. Ihminen ilman tarinoita vaikuttaa Cameronin mukaan yhtä absurdilta ajatukselta kuin ihminen ilman kieltä.⁷⁰

Aristoteleen tarinassa rakenne on ennalta määritelty: esimerkiksi tragedia rakentuu neljästä eri osasta, jotka toistuvat aina tietyssä järjestyksessä.⁷¹ Tällaisen tarinan rakenne on muodoltaan lineaarinen. Tarkasti määriteltynä tekstissä lineaarisuus tarkoittaa sitä, että sanojen järjestys on kirjoittajan määräämä ja pysyvä.⁷²

Sergio Cicconin mukaan lineaarinen muoto on länsimaisen kirjallisen kulttuurin kantava voima. Hän muistuttaa antiikin Kreikassa kehitellystä lineaarisuuden logiikasta, jonka kautta katselemme maailmaa. Syy ja seuraus, koherenssi, järjestys sekä hierarkia ovat niitä

⁶⁸ emt: 110–118

⁶⁹ Aristoteles, 1994: 27

⁷⁰ Barbrook & Cameron, 1995

⁷¹ Aristoteles, 1994: 37

⁷² Aarseth, 1994: 51

lineaarisen logiikan operoijia, jotka ovat keskeisiä maailman käsitteellistämässä. Lineaarisuus eli pohjimmiltaan linja on kulttuurimme perimmäisiä käsitteitä.⁷³

Termejä määriteltäessä on syytä muistaa, että lineaarisuus ei ole ajatuksena yksiselitteinen. Siinä missä interaktiivisuus voidaan ymmärtää laajasti lukijan ja teoksen vuorovaikutukseksi, toisin sanoen lukijan mielessä tapahtuvaksi tulkinnaksi, myös lineaarisuuden käsite alkaa rapautua, kun sitä laajennetaan. Lineaarisesti etenevää tekstiä voidaan lukea ei-lineaarisesti: lukija voi hypätä romaanissa jonkin tekstin osan yli tai palata aiempiin tapahtumiin, samoin sanomalehteä voidaan lukea muussakin järjestyksessä kuin ensimmäiseltä sivulta viimeiselle. Huomattavaa kuitenkin on, että tällöin lineaarisuuden rikkoo tekstin käyttötapa, eikä tekstin alkuperäinen rakenne ole ei-lineaarinen. Lineaarisuudessa ja ei-lineaarisuudessa olennaisinta on se, miten tekstiä on ajateltu luettavan. Lineaariseksi kirjoitettua tekstiä voidaan lukea ei-lineaarisesti, mutta todella epälineaarista tekstiä ei voi lukea lineaarisesti. Tämä tarkoittaa sitä, että jotain tiettyä tekstin järjestystä ei voi pitää ensisijaisena.

Hypertekstuaalinen rakenne voi edetä muullakin tavalla kuin lineaarisesti. Hyperteksti voi muodostaa rihmaston, joka etenee moneen eri suuntaan. Aki Järvinen siteeraa Deleuzea ja Guattaria, joiden mukaan rihmaston keskeinen ominaisuus on yhteyden periaate. Tämä tarkoittaa sitä, että jokainen rihmaston piste voidaan yhdistää mihin muuhun tahansa rihmaston pisteeseen. Rihmasto on myös muodoltaan heterogeeninen: rihmasto aktivoi useita heterogeenisiä semioottisia ketjuja. Rakenne ei ole siis hierarkkinen vaan heterarkkinen, jolloin hierarkiat kumoutuvat ja tekstistä tulee kokoelma fragmentteja, joiden keskinäiset suhteet vaihtelevat.⁷⁴

Tällaisessa ei-lineaarisessa muodossa tekstin yksiköiden järjestys vaihtelee lukukerrasta toiseen. Tyypillisimmillään tekstin yksikkö saattaa olla vaikkapa yksi kohta, joka muodostaa oman pienen kokonaisuutensa. Kun lukija on päässyt kohtauksen loppuun, hän valitsee luettavakseen seuraavan kohtauksen kirjoittajan tarjoamasta kohtausten joukosta. Äärimmillään vietyä ei-lineaarisuus tarkoittaisi sitä, että yllä mainittu tekstin yksikkö olisi kirjain,

⁷³ Ylä-Kotola et al, 2000: 113

⁷⁴ Järvinen, 1997: 93–94

jolloin kirjainten järjestys olisi joka lukukerralla erilainen. Luonnollisesti tällainen teos olisi lukijan kannalta melko pulmallinen.

Ei-lineaariseen tekstissä etenemiselle on annettu kaksi nimitystä: multilineaarinen ja epälineaarinen. Käsitteiden ero on lähinnä siinä, että ne korostavat eri asioita. Multilineaarisuuden voidaan nähdä viittaavan siihen, että lukijalla on valittavanaan useita eri tekstiyksiköitä. Esimerkiksi Anni Kämäräinen valitsi *Tehtaan kuolema* -teoksensa analyysiin termin multilineaarisuus, koska se hänen mukaansa kuvasi paremmin ei-lineaarisen tekstin rakennetta.⁷⁵ Aarseth käyttää mieluummin termiä epälineaarisuus. Hän kritisoi multilineaarisuuden termiä siitä, että sitä käytettäessä jää epäselväksi, onko kyse tekijän, teoksen vai käyttäjän lineaarisuuksista.⁷⁶ Nähdäkseni kumpikaan termeistä ei ole toista parempi tai kattavampi, ja termeistä voi valita sen, kumpi kuvaa tekstiä paremmin. Mielleyhtymien tasolla multilineaarisuus viittaa koherentimpaan tekstiin kuin epälineaarisuus, joka taas korostaa tekstin rikkonaista rakennetta.

Multilineaarinen tarina asettaa omat vaatimuksensa lukijalle. Janet Murray huomauttaa, että monet multilineaarisen tarinan kokeilut kuten Italo Calvinon *Jos talviyönä matkamies* (*Se una notte d'inverno un viaggiatore*, 1979) ovat saaneet lukijoiden keskuudessa nihkeän vastaanoton.

Murray on silti toiveikas. Hän uskoo, että tulevaisuudessa yleisö pitää selviönä mahdollisuutta tehdä valintoja ja manipuloida tekstiä pelkän lukemisen tai katsomisen sijaan.⁷⁷ Murrayn optimistinen johtopäätös on siis ristiriidassa hänen aiempien kokemustensa kanssa. Aika näyttää, onko hänen ihastuksensa multilineaarisuuteen katteetonta vai voiko tai haluaako yleisö todella muuttua aktiiviseksi osallistujaksi.

2.4.2. Multilineaarinen ja interaktiivinen tarina

Multilineaarinen tarina ei ole uusi, tietokoneen hypertekstuaalisuuden mahdollistama tarinan muoto. Sillä on oma, tietokoneen aikakautta edeltävä historiansa, kuten Janet Murray

⁷⁵ Kämäräinen & Koski, 1999: 34

⁷⁶ Aarseth, 1997: 44

huomauttaa. 1900-luvulla romaanit, elokuvat ja näytelmät ovat vähitellen koetelleet lineaarisen tarinankerronnan rajoja.⁷⁸

Murrayn mukaan multilineaarisuutta on pitkään kokeiltu niin sanotuissa monimuotoisissa tarinoissa (multiform story), joissa juoni etenee useina eri versioina. Tunnettu esimerkki on Frank Capran jouluelokuva *Ihmeellinen on elämä* (*It's a Wonderful Life*, 1946), jossa sama tarina kerrotaan kahtena vaihtoehtoisena versiona. Teksti voi mukautua myös yleisön toiveiden mukaan. Tällaista mukautumista tapahtuu muun muassa näytellyissä roolipeleissä eli larpeissa (live action role-playing game) ja improvisoiduissa teatteriesityksissä. Murray laskee tähän kehityskulkuun myös 3D-elokuvateatterit ja lähinnä huvipuistoihin rakennetut elokuvateatterit, joissa penkki liikkuu elokuvan tapahtumien mukaan.⁷⁹ Tässä kohtaa Murray nähdäkseni erehtyy, sillä nämä tekniset keinot on kehitetty vain elokuvakokemuksen syventämiseksi eivätkä ne liity multilineaarisuuden kehittymiseen. Niitä voi verrata väritelevision keksimiseen: tekniikka parantui, mutta pohjimmiltaan kyse on samasta välineestä ja samasta kerrontatavasta. Multilineaarisuus ja interaktiivisuus sen sijaan muuttavat perusteellisesti niin välinettä kuin kerrontatapaakin.

Tietokoneen vuorovaikutteisuus tuo uusia mahdollisuuksia multilineaarisuuteen. Kuten Brenda Laurel huomauttaa, tietokoneen kiinnostavin ominaisuus on mahdollisuus esittää toimintaa, johon ihmiset voivat osallistua.⁸⁰ Yhdessä multilineaarisuus ja interaktiivisuus synnyttävät kerrontatavan, jota usein kutsutaan interaktiiviseksi tarinaksi. Itse käytän mielelläni termiä interaktiivinen narratologia, koska tämän ilmaisun liittyy helpommin erilaisiin kerrontatapoihin ja niiden problematiikkaan kuin pelkkä termi interaktiivinen tarina.

Interaktiivinen narratologia on melko vaikea ja ristiriitainen käsite. Ongelmallisim on lukijan ja kertojan suhde, joka väistämättä tällaisessa tarinan muodossa muuttuu. Linearisessa tarinassa kuulija on riippuvainen kertojasta. Cameron argumentoi, että kerronta on poh-

⁷⁷ Murray, 1997: 276–277

⁷⁸ emt: 29

⁷⁹ emt: 30–51

⁸⁰ Laurel, 1993: 1

jimmiltaan lineaarista ja ei-interaktiivista. Interaktiivinen tarina ei voi siten olla kertovaa, ja kertojan asema sekä auktoriteetti jakautuvat lukijoille.⁸¹

Tällainen uusi vapaus synnyttää kiinnostavia kysymyksiä lukijan – tai tässä tapauksessa paremminkin käyttäjän – vastuusta. Interaktiivisen elokuvan edelläkävijä Grahame Weinbren on nostanut esiin interaktiivisuuden moraaliset ongelmat. Kun katsoja tai lukija valitsee, mitä tarinassa seuraavaksi tapahtuu, hän myös joutuu ottamaan vastuun tulevista tapahtumista. Tämä vastuu synnyttää täysin erilaisen katsomiskokemuksen kuin ennalta määrätty elokuva tai kirja. Katsoja tai lukija tietää, että tapahtumat olisivat kehittyneet toisin, jos valinnat olisivat olleet toisenlaisia.⁸² Kärjistetysti ilmaisten interaktiivisen elokuvan onneton loppu on katsojan syytä.

Edellä mainitut näkemykset perustuvat ajatukselle, jonka mukaan tehdessään valintoja lukija luo uuden teoksen, uuden tarinan. Manovich näkee interaktiivisen tarinan rakenteen toisin. Hänen mukaansa lukija ei niinkään luo uutta vaan pelkästään aktivoi osan teoksesta. Vaikka lukukokemus on uusi ja mahdollisesti ainutkertainen, se kuitenkin koostuu osista, jotka tarinan kirjoittaja on jo aiemmin luonut. Lukijasta tuntuu, että hän saa seurata uutta tarinaa, mutta uutuus on vain näennäistä.⁸³

Manovichin mukaan saman aihion sisään voi siis syntyä erilaisia tarinoita, kun lukija aktivoi osan rakenteesta. Vaikkei tarina ole varsinaisesti uusi, se kuitenkin antaa huomattavasti suuremman mahdollisuuden kehitellä tekstistä erilaisia tulkintoja kuin perinteinen lineaarinen tarina. Toki kaikkeen lukemiseen kuuluu tulkintaa, mutta on luonnollisesti todennäköisempää, että tulkinnat ovat moninaisempia, jos teksti koostuu joka lukukerralla erilaisista palasista. Fiktio piirissä interaktiivisen tarinan kirjoittaja varmasti tietää tämän, ja tätä voi pitää genreen väistämättä kuuluvana piirteenä.

Tilanne on kuitenkin hivenen toinen, jos journalismia yritetään muokata interaktiivisen tarinan muottiin. Voiko journalistisen tekstin kirjoittaja hyväksyä sen, että tavallisesta poikkeava tekstin muoto lisää siitä tehtäviä tulkintoja? Journalismin luonteeseen kuuluu

⁸¹ Barbrook & Cameron, 1995

⁸² Weinbren, 1995

⁸³ Manovich, 2001: 128

totuudellisuuden tavoittelu ja objektiivisuuden ihanne, ja Journalistin ohjeiden mukaan sepitteellinen aineisto on voitava erottaa tosiasioista. Interaktiivinen journalistinen tarina tuskin sisältäisi sepitteellistä aineistoa, mutta lukijan valitessa tekstin etenemistä häneltä saattaisi jäädä huomaamatta jokin tietty olennainen tekstin osa, joka muuttaisi lukijan käsitystä tarinan aiheesta.

Toinen interaktiivisen tarinan ja journalismin ristiriita sisältyy aikakäsitykseen. Vaikka journalistisen tarinan, tyypillisimmillään reportaasin, kerrontamuoto on yleensä preesens eli nykyhetki, lukija eittämättä ymmärtää, että tapahtumat ovat menneitä. Cameron huomauttaakin, että tarina liittyy aina menneeseen; jokaisen tarinan lähtökohta on ”olipa kerran”. Kun lukija alkaa tehdä valintoja, aikakäsitys muuttuu: asiat alkavatkin tapahtua nyt, tässä hetkessä.⁸⁴ Journalismin ja tarinan aikakäsitykset ovat yhteneväiset, sillä journalismin kuluttaja väistämättä ymmärtää, että journalismissa raportoidaan jo tapahtuneista asioista, siis menneestä. Journalismin pukeminen interaktiivisen tarinan kaapuun on siis myös aikakäsityksen näkökulmasta melko pulmallista.

2.4.3. Tarinan mahdollisia rakenteita

Tutkijat ovat yrittäneet hahmotella erilaisia ratkaisuja interaktiivisen tarinan rakenteeksi. Murray analysoi yhtä mahdollista hypertekstin tarinankerronnan strategiaa tarinaverkon käsitteen kautta. Tarinaverkko koostuu lukuyksiköistä eli lexioista, jotka yhdistyvät toisiinsa hypertekstuaalisten ominaisuuksien avulla, esimerkiksi sanoihin liitettyinä linkkeinä. Yhdessä lexiassa voi olla paljon linkkejä tai vain yksi, joka johtaa seuraavaan lexiaan. Tällaisten lukuyksiköiden muodostamassa tarinassa on yleensä useita sisäänmenopisteitä – ”alku” ei välttämättä kuvaa sanana parhaiten ensimmäisen lexian luonnetta – ja monia haaroja. Tarinaverkolla ei ole yleensä selkeää loppua.⁸⁵

Cicconi käyttää interaktiivisen tarinan käsittelyssä termiä kertova hyperteksti, ja hän hahmottelee viisi mahdollista rakennetta tällaiselle tekstin tyypille.⁸⁶ Ensimmäinen on perin-

⁸⁴ Cameron, 1995

⁸⁵ Murray, 1997: 55–56

⁸⁶ Ylä-Kotola et al, 2000: 103–112

teisen kertovan teoksen muuntaminen elektroniseen muotoon. Nämä teokset voidaan luokitella kertoviksi hyperteksteiksi vain marginaalisesti, sillä hypertekstuaalisuutta käytetään lähinnä seuraavaan osaan siirtymisessä ja kenties viitteiden merkitsemisessä.

Lisäksi hän määrittelee kaksi rakennetta, jotka perustuvat puumaiseen haarautuvaan muotoon: hyperkertomus näennäisillä haaroilla ja hyperkertomus aidoilla haaroilla. Molemmissa muodoissa on selkeä alku, josta tarina lähtee etenemään. Edellisessä tarina haarautuu, mutta haarautuminen on näennäistä. Jokainen haaraumista jatkuu lineaarisesti samaan osaan, joka taas näennäisesti haarautuu. Näin tarinassa on sekä pysyviä että vaihtuvia osia. Jälkimmäinen eroaa edellisestä siten, että rakenne on todella haarautuva ja tarinan kaikki osat ovat vaihtuvia. Rakenteen ongelma on ilmeinen, sillä tarinan haarautuminen johtaa osien määrän eksponentiaaliseen kasvuun ja samalla kirjoittajan työmäärän huikeaan lisääntymiseen.

Neljännän rakenteen ydin on tietokoneohjelma, eräänlainen tarinakone, joka synnyttää tarinan osia automaattisesti ja ennalta ohjelmoituna. Ohjelmalle on annettu tietyt raamit ja toimintatavat, ja se tuottaa tekstiyksiköitä lukijan valintojen perusteella. Viides ja kenties kiinnostavin rakenne on verkkomainen hyperkertomus, jossa tarinalla ei välttämättä ole selkeää suuntaa ja loppua. Samat tarinan yksiköt voivat toistua uudelleen, jolloin ne saavat uusia merkityksiä lukijan aiemmista tarinan osista saaman informaation avulla.

Tällaisen ”verkkomaisen hyperkertomuksen” yksi ongelma on, että se ei välttämättä tarjoa selkeää loppua lukijalle. Lukijan näkökulmasta tämä voi olla epätydyttävää: jos olemme todella niin tarinan muodon kyllästämiä kuin Cameron väittää, tarinan jääminen ilman loppua ja kokoavaa loppuratkaisua voi olla pettymys. Analysoidessaan Michael Joycen hypertekstitarinaa Murray päättelee, että vailla selkeää loppua oleva tarina päättyy silloin, kun lukija kyllästyy rakenteeseen eli tulee siitä tietoiseksi.⁸⁷ Lukemisen nautinnon näkökulmasta tällainen asetelma ei kuulosta kovinkaan herkulliselta – lukemiskokemuksen palkinnon pitäisi olla jotain muutakin kuin kyllästyminen.

⁸⁷ Murray, 1997: 174

3. ANALYYSI: COLORS

3.1. Aineisto ja metodi

Tutkielmani aineistona käytän Colorsin numeroita vuosilta 2001–2005. Analyysissä ovat mukana tuolta ajalta kaikki julkaisun verkkoarkistossa olevat numerot, joita on 20. Näinä vuosina on ilmestynyt yhteensä 25 Colorsin numeroa, mutta jostain syystä viiden lehden verkkoversiota ei ole säilytetty arkistossa, vaikka lehti on ilmeisesti joskus verkkoon siirrettykin. Aineisto on rajattu näihin vuosiin, koska tällä ajanjaksolla voi kenties hahmottaa hieman sitä yleistä muutosta, mitä verkkosivustoilla on tapahtunut. Lisäksi aineisto on riittävän laaja analysoimaan yleisesti Colorsin verkkojulkaisujen ominaisuuksia ja kerrontaa.

Analyysissä ovat mukana seuraavat lehdet:

- 42, *Roma*: teemana makedonialainen romaniyhteisö
- 43, *Leisure World*: teemana yhdysvaltalainen eläkeläisten asuinalue
- 44, *Choi Hung*: teemana hongkongilainen purettavaksi tuomittu lähiö
- 45, *Star City*: teemana moskovalaislähiö, joka oli keskeinen osa avaruusohjelmaa
- 47, *Madness*: teemana mielisairaalat eri puolilla maailmaa
- 52, *Rolando Trujillo*: teemana Argentiinassa asuvan puunhakkaajan elämä
- 53, *Slavery*: teemana nykyaikainen orjuus
- 54, *Food*: teemana ruokakulttuuri
- 55, *Birmingham*: teemana huonomaineinen englantilaiskaupunki

- 56, *Violence*: teemana väkivalta
- 57, *Slums*: teemana slummit eri puolilla maailmaa
- 58, *Photostudio*: teemana muotovalokuvaus
- 59, *Telenovelas*: teemana latinalaisen Amerikan saippuaopera
- 60, *Energy*: teemana energiantuotanto
- 61, *Fans*: teemana fanikulttuurin eri muodot
- 62, *Drugs*: teemana huumeaineet
- 63, *Frontiers*: teemana fyysiset ja henkiset rajaseudut
- 64, *Lust*: teemana himot ja niiden kohteet
- 65, *Freedom of Speech*: teemana sananvapaus ja kielletyt aiheet
- 66, *Best Wishes*: teemana ihmisten toiveet

Poimiessani esimerkkejä aineistosta merkitsen lähteen tyyliin (55: *Sport*: 02) tai (56: 13). Edellisessä kyseessä on Birmingham-lehti, sen Sport-osio ja osion numerolla 02 merkattu kohta. Jälkimmäinen viittaa väkivalta-teeman lehteen ja sen numerolla 13 merkattuun kohtaan.

Aineisto voidaan jakaa selkeästi kahteen ryhmään, numeroihin 42–60 sekä 61–66. Ensimmäisessä ryhmässä jokainen verkkojulkaisu on oma yksilönsä, eli lehdet on siirretty verkkoon eri tavoin. Jälkimmäisessä ryhmässä verkkojulkaisut ovat hyvin samanlaisia, ja niitä voi analysoida yhtenä nippuna. Käsittelen analyysissä ensimmäistä ryhmää tarkemmin, kun taas jälkimmäiset lehdet ovat osoittautuneet analyysin kannalta melko hedelmättömiksi.

Aineistoa analysoin tutkielman teoriaosuudessa esiteltyjen käsitteiden kautta. Analyysi on luonteeltaan laadullista; taustaksi olen luokitellut aineistoa jonkin verran myös määrällisesti, mutta itse analyysissä määrällinen tarkastelu ei olisi kovinkaan antoisaa.

3.2. Colors painettuna aikakauslehtenä

Tutkielman ydin on Colors-lehden verkkoversio. Ennen varsinaista verkkojulkaisujen analyysiä käyn lyhyesti läpi painetun Colorsin historiaa ja sen ominaisimpia piirteitä. Lisäksi tarkastelen, miten Colors sijoittuu journalismin kenttään.

3.2.1. Mikä Colors?

Colors on Italiassa perustettu aikakauslehti, joka ilmestyy nykyisin neljä kertaa vuodessa. Ensimmäinen numero ilmestyi vuonna 1991, ja tätä kirjoitettaessa tuoreimman lehden järjestysnumero on 67. Colorsin idea on koota numero aina yhden teeman ympärille: ensimmäisen numeron teema oli luonnollisesti syntymä, ja sitä seurasivat maahanmuutto, evoluutio ja rotu. Lehti on pitänyt yhden teeman ajatuksesta kiinni koko olemassaolonsa ajan.

Lehden slogan on melko kunnianhimoinen "A Magazine about the Rest of the World", lehti muusta maailmasta. Lehti julistaa ajavansa monimuotoisuuden ja monikulttuurisuuden asiaa, ja lehden ilme onkin melko kansainvälinen. Numerot julkaistaan usealla kielellä siten, että englanninkielisten tekstien rinnalla on aina sama sisältö esimerkiksi italiaksi tai espanjaksi.⁸⁸ Myös lehden aiheet ovat leimallisesti kansainvälisiä, ja jokaisessa numerossa on kuvia ja tekstiä eri puolilta maailmaa.

Lehden kansainvälinen ilme on linjassa lehteä julkaisevan yrityksen kanssa. Colorsin taustalla on italialainen vaatejätti Benetton, jonka United Colors of Benetton -vaatemerkin mainoskampanjat ovat perinteisesti korostaneet monimuotoisuutta, monikulttuurisuutta ja ihmisten tasa-arvoa. Colorsin voikin nähdä osaksi Benettonin brändityötä, jonka avulla konserniin halutaan yhdistää muitakin mielikuvia kuin vain ajatus vaatteita myyvistä yrityksistä. Benetton on määrätietoisesti yrittänyt liittää yrityskuvaansa altruistisia ominaisuuksia. Hivenen kyynisesti voisi ajatella, että Benetton on myynninedistämistyössään melko onnistuneesti brändännyt monikulttuurisuuden.

Colorsin yhteys julkaisijaansa mainitaan vain lyhyesti lehden lopussa. Sisällöllisissä ratkaisuissa lehden taustalla toimiva vaateyritys ei näy, joskin lehdessä mainostavat usein esimerkiksi United Colors of Benetton ja Sisley, jotka ovat molemmat Benetton-konsernin vaate-merkkejä. Numeron 44 palautepalstalla valpas lukija valittaa närkästyneenä lehden ja Benettonin läheisestä suhteesta ja siitä, että yhteyttä ei juuri mainita lehden sivuilla. Vastaus on juuri sellainen, jonka jokainen journalisti antaisi lukijalleen: konsernin vähäinen näkyvyys "heijastaa toimituksen riippumattomuutta". Vastauksessa huomautetaan myös, että palaut-

⁸⁸ *Colors Magazine...*, 2006

teen antajan päivittäinen sanomalehti on todennäköisesti sekin monikansallisen yrityksen omistuksessa.

Benetton-konserni on laajentanut Colors-brändiä myös aikakauslehden ulkopuolelle. Colorsin nimen alla julkaistaan nykyisin myös kirjoja, dokumenttielokuvia ja musiikkia – luonnollisesti etniseen musiikkiin painottuen.⁸⁹

3.2.2. Colors journalismin kentässä: postmoderneja elämyksiä

Tutkielmassani lähestyn Colorsia journalismin näkökulmasta. On siis syytä ensin pohtia, voidaanko Colorsia pitää journalistisena julkaisuna. Tämä vaatii journalismin määrittelyä, mikä ei ole aivan yksinkertaista, sillä kyseessä on monimuotoinen ilmiö. Pertti Hemánus on määritellyt journalismin melko kattavasti perinteisen tiedonvälityksen näkökulmasta: Journalismi on ajankohtaisten faktapohjaisten sanomien tuottamista sekä itse nuo sanomat⁹⁰.

Kun journalismi määritellään näin, Colors jää selkeästi sen piiriin, sillä lehden lähtökohta on todellisuuden dokumentointi. Colorsin sisältö on ilmiselvästi faktapohjaista – tai ainakin näin täytyy olettaa – ja teemat ovat ajankohtaisia. Colorsin teemat eivät ole uutisjournalismille tyypilliseen tapaan päivään sidottuja, mutta aiheet kuten slummit (57) ja energia (60) ovat eittämättä sellaisia, jotka ovat nykymaailmassa ajankohtaisia. Teemoissa on sekä luonteeltaan vakavia että kevyitä aiheita.

Vaikka Colors voidaan luokitella journalismiksi, aivan tavanomaisinta journalismia se ei kuitenkaan ole. Colorsin tapa tehdä journalismia tuo mieleen erilaiset lifestyle-lehdet kuten suomalaisen Imagen ja yhdysvaltalaisen Vicen. Lehden kohderyhmäksi on helppo kuvitella nuoret, urbaanit lukijat, joille tavallisten aikakauslehtien tapa kertoa maailmasta on liian konservatiivinen.

Aikakauslehdeksi Colors on melko epätavallinen, ja numeroiden takaosan tiedoissa puhutaankin Benettonin ”projektista”. Benettonin omalaatuinen viestinnän tutkimuskeskus,

⁸⁹ emt.

⁹⁰ Hemánus, 1990: 13

yrittäjien määrätelmän mukaan ”luova think tank” Fabrica on mukana lehden tekemisessä, ja tämä näkyy usein ulospäin aikakauslehtigenrestä poikkeavana kokeellisuutena.

Jo pelkkä numeron pyhittäminen yhdelle teemalle on journalismin piirissä melko poikkeuksellinen ratkaisu. Aikakauslehdissä temaattisuus ei ole tavatonta, mutta teemanumerotkin yleensä rakennetaan selkeästi useista eri osista, eri näkökulmista. Vaikka Colorsin saatetaan rakentaa palasista, kuten esimerkiksi numero 47 (Madness), jossa seurataan henkisesti sairaita ihmisiä eri puolilla maailmaa, niin etenkin aineiston vanhemmissa numeroissa tekijät pikemminkin yrittävät häivyttää palasten erot. Colorsin kuvasarjoja leimaa tietty rakentamattomuuden vaikutelma, sillä kuvien järjestys tuntuu melko satunnaiselta ja joskus jopa irralliselta. Toisaalta satunnaisuuden vaikutelma on harhaa: kuten Hannu Vanhanen huomauttaa, jokainen reportaasi muodostuu elementeistä, joilla on lehden luoma struktuuri ja hierarkia⁹¹.

Colorsissa myös tehdään ratkaisuja, joita monet perinteiset painetut journalistiset tuotteet eivät sallisi. Väkivalta-numerossa (56) on runsaasti sellaista kuvamateriaalia, jota ainakaan Suomessa sanomalehdet tai aikakauslehdet eivät todennäköisesti julkaisisi. Väkivaltaa ja sen seurauksia esitellään muun muassa pahoinpideltyjen ihmisten, hirtetyn rikollisen ja vankilassa murhattujen ihmisten yksityiskohtaisilla valokuvilla.

Teemoihin ei haeta mitään tiettyä näkökulmaa, mikä näkyy teemojen otsikoinnin lakonisuutena. Jos lehden kansiosittiko on ”Väkivalta” eikä esimerkiksi ”Väkivalta perheissä” tai ”Väkivallan yleistymisen Itä-Euroopassa”, lakonisuuteen sisältyy lupaus kertoa kaikki kertomisen arvoinen väkivallasta. Sisältö todellakin yrittää lunastaa tämän lupauksen, sillä väkivaltaa käsitellään numerossa 56 todella monesta näkökulmasta.

Lehden formaatin toistuvana sisällöllisenä näkökulmana voisi pitää ihmislähtöisyyttä. Kuvissa ja teksteissä esiintyy paljon ihmisiä, ja tekstit ovat usein haastateltavien sitaatteja. Numerossa 52 ihmislähtöinen näkökulma kärjistyy äärimilleen, sillä koko lehti on omistettu kertomaan Etelä-Argentiinan erämaassa asuvan puuhakkaajan Rolando Trujillon tarinaa.

⁹¹ Vanhanen, 2002: 66

Colorsin sisällössä kuvalla on keskeinen asema. Lehden mukaan tämä on tietoinen valinta, koska valokuva on välineenä universaali ja ihmiset tavoitettava.⁹² Jokainen Colorsin numero koostuu temaattisesta kuvasarjasta. Kuvasarjoja voi yrittää ymmärtää tarkastelemalla niitä Vanhasen väitöskirjassaan käyttämän jaon avulla. Siinä reportaasikuvaus jaetaan neljään tyyliin: klassiseen tyyliin, kriittis-realistiseen tyyliin, moderniin värikuvadokumentaristiseen tyyliin ja postmoderniin tyyliin. Tyylit eivät ole toisiaan poissulkevia, eivätkö niiden erot ole yksiselitteisiä. Jako lähinnä palvelee tutkimusta ja auttaa selittämään reportaasikuvaus historian historiaa⁹³, mutta se kuitenkin auttaa hahmottamaan Colorsin tyylin paikkaa nykyisessä valokuvauksen kulttuurissa.

Selvää on, että Colors on etäännyntynyt klassisesta reportaasityylistä, jossa korostuu ratkaisevan hetken hallintaan perustuva estetiikka. Muuten Colorsin suosimaa reportaasityyliä on hankala järjestää yhden otsikon alle, sillä kuvasarjoissa sekoitetaan usein lukuisia eri tyyliä. Esimerkiksi Telenovelas-numerossa (59) on studiossa otettuja kuvia meksikolaisista showpainijoista, maisemakuvia, kuvia ihmisistä poseeraamassa kotonaan, dokumentaristisen tyylin kuvia kuolleista ihmisistä, kymppikuvia saippuasarjafanin kotialbumista ja niin edelleen. Samanlaista tyylien kirjoa voi löytää myös muista numeroista.

Kuvaavin nimike Colorsin kuvasarjojen tyyliin lienee postmoderni, mistä Vanhanen kirjoittaa:

”Postmoderni valokuvaus pyrkii sulkemaan sisäänsä ja uudelleen arvioimaan aiemmat valokuvauksen tyyliin snapshot-tyyppisestä amatöörimäisestä tyylistä mainoskuvan äärimmäisen lavastettuun tyyliin. Samalla postmoderni valokuva ja reportaasikuva pyrkivät väistämään eksakteja määritelmiä.”⁹⁴

Colorsissa on toki myös tekstiä, mutta sen merkitystä voi pitää kuvia vähäisempänä. Tekstin kannalta aineiston voi jakaa sisällöllisesti kahteen ryhmään: numeroihin 42–60 ja 61–66. Vanhemmissa lehdissä tekstin osuus oli vähäisempi, sillä tekstimassa koostui pitkälti kuvatekstinomaisista pätkistä, ja tekstiä vietiin eteenpäin lähinnä ihmisten sitaateilla. Lehden

⁹² *Colors Magazine...*, 2006

⁹³ Vanhanen, 2002: 100

⁹⁴ *emt*: 111–112

loppuun koottiin ”keltaiset sivut”, johon nostettiin aihepiiristä kiinnostavampia faktoja. Keltaiset sivut muistuttavat sanomalehdissä yleistynyttä formaattia, jossa esimerkiksi numerisia faktoja kootaan erilliseksi tietokulmaksi.

Tyypillinen ratkaisu on Birmingham-numerosta (55), missä lehden alussa kerrotaan kaupungista lyhyesti olennaiset faktat. Sen jälkeen tekstit yleensä alkavat kappaleen taustoituksella ja jatkuvat kuvassa näkyvän ihmisen omilla sanoilla. Toimittajan oman kuvailun ja kerronnan osuus on vähäinen, eikä lehdessä ole oikeastaan laisinkaan ”juttuja” sanan perinteisessä merkityksessä. Toimittajan roolin kapeutta korostetaan myös mainitsemalla kirjoittajien nimet vain lyhyesti lehden takaosassa.

Myös lehden muiden tekijöiden kuten kuvaajien nimet on piilotettu lehden loppuosaan. Kenties ratkaisulla halutaan viestiä lehden kasvotonta ”tekijyyttä” ja julkaisun tekijöiden roolin vähäpätöisyyttä: kuvien ja tekstien yhteys lukijaan halutaan pitää välittömänä. Kirjoittajien sekä kuvaajien mainitseminen näkyvästi voisi ikävästi muistuttaa lukijaa siitä, että koko lehti on maailman tulkintaa ja valinnan tulosta.

Aineiston jälkimmäisessä osassa tekstillä on korostuneempi asema. Lehdessä on selvästi juttuja, joiden kirjoittajat on mainittu kunkin tekstin alussa. Toisin kuin aiemmissa numeroissa, tekstityyppejä on useita erilaisia. Esimerkiksi Fanit-numerossa (61) on muun muassa faniuden aikajana, juttu tai pikemminkin grafiikka katsomisen psykologiasta, juttu Japanin fanikulttuurien muutoksesta, juttu turvamiehistä ja niin edelleen.

Colorsin uudistus toi lehteä hieman lähemmäs tavallisen aikakauslehden formaattia, ja journalismin näkökulmasta tarkasteltuna uudemmat lehdet tähtäävät enemmän tiedon välittämiseen kuin vanhat. Lehden perimmäinen ajatus ei ole nähdäkseni kuitenkaan muuttunut. Colors yrittää tarjota lukijalleen välineitä ymmärtää kutakin ilmiötä, ja tämän ymmärryksen väline ei ole niinkään tieto vaan elämys. Colors tähtää elämyksellisyyteen, mikä Anu Nousiainen mukaan onkin yksi reportaasin vaatimuksista⁹⁵. Colorsissa esiintyy ihmisiä, joiden kertomuksista muodostuu tarinoita. Näiden tarinoiden kautta lukija pääsee lähemmäs käsiteltävää ilmiötä, olipa se sitten Birminghamin kaupunki tai orjuus.

⁹⁵ Nousiainen, 1998: 117

3.3. Verkko-Colors välineen näkökulmasta

Tässä osiossa tarkastelen verkko-Colorsia välineen näkökulmasta: millaisia uuden median ”objekteja” Colorsin verkkojulkaisut ovat?

Ensin kuvailen julkaisuja teknisestä näkökulmasta tutkielman teoriaosuudessa käsiteltyjen määritelmien ja ominaisuuksien kautta. Sen jälkeen tarkastelen niitä tarkemmin kahdesta näkökulmasta. Yritän pohtia, missä määrin verkko-Colorsit hyödyntävät Manovichin kuvailmaa jatkuvuuden estetiikkaa ja mikä on niiden suhde montaašiin. Lisäksi analysoin, millaisia vaikutteita verkkojulkaisut ovat saaneet tietokoneen viihdekäytön perustyyppiltä eli tietokonepeleiltä.

3.3.1. Verkko-Colors uutena mediana

Aineistoon kuuluu yhteensä 20 Colorsin verkkojulkaisua. Niihin on koottu vaihteleva määrä paperilehdissä julkaistuja kuvia ja tekstejä. Laajimmillaan sisältö on runsas, kuten ruokanumerossa (54), mutta joidenkin julkaisujen sisällön katsoo läpi muutamassa minuutissa, esimerkiksi numerot romaneista (42) ja moskovalaisesta avaruuskeskuslähiöstä (45). Julkaisuissa on myös joitain sisältöjä, joita ei ole painetussa lehdessä. Ilmeisin on ääni: useassa verkko-Colorsissa käytetään ääntä joko tehostamaan käyttäjän toimintaa, välittämään haastateltavien puhetta tai luomaan äänimaisemaa.

Aineiston ensimmäinen ryhmä eli numerot 42–60 on yksilöllisesti verkkoon tuotettu. Jokainen lehti on siis täysin omanlaisensa, eikä julkaisussa ole käytetty mitään tiettyä valmista kaavaa. Jälkimmäinen ryhmä, numerot 61–66, on tehty formaattiin, joka toistuu lähes samanlaisena numerosta toiseen. Ensimmäisessä ryhmässä tavallisin julkaisutapa on html-sivuun upotettu Shockwave-tiedosto. Tällaiseen swf-formaattiin voidaan koota tekstiä, kuvaa, ääntä sekä liikkuvaa kuvaa ja yhdistellä niitä eri tavoin. Flash MX -ohjelman avulla tehtävä Shockwave on verkossa melko tyypillinen formaatti, ja sitä käytetään yleensä erilaisien tehosteiden lisäämiseen verkkosivuille. Colorsin tapa poikkeaa tavanomaisesta: koko julkaisu on rakennettu yhdestä Shockwave-tiedostosta.

Tällainen formaatti ei ole tietenkään täysin tavaton. Samaa muotoilua käyttivät esimerkiksi useimmat Helsingin Sanomien webportaasit, joista Susanna Pasulan (2002) analysoima *Kummitus kävi taloksi* on jo mainittu. Myös Anni Kämäräisen ja Nicklas Kosken (1999) analysoima *Tehtaan kuolema* on tehty Flash-ohjelmalla. Tämän tutkielman kirjoittajakin on kokeillut formaatin mahdollisuuksia *Korttelin kingi* -verkkotyössä⁹⁶.

Flash-tekniikka on sikäli erikoinen verrattuna muuhun verkon materiaaliin, että siinä tekijä voi hallita aikaa ja teoksen etenemistä. Tavallisella html-koodilla tällainen kontrolli ei ole käytännössä mahdollista, kun taas Flash-teoksissa se on hyvin yksinkertaisesti toteutettavissa. Ajan kontrolloimisessa on puolensa: rytmin vaihdoksella voidaan muuttaa teoksen tunnelmaa, ja sen hallinta on olennainen osa esimerkiksi huumoria. Toisaalta verkko-maailmassa käyttäjä on tottunut siihen, että hän voi itse hallita ajankäyttöään – tässä mielessä verkko-Colorsit ja muut Flash-teokset ovat epäverkkomaisia.

Käytännössä Colors riistää harvoin ajan hallinnan käyttäjältä. Choi Hung -numeron eräässä osiossa (44: 9) käyttäjä joutuu liikuttelemaan graafista pystypalkkia saadakseen näkyviin muutaman virkkeen mittaisen tekstin. Teksti näkyy tavallisesti niin vähän aikaa ruudulla, että sitä ei voi yhdellä kertaa lukea. Jotta tekstin pystyy lukemaan, käyttäjän täytyy kärsivällisesti odottaa, että teksti ilmestyy ruudulle riittävän monta kertaa. Tällainen odottelu on käyttäjälle mahdollisesti turhauttavaa, sillä verkossa on totuttu tekstien nopeaan silmäilyyn ja siirtymiseen sivulta toiselle. Ajankäytön hallinnan riistäminen käyttäjältä on siis paitsi mahdollisuus myös riski.

Aineiston jälkimmäinen ryhmä käyttää vähemmän Flash-tekniikkaa, ja sivut muistuttavat enemmän tavallisia html-pohjaisia verkkosivuja. Kaiken kaikkiaan tämän ryhmän julkaisut ovat monotonisuudessaan vähemmän mielenkiintoisia kuin vanhat, yksilölliset numerot. Julkaisut on jaettu paperilehden tapaan artikkeleihin, joihin pääsee etusivun linkin avulla. Ainoa tavallisesta verkkosivustosta poikkeava piirre on, että ruutua vieritetään sivusuunnassa, ei pystysuunnassa. Samanlaista ratkaisua Colors kokeili jo aiemmin Photostudio-numerossa (58), jossa käyttöliittymän voi tulkita edustavan metaforana esimerkiksi joskus takkojen reunoilla nähtäviä muutaman valokuvien sarjoja, jonka käyttäjä voi levittää auki.

⁹⁶ Knuuttila et al., 2003

Tutkielman kohdassa 2.1. käytiin läpi uuden median eri ominaisuuksia. Manovich antaa uudelle medialle viisi periaatetta eli keskeistä ominaisuutta, jotka ovat numeerinen representaatio, modulariteetti, automaatio, variabiliteetti ja transkoodaaminen. Lister et al taas näkevät keskeisiksi ominaisuuksiksi digitaalisuuden, interaktiivisuuden, hypertekstuaalisuuden, leviämisen ja virtualiteetin. Miten nämä määritelmät toteutuvat, kun niitä tarkastellaan suhteessa Colorsin verkkojulkaisuihin?

Muutamia ominaisuuksia ovat melko selviä eivätkä vaadi pidempää pohdintaa. Numeerinen representaatio ja digitaalisuus viittaavat samaan ominaisuuteen eli sisällön rakentamiseen koodista. Tämä on ilmeistä, sillä verkossa kulkeva informaatio on nollista ja yksittäistä koostuvaa digitaalista koodia, tietokonekieltä. Verkkosivut kootaan moduuleista, jotka ovat lähinnä kuva- ja tekstiyksiköitä. Manovichin mainitsema automaatio toteutuu myös Colorsissa, sillä verkkosivujen tekemiseen käytetyissä ohjelmissa on paljon ominaisuuksia, joihin liittyy automaatiota. Flash-ohjelman estetiikkaan kiinteästi liittyvät kuvien ja tekstin häivytykset voi tehdä yksinkertaisen komennon avulla.

Manovichin variabiliteetti ei sen sijaan Colorsissa toteudu. Variabiliteetillahan viitataan siihen, että uuden median teoksia, esimerkiksi digitaalisessa muodossa olevia valokuvia, on helppo muokata. Flash-tekniikalla tehty teos ei tätä mahdollista: lukijan voi ainoastaan katsella teosta, eikä esimerkiksi sen tallentaminen omalle tietokoneelle ole mahdollista. Shockwave-tiedostoon upotettuja kuvia voi kylläkin poimia ikään kuin lennosta omalle koneelle, mutta tallentaminen on vaivalloista eikä maallikolle aivan yksinkertaista. Flash-tekniikka siis takaa, että julkaisuista ei liiku verkossa muokattuja versioita. Jos lukija tietää tämän, luottamus teokseen saattaa lisääntyä, sillä verkossa tiedon autenttisuus ja luotettavuus ovat aina koetuksella.

Transkoodaaminen on abstraktiudessaan melko hankala käsite. Manovichin mukaan uuden median objekteilla on kaksi tasoa: kulttuurinen taso ja tietokoneen taso. Tasot eivät ole erillisiä, vaan tietokoneen taso vaikuttaa kulttuuriseen tasoon.⁹⁷ Esimerkistä käy dvd-elokuva: sen sisältö toimii kulttuurisella tasolla, johon kuuluvat muun muassa kerronta ja

⁹⁷ Manovich, 2001: 45

elokuvalliset keinot. Tietokonetasolla dvd koostuu ohjelmoiduista valikoista, kuvaa ja ääntä välittävistä digitaalisesta koodista ja niin edelleen.

Manovichia voi kritisoida transkoodaaminen-käsitteen löysästä käytöstä. Käsitteen tarkoitus käy melko selväksi, mutta hän ei osaa tarkkaan kuvailla, kuinka transkoodaamisen periaate käytännössä toimii. Transkoodaamisen käsitteellisiin vaikeuksiin törmää, kun sitä yrittää soveltaa. Mitä transkoodaamista Colorsin verkkojulkaisuissa tapahtuu eli miten tietokoneen taso vaikuttaa verkkosivujen kulttuuriseen tasoon?

Kysymystä pohdittaessa eteen tulee melko ilmeisiä johtopäätöksiä. Tietokoneen taso vaikuttaa siihen, miten kulttuurinen taso voidaan järjestää. Yksinkertaistaen voi ajatella, että tietokoneen taso luo raamit sille, mitä kulttuurisella tasolla ja siten yleensäkin uuden median piirissä voidaan tehdä – mutta tämä ajatushan on selviö. Tietokone voi esimerkiksi välittää kuvaa, tekstiä ja ääntä, mutta muihin kuin kuulo- ja näköaistimukseen kone ei voi vaikuttaa. Voidaan ajatella, että jos tietokone toimisi laitteena toisin – jos esimerkiksi kuva voitaisiin heijastaa kolmiulotteisena katsojalle tavallisen kaksiulotteisen näytön sijaan – Colorsin verkkojulkaisujen rakenne, muoto ja siten sisältökin voisivat olla erilaisia. Tällöin tietokoneen taso olisi selvästi vaikuttanut kulttuuriseen tasoon.

Toki on niin, että sisältöjen luomiseen käytettävät ohjelmat ja tavat vaikuttavat lopputulokseen, kuten kohdassa 2.1.5. argumentoitiin, mutta nämä vaikutukset ovat väistämättömiä ja itsestään selviä. Tilannetta voi verrata vaikkapa kirjapainotaitoon, jonka kehittyminen on muuttanut myös painotuotteiden kulttuurista tasoa. Kirjoihin on voinut lisätä valokuvia vasta sitten, kun se on ollut painoteknisesti mahdollista – yhtä lailla verkkosivuille on voinut lisätä liikkuvaa kuvaa vasta sitten, kun verkkoselainten lisäohjelmat eli plug-init ja yhteysnopeuksien kasvu ovat sen sallineet. Näen siis Manovichin kuvaileman transkoodaamisen lähinnä raameiksi, joiden puitteissa sisältöä voidaan luoda.

Jälkimmäisten kirjoittajien listalla seuraavina ovat interaktiivisuus ja hypertekstuaalisuus, joita käsiteltiin kohdissa 2.1.3. ja 2.1.4. Verkossa interaktiivisuus ja hypertekstuaalisuus kietoutuvat läheisesti toisiinsa, joten analysoin käsitteitä yhdessä. Vuorovaikutteisuus verkossa toimii pitkälti juuri sisällön hypertekstuaalisuuden avulla, ja tämä periaate toimii myös Colorsin julkaisuissa.

Colorsissa interaktiivisuutta on kahdella tasolla: lukijan ja teoksen välillä sekä lukijan ja toimituksen välillä. Lukijan ja teoksen välinen interaktiivisuus on melko tyypillistä verkon vuorovaikutteisuutta. Käyttäjä navigoi hypertekstissä, avaa kohtauksia ja etsii ”piilotettuja” linkkejä. Sivustoilla on myös joitain vuorovaikutteisia sisältöjä, joissa on pelimäisiä piirteitä, mutta tätä aihetta käsittelen seuraavassa osiossa.

Kuten todettua, verkon tyypillisin vuorovaikutteisuus toimii hypertekstuaalisuuden kautta. Verkkosivuilla on linkkejä toisille sivuille, jolloin toisiinsa yhteydessä olevat sivustot muodostavat loputtoman rihmaston, jolla ei ole alkua eikä loppua. Mielenkiintoista on, että tämä asetelma ei juuri toteudu Colorsin verkkojulkaisuissa. Verkkosivuilta ei ole juuri lainkaan linkkejä muualle, ja sivustoilta pääsee pois yleensä vain sulkemalla selainikkunan. Julkaisut muodostavat siis ikään kuin oman, erillisen saarekkeensa verkkoon. Lukija ei siis pääse ”pakoon” sivuilta livahtamalla toiselle sivustolle jonkin linkin kautta. Julkaisijan kannalta on tietenkin tavoiteltavaa, että lukija kahlaa lehtien sisällön loppuun saakka, mutta tämä ominaisuus tekee Colorsin julkaisuista jossain määrin epäverkkomaisia.

Sivustoilla on myös joitain mahdollisuuksia lukijan ja toimituksen väliseen vuorovaikutukseen. Tekijät ovat pyytäneet lukijoilta omia, lehden teemaan liittyviä sisältöjä, joita on myös pantu esille verkkoon. Lukijat ovat voineet lähettää kuvia jääkaappinsa sisällöstä (54: *milk.com*), muokkaamiaan kuvia välivaltanumeron kuvista (56: *demo*) tai ehdotuksiaan slummikotien tapettikuoseiksi (57: *slum wallpaper*).

Leviäminen viittaa lähinnä uuden median ulkoisiin vaikutuksiin eikä niinkään sisältöihin, joten en analysoi tätä piirrettä pidemmälle. Virtualiteetti on sen sijaan piirre, jonka yhteyttä Colorsin verkkosivuihin on syytä pohtia. Teknologian avulla voidaan synnyttää kokemus, jossa käyttäjä ikään kuin uppoaa teknologian synnyttämään virtuaalitodellisuuteen. Lister et al argumentoivat, että tällainen kokemus kytkeytyy tyypillisesti pieniin silmien eteen asetettaviin lcd-näyttöihin ja käsineisiin, joiden sensorien avulla liikkeit voi nähdä näytöillä. Tällaisia apuvälineitähän verkossa liikkuvalla ei ole, joten pitääkö tästä päätellä, että Colorsin sivustoilla ei synny minkäänlaista virtualiteettia? Asian voi nähdä toisinkin, sillä virtualiteetin käsitteen voi ymmärtää laajemminkin. Virtualiteetti ei ole vain erityisten kolmiulotteisuutta luovien teknologioiden ominaisuus, sillä tilallisuus ja tilan kokemus yhdistetään usein uuteen mediaan. Murray näkee uusien digitaalisten ympäristöjen yhdeksi

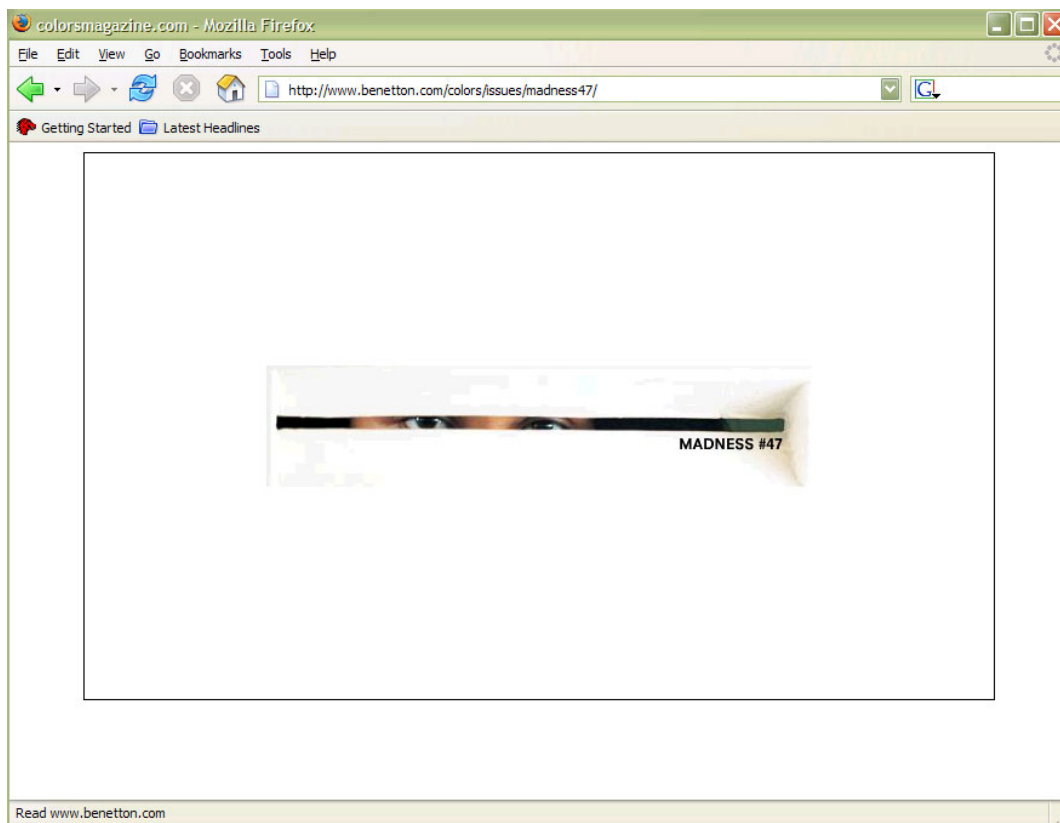
keskeiseksi ominaisuudeksi niiden voiman edustaa navigoitavaa tilaa. Tämä tila syntyy navigoimisen interaktiivisessa prosessissa.⁹⁸

Navigoimisen prosessista esimerkkinä voi pitää Colorsin Choi Hung -numeroa (44). Sen käyttöliittymä on kerrostalon seinä, jota voi hiiren liikkeillä kelata ylös ja alas. Kohtauksiin pääsee klikkaamalla jokaisen kerroksen kohdalla olevaa linkkiä. Käyttöliittymässä navigoidaan selvästikin tilassa, ja käyttöliittymässä on avaruuden tuntu. Vaikka tietokoneen ruudulla näkyvä kerrostalo on vain joukko pikseleitä, käyttäjältä tuntuu, että rakennus ikään kuin jatkuu kuvan reunojen yli. Lukija voi kuvitella katsovansa raamien läpi todellista maisemaa Hongkongissa.

Tilallisuuden käsitettä voi vielä nähdäkseni laajentaa Murrayn mainitsemasta navigaation interaktiivisesta prosessista. Tilallisuuden vaikutelmaa voi synnyttää muissakin yhteyksissä kuin navigaatiossa: ruudulle voidaan luoda syvyysvaikutelmaa, joka sekin tuo teokseen tilan tuntua. Colorsista voi löytää tästä syvyysvaikutelmasta useita esimerkkejä, joista kuvailen seuraavassa kaksi.

Hulluus-numerossa (47) ensimmäinen kuva on silmäparista, joka katsoo kohti käyttäjää. Kuvan rajaus ja sen kehukset viittaavat siihen, että silmäpari on jonkinlaisen kurkistusikkunan takana – siis toisessa tilassa, syvyydessä ruudun sisällä. Alun intron jälkeen teema toistuu: teos näyttää käyttäjälle neljän silmäparin kuvat, jotka ovat samalla linkejä. Kun käyttäjä vie hiiren kuvan päälle, kuva ikään kuin aukeaa ja näkyville tulee koko ihminen sekä hänen kommenttinsa. Jälleen käyttäjälle luodaan vaikutelmaa siitä, että ruutu on muutakin kuin vain kaksiulotteinen näkymä.

⁹⁸ Murray, 1997: 79–80



Kuva 1. Hulluus-numeron (47) ensimmäinen kuva.

Myös Birmingham-numerossa on vastaavaa syvyydellä leikittelyä (55: *welcome*: 01–04). Ensimmäisessä kohtauksessa käyttäjän täytyy hiirellä klikkaamalla avata näkymiä urbaaniin Birminghamiin. Alussa ruudulla on pelkkä valkoinen palapeli ja sen ääriviivat. Klikkaamalla paloja ne vähitellen muuttuvat maisemaksi, tulevat näkyväksi. Jälleen käyttäjälle avataan näkymä syvyyteen – maisemaan, joka sijaitsee jossain ruudun takana kaukaisuudessa.

Tällaista efektiä kuvaa mielenkiintoisella tavalla Paul Virilio kirjassaan *Pakonopeus*. Virilion mukaan tietokoneen luomissa maailmoissa läsnäolo muuttuu ”etäläsnäoloksi”, jossa aika ja tila muuttavat muotoaan ja verkossa matkaava päättyy eräänlaiseen painottomuuden tilaan. Virilio huomauttaa, että tietokoneesta on tullut tällöin aistitodellisuuden järjestäjä, joka

pukee verkossa tai tietokoneen synnyttämässä kyberavaruudessa liikkuvan ”todellisuuden ympäristön valvontaohjelman kyberneettiseen pakkopaitaan”.⁹⁹

Virilion kuvailema tunne vaikuttaa etäisesti tutulta: tietokoneen maailmaan saattaa joskus uppoutua tavalla, jota voi hyvinkin synnyttää vaikutelma painottomuudesta ja jossain toisaalla olemisesta. Valitettavasti Virilion teknologiakriittisistä argumenteista on todettava, että hän onnistuu peittämään ne fysiikan, maantieteen ja uuden median termien sekavaan keitokseen, jossa termeillä ja sanoilla leikittely nousee tärkeämmäksi kuin ajatuksen välittäminen lukijalle.

3.3.2. Jatkuvuus

Kohdassa 2.1.5. käsiteltiin Manovichin väitettä, jonka mukaan uusi media on alkanut siirtyä montaasin estetiikasta jatkuvuuden estetiikkaan. Väite on kiinnostava, ja Manovichin ajatusta on syytä pohtia suhteessa verkko-Colorsiin.

Montaasi on venäläisen elokuvaohjaajan Sergei Eisensteinin 1900-luvun alkupuolella kehittelemä käsite, joka liittyy elokuvan teoriaan.¹⁰⁰ Montaasille on annettu monta määritelmää, mutta lähinnä sillä tarkoitetaan elokuvien osien valintaa, kokoonpanoa ja liittämistä. Aumont et alin mukaan montaasin laajennettu määritelmä kuuluu seuraavasti:

”Montaasi on periaate, joka hallitsee elokuvan visuaalisten ja äänellisten elementtien kokoonpanoa tai näiden elementtien yhdistelmiä, kun ne rinnastetaan, liitetään yhteen ja/tai niiden kesto säädetään.”¹⁰¹

Montaasin ydin on siis yhdistelemisessä, joka on Manovichin mukaan väistymässä jatkuvuuden tieltä. Periaate toteutuu Manovichin mukaan peleissä ja virtuaalimaailmoissa, mutta hän näkee myös esimerkiksi multimedian ja verkkosivujen siirtyneen pois päin montaasin periaatteesta.

⁹⁹ Virilio, 1998: 137

¹⁰⁰ Ks. esim. Eisenstein, 1978 ja Aumont et al, 1996

¹⁰¹ Aumont et al, 1996: 56

Ensimmäiseen väitteeseen voi melko helposti yhtyä. Ensimmäisen persoonan perspektiivistä kuvatut pelit ja virtuaalimaailmat ovat todellakin jatkuvia elämyksiä, joita harvoin keskeyttää siirtymä johonkin toiseen aikaan tai paikkaan. Katsojan on helppo uppoutua tällaisiin maailmoihin, ja jatkuvuuden keskeytyminen tai keskeyttäminen rikkoo uppoutumisen illuusion.

Manovichin laajentaessa väitettä koskemaan verkon multimediaa argumentin paikkansa-pitävyys tulee kyseenalaisemmaksi. Onko todellakin niin, että verkossa elementtejä kuten tekstiä, kuvaa ja videokuvaa vain sijoitellaan rinnatusten ilman kontrastia, täydentävyyttä tai erottelun tavoitetta, kuten Manovich väittää?¹⁰² Erästä näkökulmasta katsottuna Manovichin jatkuvuusteoria näyttää pitävän paikkansa ainakin Colorsin verkkojulkaisuissa, mutta kokonaisuuden kannalta vastaus on nähdäkseni kielteinen.

Jatkuvuuden estetiikkaa verkko-Colorsiin synnyttää Flash-ohjelman eräs tyypillinen käyttötapa, joka poikkeaa perinteisestä montaa-sin käytöstä. Televisio- ja elokuvakerronnan montaa-sissa siirtymät paikasta toiseen tehdään äkillisesti, eli kuva vaihtuu toiseen kuvaan ilman mitään välitteitä. Kohtauksesta toiseen siirryttäessä kuva tosin saattaa himmetä mustaksi ja taas mustasta toiseksi kuvaksi, mutta tämä on harvinaisempaa kuin äkillinen siirtyminen kuvasta toiseen.

Flash-ohjelmalla tehdyt teokset suosivat usein toisenlaista siirtymää. Syystä tai toisesta Flash-estetiikkaan on pesiytynyt tapa siirtyä kuvasta pois tai toiseen ristikuvan avulla, eli kuva häivyytöy joko valkoiseen tai mustaan tai vaihtuu vähitellen toiseen kuvaan. Myös tekstit on usein tapana tuoda ja viedä ruudulta häivyttämällä. Televisio- ja elokuvakerro-nnassa tällainen siirtymä usein vihjaa katsojalle, että juonessa on siirrytty takautumaan tai unijaksoon. Flash-teoksissa näin ei ole, vaan syystä tai toisesta siirtymiä on vain alettu toteuttaa tehdä tällä tekniikalla.

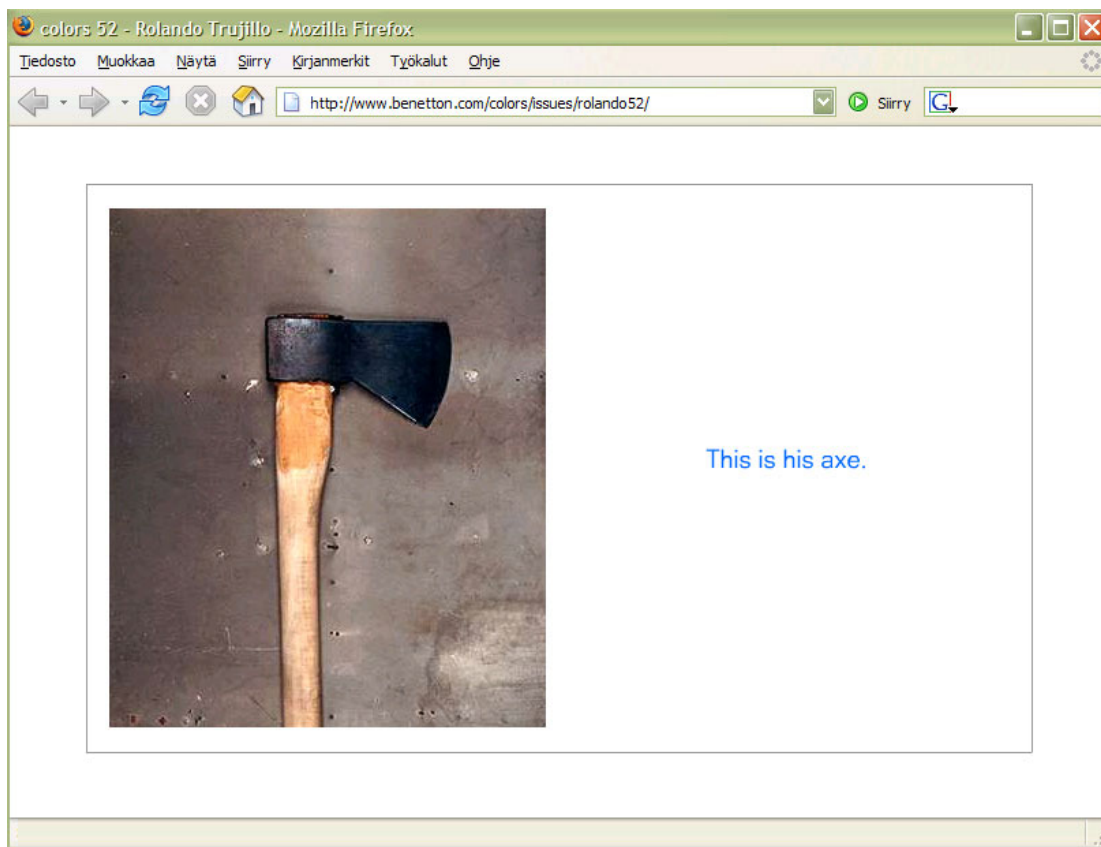
Syy saattaa olla se, että tavallinen html-koodi ei ole juuri antanut mahdollisuutta käyttää tällaista häivyttämistekniikkaa, kun taas Flash-ohjelman avulla se on hyvin helppoa. Häivyttämällä on kenties haluttu näyttää katsojalle, että tekijöiden tekniikka ja osaaminen

¹⁰² Manovich, 2001: 143

on ollut toisella tasolla kuin tavallisella kotisivujen tekijällä, joka on kasannut verkkosivujaan jonkin yksinkertaisen html-editorin avulla.

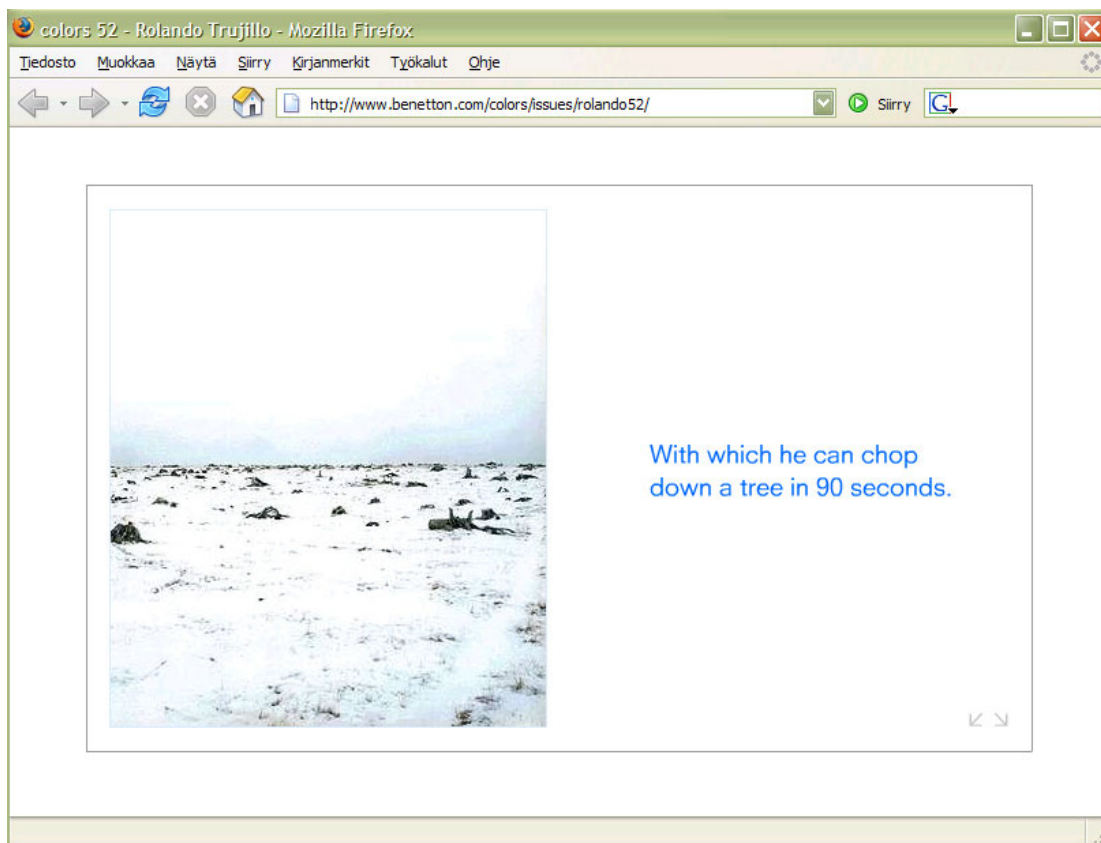
Esimerkkejä häivyttämistekniikasta on lähes jokaisessa Flash-tekniikalla tehdyssä verkko-Colorsissa. Esimerkiksi Choi Hung -numerossa lähiökerrostalon piha tulee vähitellen näkyviin, kun hiirtä liikuttaa (44: 2); prostituutiosta kertova teksti vaihtuu lähikuvaksi televisiosta, kun hiiren vie toisen kuvan päälle (44: 3); lasten muotokuvat vaihtuvat aikuisten kuviin, kun hiiren vie kuvan päälle (44: 5); kerrostaloa muistuttavan palapelin alta tulee vähitellen esiin maisemakuva maaseudusta (44: 7); valokuvat nuorista limittyvät toisiinsa (44: 8). Lisäksi häivytystekniikkaa käytetään koko sivuston navigoinnissa.

Manovichin väitettä laajemmin tarkastellessa törmää kuitenkin ongelmiin. Hän argumentoi uuden median ja erityisesti verkon multimedian erkaantuneen montaaista, mutta ainakin verkko-Colorsin perusteella on syytä todeta, ettei näin ole. Yhdistely on edelleen keskeinen kerrontaväline verkossakin, vaikka edellä kuvailtua jatkuvuuden estetiikkaa sivustoilla paljon hyödynnetäänkin. Montaasi on laaja käsite, eikä siitä kuvien peräkkäisyyteen pohjautuva kerronta voi juuri päästä eroon. Yksinkertaisen esimerkin yhdistelyn voimasta voi poimia Rolando Trujillon tarinasta (52).



Kuva 2. Esimerkki montaasin käytöstä. Kuvaparin ensimmäinen kuva: Rolando Trujillon kirves (numero 52).

Teoksen alussa esitellään Rolandoa ja hänen työtään. Kuvassa näkyy Rolandon kirves, ja vieressä on teksti "This is his axe." Kun kirvestä klikkaa hiirellä, kuva vaihtuu nopeasti talvi- seen maisemaan, jossa näkyy lunta, kantoja ja hakkuun jälkiä. Teksti jatkuu: "With which he can chop down a tree in 90 seconds." Lukija yhdistää mielessään hakatun metsän ja Rolan- don kirveen, ja yhdistelmä on sekä kertova että hauska. Lyhyt jakso käyttää hyödykseen nimenomaan montaasin periaatetta.



Kuva 3. Esimerkki montaasin käytöstä. Kuvaparin toinen kuva: hakattu metsä (numero 52).

Myös edellisen esimerkin Choi Hung -numerosta voi löytää runsaasti montaasin kekseliästä käyttöä. Mainittu rinnastus, missä lasten kuvat ja kommentit vaihtuvat aikuisten kuviin ja kommentteihin (44: 5), on hyvä tapa johdattaa lukija pohtimaan aikuisten ja lasten ajatusmaailman erilaisuutta ja aikuistumista yleensä. Estetiikka on Flash-tekniikalle tyypillistä, mutta kerronnassa toimivat yhä montaasin lait.

3.3.3. Pelien estetiikka ja pelimäisyys

Tutkielman kohdassa 2.1.2. käsiteltiin Bolterin ja Grusinin teoriaa remediaatiosta, joka on heidän mukaansa yksi median ja myös uuden median ominaisuuksista. Remediaatioteorian mukaan eri viestintävälineet vaikuttavat toisiinsa monimutkaisilla tavoilla. Uudet välineet ammentavat vaikutteita vanhoista, ja vanhat taas vastaavat uusien haasteeseen omaksumalla

ominaisuuksia niiltä itseltään. Tässä kohdassa analysoin, miten uuden median eräs osa-alue, tietokonepelien kulttuuri, on vaikuttanut verkko-Colorsin ilmaisutapoihin ja toimintalogiikkaan.

Pelaaminen on yksi niistä käsitteistä, joiden kautta vuorovaikutteisuuden perustuvia teoksia, myös Colorsin verkkojulkaisuja, voi ymmärtää. Kohdassa 2.1.1. yhdistettiin vuorovaikutteisuuden ja uppoutumisen termit: interaktiivisuus voi synnyttää uppoutumisen tunteen joko konkreettisesti tietokoneen luomassa kolmiulotteisessa maailmassa tai abstraktisti teknologisen kokemuksen ansiosta. Pelaamisen keskeinen tavoite on uppoutumisen tunne, ja voidaan myös väittää, että Colorsin kaltaisilla verkkojulkaisuilla tavoite on sama. Merja Salo huomauttaa, että parhaimmillaan hypermedia tarjoaa matkan virtuaaliseen tilaan tai on jännittävä peli, jossa mitellään koneen kanssa¹⁰³.

Kuten kohdassa 2.2.3. todettiin, tietokoneen viihdekäyttöön sisältyy historiallinen ristiriita, sillä tietokone on luotu ensisijaisesti työvälineeksi. Tietokone ja viihde eivät silti tietenkään ole toisiaan poissulkevia, ja tietokoneen tyypillisin viihdekäytön muoto on nykyään verkossa liikkumisen lisäksi tietokonepelien pelaaminen. Pelien rooli ei ole kuitenkaan vielä vakiintunut: lasten pelaamista tutkineet Ermi, Heliö ja Mäyrä totesivat vuonna 2004, että pelit eivät olleet jäsentyneet osaksi perheiden arkea samassa määrin luontevaksi osaksi kuin esimerkiksi kirjallisuus, elokuvat ja televisio ovat. Kirjoittajat kuitenkin uskoivat, että pelaamisesta on tulossa ilmiönä yhä arkisempi ja viihteen kenttään sopeutuneempi.¹⁰⁴

Tästä syystä uskon, että viihteellisyyteen tähtääviä journalistisia verkkosivustoja on syytä tarkastella myös tietokonepelikulttuurin vaikutuksen näkökulmasta. Näitä vaikutuksia on nähdäkseni kahtalaisia: yhtäältä esteettisiä eli ulkokuoreen vaikuttavia, toisaalta toiminnallisia eli itse käyttöön ja sen logiikkaan vaikuttavia.

Colorsin verkkojulkaisuista voi löytää esteettisiä vaikutteita, joiden perusta on tietokonepeligenressä. Yhden pelien ilmaisutavoista Colorsiin siirtyneen piirteen voi löytää kahden numeron käyttöliittymästä. Sekä Birmingham (55) että Leisure World (43) -numeroissa sisällön käyttöliittymänä on viitteellinen kartta, jota katsotaan ylhäältä päin. Sisällöt löytää

¹⁰³ Salo, 2000: 132

klikkaamalla hiirellä kartan ikoneihin, joskin jälkimmäisessä esimerkissä ikonit ovat piilotettuja ja tulevat näkyviin vasta, kun hiiren kursorin vie oikeaan kohtaan. Tällainen käyttöliittymä on hyvin tyypillinen peleille, ja muun muassa strategia- sekä roolipeli-genreissä tämä näkymä on erittäin tavallinen. Birmingham-numerossa käyttöliittymän metafora on tosin matkailumainos, mutta käyttöliittymällä on joka tapauksessa tausta pelimaailmassa.

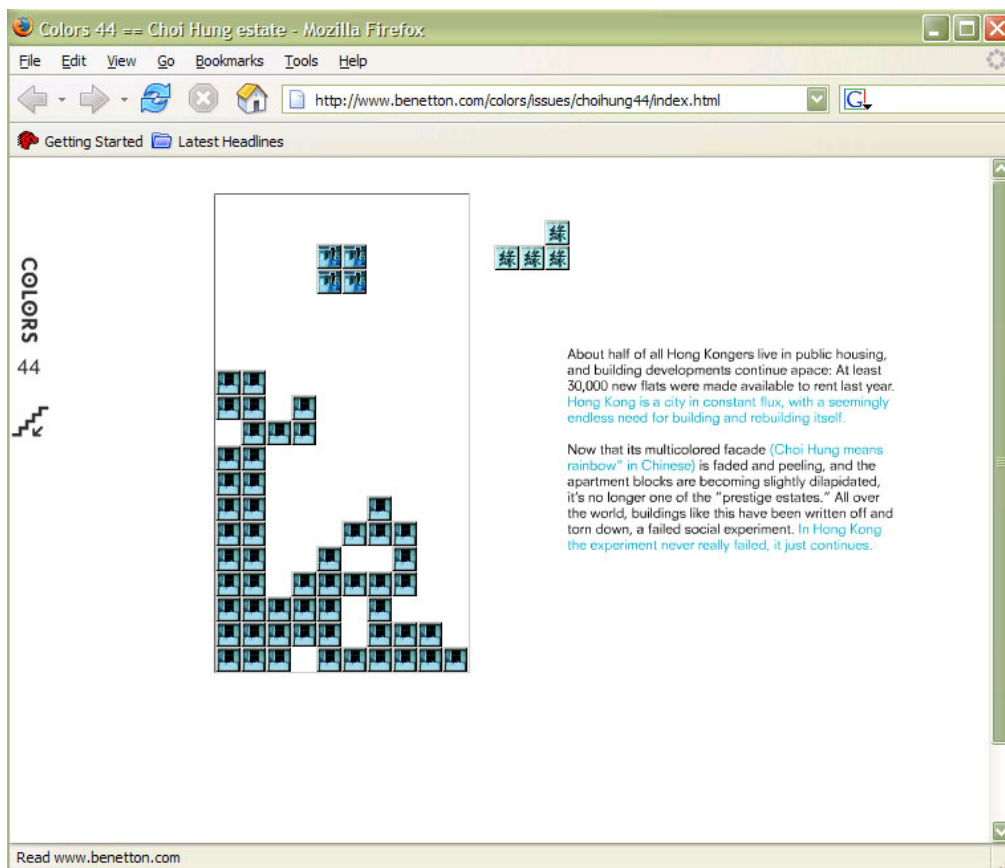
Kahden mainitun numeron karttamainen käyttöliittymä on saattanut syntyä tekijöiltä ilman tietoista mielikuvaa siitä, mikä on käytetyn ilmaisutavan esikuva. Väkivalta-numeron (56) ensimmäinen valikon vaikutteista tekijät ovat sen sijaan olleet varmasti tietoisia: näkymä on suora kopio väkivaltapeligenren klassikosta Doomista (1993), joka on yhä yksi historian suosituimpia tietokonepelejä. Tekijöiden valinnan ymmärtää, sillä Doom synnytti aikanaan kohua graafisen välivaltaisuutensa takia, ja sitä voi edelleen pitää eräänlaisena pelien väkivaltaisuuden symbolina.

Väkivaltanumerossa myös toimintalogiikka toistaa pelien kulttuurista tuttuja piirteitä: osiosta toiseen edetään ampumalla. Hiiren kursori muuttuu tähtäimeksi – asetelma on tuttu muun muassa juuri Doomista ja muista niin sanotuista ensimmäisen persoonan ammuskelupeleistä. Ratkaisu on melko tehokas, sillä laittamalla käyttäjän käteen virtuaalisen aseensivusto saattaa johdattaa hänet pohtimaan omaa suhdettaan aseisiin ja väkivaltaan. Tällainen interaktiivisten ominaisuuksien hyödyntäminen on esimerkillistä, sillä vuorovaikutteisuus sekä toimii sivuston navigoinnin välineenä että tukee sisällön ja sen näkökulmien välittämistä käyttäjälle. Asetelma korostuu kohdassa, jossa pelaajan laukaus tuo esiin kirjaimen tai tavun. Lukeakseen koko erilaisia tilastoja sisältävän tekstin lukijan täytyy ammuskella hyvä tovi – ja lopuksi sivusto ilmoittaa käyttäjälle, kuinka monta laukausta tämän tekstin lukemiseen kului.

Myös useissa muissa numeroissa osa sisällöstä saattaa avautua käyttäjälle pelimäisesti, ja useilla sivustoilla on pieniä alipelejä. Choi Hung -numerossa on perinteinen Tetris-peli (44: 4). Ruokanumerossa pelaaja voi arvuutella, minkä boikotoitun monikansallisen ruokajätin valmistama tuote näkyy kuvassa (54: *forbidden food*), tai koota uudelleen sekaisin mennyttä

¹⁰⁴ Ermi, Heliö & Mäyrä, 2004: 139

tekstiä (54: *baby food*). Birmingham-numerossa käyttäjä voi yhdistellä rikollisten kasvoja pelissä, joka hyödyntää poliisin ottamia tunnistuskuvia eli television poliisisarjoista tuttuja mug shot -kuvia (55: *people*: 1).



Kuva 4. Tetris-peli Colorsin numerosta 44.

Edellä mainituista peleistä Tetris ja arvauspeli tukevat hyvin myös sisältöä, rikollisten kasvoja yhdistelevä palapeli ja sekaisin mennyt teksti ovat sen sijaan vain lähinnä humoristisia lisiä. Alkuun Tetriksellä ja lähiöasumisella ei vaikuta olevan mitään järjellistä yhteyttä, mutta pelin ja kerrostalokolossien rinnastaminen toimii itse asiassa hyvin. Koska Hongkongissa on vähän vapaata pinta-alaa, ainoa kasvusuunta on ylöspäin. Kärjistäen sekä suurkaupungissa että Tetriksessä kasataan palikoita satunnaisessa järjestyksessä päällekkäin.

Näiden pelien lisäksi osassa sivustoista sisällön etsiminen tuo mieleen pelimäisyyden. Romaninumerossa (42) käyttäjän pitää etsiä virkkeitä, jotka tulevat esiin hiiren kursorin siirtyessä oikeaan paikkaan. Leisure World -numerossa (43) pitää etsiä kohtauksia ja mahdollisia piilotettuja sisältöjä kuljettamalla hiirtä ruudulla. Tällainen etsintä muistuttaa peliä, jossa palkintona on joko tiedonjyvänen tai seuraava kohtaus. Rakenne on kuitenkin melko ongelmallinen ja käyttäjän kannalta mahdollisesti turhauttava. Tätä kysymystä käsitellään laajemmin kohdassa, jossa selvitetään Colorsin käyttämiä kerronnan strategioita.

3.4. Verkko-Colors tarinankerronnan näkökulmasta

Tässä osiossa analysoin Colorsia journalistisen tarinan näkökulmasta ja pohdin, miten lehden tarinoita kerrotaan verkossa. Tämä näkökulma ei ole aivan ongelmaton, sillä voi epäillä, onko Colors journalismia tai kerrotaanko siinä tarinoita. Tutkielman kohdassa 3.2.2. argumentoin, että epätavallisuudestaan huolimatta painettu lehti sijoittuu journalismin kenttään. Verkkojulkaisujen sisällöt on muokattu painetun lehden aineistosta, joten siten myös verkko-Colorsia voi pitää journalismina.

Tarinan ja Colorsin suhde on hieman monimutkaisempi. Colorsin sisältö ei aina täytä sellaisia juonen sommittelun ehtoja, joista jo Aristoteles kirjoitti.¹⁰⁵ Lehdessä ei ole välttämättä esiinny päähenkilöitä, jotka kulkisivat tarinassa alusta loppuun. Lisäksi lehdestä ei voi välttämättä löytää draaman peruselementtejä tai draamallisia rakenteita. Avuksi onkin otettava Cameronin ja muiden teoreetikkojen hellimä ajatus siitä, että ihminen on tarinan muodon kyllästämä. Riippumatta siitä, millaiseksi Colorsin sisältö on rakennettu, lukija ymmärtää ja tulkitsee sen tarinana, yhtenä kokonaisuutena.

Ensin selvitän, millaisia lineaarisia ja ei-lineaarisia rakenteita Colorsin verkkojulkaisuissa on käytetty. Sen jälkeen pohdin, miten nämä erilaiset rakenteet vaikuttavat tarinankerrontaan ja tarinoiden syntyyn. Lopuksi esittelen erilaisia keinoja, joita Colorsissa on käytetty tarinankerronnan tukena.

¹⁰⁵ Aristoteles, 1994: 27

3.4.1. Lineaarisuus ja ei-lineaarisuus

Tarinan lineaarisuutta ja ei-lineaarisuutta käsiteltiin tutkielman kohdassa 2.4.1. Colorsin lineaarisuuden erittelen kolmeen ryhmään: täyteen lineaarisuuteen, osittaiseen lineaarisuuteen ja ei-lineaarisuuteen.

Aineistossa on neljä julkaisua, jotka etenevät täysin lineaarisesti. Numeroissa hulluus (47), Rolando Trujillo (52), orjuus (53) ja väkivalta (56) käyttäjän ainut mahdollisuus navigointiin on siirtyä yksi askel eteenpäin tai taaksepäin, joskin väkivaltanumerossa on myös mahdollista palata mihin tahansa jo nähtyyn kohtaan. Tällainen lineaarisuus on itse asiassa hyvin jyrkkää, sillä monissa lineaarisiksi mielletyissä kerrontamuodoissa kuten kirjassa tai elokuvassa on mahdollista hypätä sivujen yli tai kelata elokuvaa seuraavaan kohtaukseen. Tällöin lukija tai katsoja voi halutessaan rikkoa teoksen lineaarisen rakenteen. Näissä neljässä numerossa tämä ei ole kuitenkaan mahdollista. Yhdenkään kohdan yli ei voi hypätä, ja sivuston loppuun päästäkseen käyttäjän on katsottava läpi teoksen jokainen osuus. Lisäksi tämän ryhmän kolmessa ensimmäisessä numerossa käyttäjä ei tiedä, missä kohtaa tekstiä hän etenee ja kuinka paljon sitä on vielä jäljellä.

Suurin osa verkko-Colorseista on osittain lineaarisia, eli ne sekoittavat lineaarisia ja ei-lineaarisia rakenteita. Näitä piirteitä yhdistellään muutamilla eri tavoilla. Osassa julkaisuista kohtaukset tai artikkelit ovat numerojärjestyksessä, mutta niiden järjestys on silti vapaasti valittavissa. Aineiston loppupuolen samaan formaattiin tehdyt lehdet (61–66) ovat juuri tällaisia: artikkelit on sijoitettu valikkoon järjestykseen, mutta lukija voi halutessaan aloittaa vaikkapa viimeisestä tai siitä, mikä häntä eniten kiinnostaa. Slummit-lehdessä (57) osioihin navigoidaan vetovalikon kautta. Valikossa osiot ovat tietyssä järjestyksessä, mutta valinta on käyttäjälle vapaa. Choi Hung -numerossa (44) osioihin pääsee kerrostalon seinään lisättyjen linkkien kautta. Kerrokset ovat luonnollisesti järjestyksessä, mutta osioihin voi siirtyä haluamassaan järjestyksessä.

Joissain numeroissa lehden osioilla ei ole tällaista selvää järjestystä. Esimerkiksi lehdissä Birmingham (55) ja energia (60) on kussakin muutama teemallinen osio, joita ei tarjota missään tietyssä järjestyksessä. Birmingham-numerossa ensimmäinen valinta on todennäköisesti kohtaus "welcome", mutta sen jälkeen järjestys on satunnainen. Osioiden sisällä sen sijaan

edetään lineaarisesti. Energia-teeman lehdessä osioita esittävät ikonit ovat ruudulla peräkkäin, mutta muuten niiden lukujärjestyksestä ei ohjata. Samaten romanit-numerossa (42) on neljä pientä kohtausta, joita ei ole numeroitu mutta joiden ikonit ovat ruudulla peräkkäisessä järjestyksessä.

Telenovelas-lehdessä (59) käytetään ei-lineaarisuutta hyödyntävää rakennetta, jossa tiivistyy hypertekstimäisyys. Tekstin ylätasoa etenee ruudulla muutama virke kerrallaan, ja virkkeissä on avainsanoja, joista klikkaamalla käyttäjä saa aiheesta lisätietoa. Avainsanoja ei ole merkattu sinisellä värillä ja alleviivauksin kuten muuten verkossa, vaan ne käyttävät omaa erikoista tekstityyppiään. Tekstin ylätasoa etenee lineaarisesti, mutta lukija voi valita, mistä aiheista hän haluaa lukea lisää. Näin koko lehden sisällössä lukija liikkuu melko satunnaisesti ja ei-lineaarisesti eteenpäin.

Aineistossa on oikeastaan vain kaksi todella ei-lineaarista teosta. Leisure World (43) ja ruokanumero (54) eivät tarjoa käyttäjälleen minkäänlaista ohjetta tai edes viitteellistä järjestystä siihen, miten teoksessa pitäisi edetä. Linkit pieniin osioihin on siroteltu ruudulle, edellisessä ilmakuvaan ja jälkimmäisessä ihmisen kehoon. Osioiden ikonit ovat sijoitettu siten, että tuskin millään lukukerralla sisältöä voisi kahlata läpi samassa järjestyksessä. Osioiden sisällä saatetaan edetä lineaarisesti, mutta mistään lineaarisesta kokonaisuudesta näitten lehtien yhteydessä ei voi puhua.

Ei-lineaarisuudelle on annettu kaksi termiä, epälineaarisuus ja multilineaarisuus, joiden käyttöä ja tarkoitusta pohdittiin teoriaosuudessa. Colorsin yhteydessä ei-lineaarisuudesta voisi käyttää termiä multilineaarisuus, sillä se korostaa rakenteen moduulimaista luonnetta.

3.4.2. Lineaariset ja multilineaariset tarinat

Millaisia verkko-Colorsin tarinoiden rakenteet sitten ovat? Tässä tutkielmassa en puutu painetun Colorsin tarinoihin, sillä se vaatisivat oman analyysinsä ja oman metodinsa. Verkko-Colorsin tarinoita tarkastellaan tässä yhteydessä kokonaan erillisinä painetun lehden tarinoista, koska tarkoituksena on selvittää tarinankerrontaa verkkoympäristössä. Niiputan verkko-Colorsit tässä analyysissä edellisen lineaarisuutta ja ei-lineaarisuutta käsitelleen

osion mukaisesti kahteen ryhmään: täysin lineaarisiin ja osittain lineaarisiin tai multilineaarisiin.

Helpoimpia analysoitavia verkko-Colorseja ovat ne neljä numeroa, jotka etenevät lineaarisesti. Näistä lehdistä ei voi juuri löytää niitä muotoja tai rakenteita, joista interaktiivisen tarinan tutkijat ovat kirjoittaneet. Selvin tarina muodostuu puunhakkaaja Rolando Trujillosta kertovassa numerossa (52). Tarinalla on päähenkilö, ja siitä voi tunnistaa tyyppillisiä draaman elementtejä. Tarinalla on selvä alku: ruudulla näkyy kuva, jossa puunhakkaaja poseeraa, ja vieressä on teksti "This is Rolando Trujillo." Teos esittelee Rolandon kodin, hänen työnsä, työvälineensä ja elinympäristönsä.

Puunhakkaajan tarinassa on myös tyyppillisiä vastakkainasetteluja. Tarinan puoleksavälissä esitellään vanha ukko Mismisa, joka on Rolandon verivihollinen. Kuten kaikissa tarinoissa, myös tässä on yllättäviä käännteitä: "One day Trujillo tells us he has daughter. She is four years old." Tarinan viimeisessä ruudussa Rolando pohtii omaa kuolevaisuuttaan ja sitä, miten hän haluaisi itsensä haudattavan. Numero luottaa hyvin vahvasti montaasiin ja perinteisiin draaman keinoihin, ja väline tuo kerrontaan melko vähän lisäarvoa. Lisäarvon vähyys näkyy siitä, että sama sisältö voitaisiin siirtää televisiodokumentiksi, jolloin lopputulos olisi kokonaisuutena lähes samanlainen.

Muissa lineaarisissa julkaisuissa ei ole yhtä päähenkilöä. Orjuus-numero (53) on hyvin yksinkertainen: teos koostuu yksittäisistä sivuista, Murrayn sanoin lukuyksiköistä eli lexioista, jotka seuraavat toisiaan. Ainoa mainitsemisen arvoinen seikka numerosta on sen kehämuoto. Lukuyksiköt muodostavat kehän, jossa lukija voi liikkua aina joko seuraavaan tai edelliseen yksikköön. Kehämäisyys tuo teokseen kiintoisan kontrastin, sillä teos alkaa erilaisten ihmisten mielipiteillä orjuudesta ("I'm a slave to my body"). Jossain vaiheessa teos siirtyy kertomaan oikeista nykyajan orjista, jolloin ihmisten mielipiteet rinnastuvat orjuuden todellisuuteen. Kontrasti toistuu, kun lukija sulkee kehän ja siirtyy todellisten orjien kuvauksesta taas ihmisten näkemyksiin orjuudesta. Kahden muun lineaarisen numeron, hulluus- ja väkivaltateemojen (47 ja 56), kiinnostavat kerronnalliset seikat liittyvät ääneen ja välinettä hyödyntäviin piirteisiin, joita käsittelen kokonaisuutena seuraavassa osiossa.

Osittain lineaarisesti tai multilinearisesti etenevät verkko-Colorsin numerot ovat useimmiten Cicconin määritelmää mukailleen verkkomaisia hyperkertomuksia. Teoksissa on palasia, joiden välillä lukija voi navigoida edellisessä osiossa kuvailluilla tavoilla. Tarinallisuuden kannalta teokset ovat hieman hankalia, sillä numeroiden sisältöä pitelee yhdessä vain jokin yleinen teema.

Esimerkistä käy Birmingham-numero (55), jossa teemana on yksi kaupunki, mutta ihmisiä esiintyy lehdessä kymmenittäin. Kukaan henkilö ei sido tarinaa verkossa yhteen, vaan teos on kollaasimainen. Tarinassa on kuusi kohtausta, teemallista osiota, jotka valottavat Birminghamin elämää eri kanteilta: yleisen tason, urheilun, ihmisten, yöelämän, romantiikan ja perhe-elämän kautta. Myös esimerkiksi Photostudio-numeron (58) osioilla, joissa esitellään ihmisten studioalokuvia eri puolilta maailmaa, ei ole muuta yhteyttä toisiinsa kuin juuri lehden teema eli studioalokuvaus.

Ruokanumerossa (54) multilinearisuus viedään pisimmälle. Siinä on runsaat 20 osiota, jotka sivuavat ruokakulttuuria eri näkökulmista. Sivuston rakenne on kaleidoskooppimainen ja sirpaleinen, ja epäselvän navigoinnin takia lukija ei voi olla aina varma, onko hän jo nähnyt sisällön, joka seuraavan hiiren painalluksen takana odottaa. Tutkija voisi toki yrittää analysoida, millaisia tulkintoja sisällöstä ja tarinasta syntyisi, kun osioita selaisi erilaisissa järjestyksissä, mutta tällainen veikkopietilämäinen¹⁰⁶ syväluku tuskin tuottaisi kovinkaan hedelmällisiä tuloksia.

Näillä mainituilla ja muilla lineaarisen rakenteen rikkovilla julkaisuilla näyttää olevan yhteistä se, että verkkoteosten eri osien järjestyksellä ei tunnu olevan väliä. Lehdet muodostavat juuri sellaisia tarinaverkkoja, mistä Murray kirjoittaa. Ainoa selvä loppu tarinalle koittaa silloin, kun lukija on katsonut koko sisällön alusta loppuun – tai, kuten Murray vihjaa, kyllästyy teoksen muotoon. Osittain lineaarisesti tai multilinearisesti etenevistä lehdistä voisi todeta, että niissä on tarina muttei juonta. Juoni edellyttää tapahtumien välisiä syy-seuraus-suhteita, mutta Colorsin lineaarisuutta rikkovissa tarinoissa tätä suhdetta ei synny. Kohtaukset vain seuraavat toisiaan ilman erityistä draamallista jännitettä, ja ainoa seikka, mikä saa lukijan jatkamaan teoksen katselua, on yleinen mielenkiinto aihepiiriä tai

¹⁰⁶ Vrt. Pietilä, 1995

sivuston teknistä toteutusta kohtaan – eikä suinkaan palava halu tietää, mitä tarinassa seuraavaksi tapahtuu.

Herääkin kysymys, mihin verkko-Colorsissa tavallisia tarinaverkkoja oikein tarvitaan. Niistä tuntuvat puuttuvan ne ominaisuudet, mitkä tekevät tarinoista kiinnostavia välineestä riippumatta: jännite, draaman käänteet, juoni. Verkkoteoksen kerrontatapojen uutuudenviehätys auttaneen pitämään lukijan mielenkiintoa yllä jonkin aikaa, mutta ainakin itselleni mieleenpainuvimpia teoksia ovat juuri lineaariset sivustot kuten hulluusnumero ja verkkotarina Rolando Trujillosta.

Toisin kuin koko julkaisu, verkko-Colorsien pienemmät osiot eli kohtaukset saattavat sisältää juonellisia tarinoita. Ruokanumerossa on multilineaarinen rakenne, eikä sen tarinaverkko muodosta selvää kokonaisuutta. Sen kohtauksista voi sen sijaan löytää tutun muotoisia lyhyitä tarinoita, kuten kertomuksen pekingiläisestä kokista ja hänen onnettomasti päättyneestä seurustelusuhteestaan (54: *hand-grasp rice*).

3.4.3. Muut kerronnan strategiat

Edellä käsiteltiin tarinankerrontaa lineaarisuuden ja multilineaarisuuden käsitteiden kautta. On lisäksi syytä miettiä, millaisia välineeseen liittyviä tarinankerronnan keinoja sivustojen tekijät ovat käyttäneet.

Muutamit verkko-Colorsit ovat selkeästi kokeellisia, eikä niitä voi kovin helposti määritellä journalistisiksi teoksiksi. Tällainen kokeellisuus on luontaista verkolle, sillä Manovichin mukaan uudessa mediassa taiteen ja informaation muotoilun välinen raja on hämärä.¹⁰⁷ Tämä piirre näkyy muutamassa vanhemmassa verkko-Colorsissa, joissa pääosassa tuntuu olevan väline eikä niinkään sisältö. Aineiston ensimmäiset numerot eli romani-teemanumero (42) ja Leisure World (43) ovat luonteeltaan kollaasimaisia, ja niitä voisi jo luonnehtia multimediataideteoksiksi.

¹⁰⁷ Manovich, 2001: 14

Ikävä kyllä nämä multimediateokset ovat lukijan kannalta melko epätydyttäviä. Molemissa teosta eteenpäin ohjaavat linkit ovat piilossa, jolloin teos kannustaa käyttäjää lähinnä heiluttelemaan hiiren kursoria näytöllä siinä toivossa, että jotain tapahtuisi. Romani-numerossa löydön palkintona on yleensä sitaattivirke, joka joko liittyy tai on liittymättä ruudulla näkyvään kuvaan. Interaktiivisuudessa on todennäköisesti tavoiteltu leikin luonnetta, mutta toteutus ei ole kovinkaan hyvä tai edes kiinnostava.

Leisure Worldissa interaktiivisuus on näennäisempää, sillä useassa sivuston osiossa käyttäjä voi vain seurata, mitä ruudulla tapahtuu. Ruudulla tanssivat eläkeläiset huvittavat muutama hetken, mutta sen jälkeen lukija kenties alkaa kaivata jotain muutakin sisältöä – oli se sitten tietoa, mahdollisuutta osallistua toimintaan tai jonkinlaista yllätyksellisyyttä. Lisäksi täytyy todeta, että Flash-tekniikan näytteinä nämä kaksi numeroa eivät ole mitenkään erityisen kiinnostavia. Teknisesti myöhemmät Flash-pohjaiset teokset ovat huomattavasti kehittyneempiä ja innovatiivisempia.



Kuva 5. Tanssivia eläkeläisiä Colorsin numerosta 43.

Toisinaan välinettä eli verkkoa käytetään Colorsissa kerronnan tukena varsin kekseliäillä tavoilla. Nämä tavat liittyvät lähinnä äänen käyttöön ja verkkoselaimen ominaisuuksien hyödyntämiseen. Alle puolessa aineiston verkko-Colorseista käytetään ääntä, mutta ääni tuo usein syvyyttä tarinoihin. Choi Hung -numerossa (44) tekstin ja kuvan taustalle on luotu äänimatto, joka korostaa ympäristön urbaania tunnelmaa.

Myös hulluus-numerossa (47) ääntä käytetään tunnelmaa luomaan ja tarinaa tukemaan. Kun tarina siirtyy kuubalaiseen mielisairaalaan, äänitehoste kertoo metallisen oven kolahtavan kiinni lukijan perässä. Kun teos kertoo mielisairaalassa rakkauden löytäneistä ihmisistä, navigointiin liittyy tumma urkuääni – sellainen, jota voisi kuvitella kuulevansa pienessä vihkikappelissa. Väkivaltanumerossa (56) verkkolehden selaamista säestää erilaisten aseiden pauke, sillä jokaisen hiiren painalluksen yhteydessä kaiuttimesta kuuluu aseiden laukaus.

Tällaiset äänisuunnittelun ratkaisut eivät ole teknisesti kovin vaikeita toteuttaa, mutta lopputulos on usein äänen ansiosta kiinnostavampi. Ääni on siis taitavasti käytettynä vahva tunnelman luoja, sillä se antaa syvyyttä tekstille ja kuvalle. Myös pelkkä painettu aikakauslehti voi välittää vahvoja tunnelmia, mutta ääni tuo mukaan yhden uuden aistin, jonka avulla lukijaa voi yrittää vetää mukaan lehden maailmaan.

Muutamassa numerossa verkkoselain otetaan mukaan tarinankerrontaan. Hulluus-numeron (47) alussa teksti ei ilmesty selainikkunaan kuten tavallisesti, vaan se tulee ruudulle erillisenä popup- eli ponnahdusikkunana. Taustalla näkyy mielisairaalan käytävä, ja ruudulle tuodaan tekstejä, joissa kerrotaan ”systeemin säännöt”: ”You are free to choose / You are free to take medicine / You are free not to see your family / You are free to spend the rest of your life here / You are free to be restrained.” Tämä tarinankerronnan tapa sopii hyvin numeron teemaan, sillä kuvat ja ponnahdusikkunan tekstit synnyttävät hieman epätodellisen, ulkopuolisen olon. Väkivaltanumerossa navigointi ampumalla herätteli lukijaa pohtimaan omaa suhdettaan aseisiin ja väkivaltaan, hulluusnumerossa ponnahdusikkunat taas tukevat kerrontaa tuomalla siihen mielisairauksiin liittyviä ulkopuolisuuden ja todellisuudesta irrallaan olemisen tunteita.

Väkivaltanumerossa on myös eräs verkkoselainta hyödyntävä temppu, joka tukee kerrontaa. Viimeisessä osiossa (56: 21–25) käyttäjä navigoi eteenpäin ampumalla laukauksia aseella, joka lienee kuvasta päätellen jonkinlainen sinko. Laukauksen jälkeen ruudulle jää jälki, ja selainikkuna, jossa tarina etenee, tärähtelee uskottavan oloisesti. Tällaisella efektillä teos välittää lukijalle tunteen siitä, millainen voimakas virtuaaliase hänen käsissään on.

Mainitsemisen arvoinen on vielä yksi hupaisa yksityiskohta Telenovelas-numerosta (59). Varsinaisen journalistisen sisällön lisäksi sivustolla on kuvatarina *Pintura de pasión*, joka jäljittelee latinalaisessa Amerikassa ilmestyviä photonovelas-julkaisuja. Photonovelat ovat peräkkäisistä valokuvista koostuvia sarjakuvamaisia tarinoita, jotka juoneltaan ja henkilö-
hahmoiltaan muistuttavat television saippuasarjoja. Colorsin muutaman sivun photonovela on parodiaa, joskin photonoveloiden parodiointi ei ole kohteen tahattomasta humoristisuudesta johtuen aivan yksinkertaista. Verkossa muutaman sivun sarjakuva on viihdyttävää luettavaa, ja interaktiivisuuden yksinkertaisuus on toimiva ratkaisu. Lukija kuljettaa tarinaa eteenpäin hiiren painalluksin, jotka tuovat ruudulle tekstikuplia.

4. PÄÄTELMÄT

4.1. Verkko-Colors ja sen ominaisuudet

Colorsin verkkojulkaisut ovat mielenkiintoisia tutkimuskohteita, sillä niiden ilmaisun tavat ovat melko poikkeuksellisia. Aineistossa erityisesti numerot 42–60 ovat kiinnostavia journalistisia kokeiluja, sillä numeroiden teemoja lähestytään kunnianhimoisesti monesta näkökulmasta. Myös verkkolehdet ovat kunnianhimoisia, sillä jokainen lehti on siirretty verkkoon yksilöllisesti.

Colorsin verkkojulkaisuja voi pitää jonkinlaisina tietoverkon kummajaisina, sillä ne ovat omia pieniä saarekkeitaan. Tavallisesti ruudun ääressä istuvalle lukijalle syötetään jatkuvasti uusia houkutuksia linkkien muodossa, ja vielä hivenen kiinnostavampi sivusto odottaa aina seuraavan hiiren painalluksen takana. Verkkoon siirretyt Colorsit vaativat lukijaltaan keskittymistä – ja kenties ehkä jopa omistautumista, ainakin silmäilyyn ja selailuun keskittyvän internetin mittapuulla.

Painettu Colors luottaa vahvasti kuvan voimaan, sillä lehden perustajat näkivät kuvan kielen universaaliksi. Kuvan avulla lehden sisällön on määrä avautua lukijoille ympäri maailman – samalla tavalla kuin lehden julkaisijan Benettonin visuaaliset ja kantaaottavat mainoskampanjat avautuvat niin italialaisille, suomalaisille kuin argentiinalaisillekin. Verkossa Colors taas luottaa yhteen välineen perustavanlaatuisen ominaisuuteen: interaktiivisuuteen. Ilman lukijan vuorovaikutusta teokset eivät etene alkua pitemmälle, ja Colors hyödyntää

interaktiivisuutta monella tasolla. Vuorovaikutusta on lukijan ja toimituksen välillä, ja lisäksi navigointi sekä alipelit vaativat teoksen sekä käyttäjän välistä vuorovaikutusta.

Parhaimmillaan verkko-Colorsit hyödyntävät mainiosti välineen antamia mahdollisuuksia. Olennainen onnistumisen edellytys on, että käytetyt keinot tukevat lehden teemaa. Äänimaailmat voivat luoda sivustolle tunnelmaa, mikä ei ole painetussa lehdessä mahdollista. Esimerkiksi numeroissa Choi Hung (44) ja hulluus (47) äänimaisema antaa uutta syvyyttä lehden teemaan. Väkivaltanumerossa (56) navigointi ammuskelemalla asettaa käyttäjän pohtimaan omaa suhdettaan sivuston teemaan.

Useimpia verkko-Colorseja leimaa Flash-ohjelmalle ominainen ilmaisutapa. Kuvat ja teksti vaihtuvat häivyttymällä, toisin kuin verkon html-maailmassa. Vaikka jatkuvuus ja sujuvuus ovat tyypillisiä Flash-estetiikalle, sivusto ei silti hylkää perinteisiä kuvakerronnan strategioita kuten montaaasia. Flash-tekniikka on kuitenkin verkossa ylivertainen työkalu, jos käyttäjä halutaan ottaa mukaan vuorovaikutukseen. Ohjelmoimalla sivustoon voidaan upottaa erilaisia alipelejä ja erilaisia interaktion muotoja. Lisäksi tekniikalla voidaan hallita teoksen ajallista ulottuvuutta, mikä ei ole verkossa tavallisesti mahdollista.

Colorsin verkkojulkaisut ovat ottaneet ilmiselviä vaikutteita tietokonepeleistä. Julkaisuissa on useita esteettisiä ratkaisuja, joiden esikuvat on helppo löytää tietokonepelien maailmasta. Lisäksi myös itse pelaaminen on osa muutamien numeroiden verkkoversioita, ja parhaimmillaan pienet pelilliset elementit tukevat hyvin numeron teemaa. Tietokonepeligenrestä ammentaminen saattaakin olla verkkojournalismille vahvuus, sillä pelaamisella on samoja tavoitteita kuin tarinallisella journalismilla: sekä pelien että tarinoiden ytimessä ovat elämykset, viihde ja viihtyminen.

Colorsin julkaisuja voi pitää tutkielmina mahdollisista journalistisen tarinankerronnan tavoista verkossa, sillä mukana on sekä lineaarisia että multilineaarisia tarinoita. Colorsin pelaaminen interaktiivisen tarinan teoriaan synnyttää ristiriitaisia tuloksia. Monet verkko-Colorseista toimivat teknisessä mielessä tarinaverkkoina, mutta harva niistä kykenee silti luomaan teokseen jännitettä.

Mitkä tarinoiden rakenteista ovat sitten toimivimpia? Kerronnan onnistumisten ja epäonnistumisten arviointi siirtyy jo subjektiivisen analyysin puolelle. Mielestäni aineiston parhaita

verkkoteoksia ovat kaksi lineaarista teosta: hulluus (47) ja Rolando Trujillo (52). Molemmissa teoksen ja käyttäjän välinen vuorovaikutus on melko suoraviivaista. Vuorovaikutus koostuu lähinnä navigoinnista, mutta välillä mukana on myös kevyttä leikinomaista vuorovaikutusta. Toisaalta teosten viehätys saattaa perustua myös siihen, että ilmaisun eri elementit kuten äänet ja tunnelma ovat kohdallaan.

Kerronnallisesti epäonnistuneimpia ovat teokset, joilla on multimediateoksen luonne, erityisesti numero Leisure World (43). Numero on tehty ilmeisesti ihasteltavaksi teknisestä näkökulmasta, mutta tässä ei ole onnistuttu kovinkaan hyvin. Sivusto on koottu muutamasta pienestä sirpaleesta, joissa on vähän tietoa ja toisaalta vähän elämyksellisyyttä. Voi ajatella, että teokseen syntyy tarina, mutta mitään draamaa se ei sisällä.

Kenties suurin interaktiivisen tarinan ongelma liittyy juuri draamaan ja juoneen. Kuten aihetta tutkineetkin ovat todenneet, interaktiivisella tarinalla ei ole välttämättä loppua, vaan lukeminen päättyy kyllästymiseen tai siihen, kun lukija ymmärtää teoksen sirpaleisen rakenteen. Tällainen eheyden puute saattaa jättää lukijan vaille tarinan loppuratkaisun tuottamaa tyydytystä. Uskon, että jotkin Colorsin sirpaleiset numerot kuten Leisure World aiheuttavat lukijassa juuri tällaisen reaktion.

4.2. Verkkjournalismi hakee muotoaan

Yksikään viestinnän väline ei ole koskaan valmis. Kuitenkin historiaa kirjoitettaessa voidaan harrastaa aivojumbppaa ja laskea, kuinka kauan kesti, ennen kuin kukin väline löysi oimman ilmaisutapansa. Kirja vaati läntisessä kulttuurissa kehittyäkseen puoli vuosisataa.¹⁰⁸ Elokuva löysi muotonsa lyhyemmässä ajassa, 30 vuodessa.¹⁰⁹

Entä sitten niin sanottu uusi media ja internet? Uuden median juuret juontuvat aina 1800-luvulle saakka ensimmäisiin mekaanisiin tietokoneisiin. Kehitys sai todella vauhtia 1960-luvulla, jolloin mikrosirujen kehittyminen antoi mahdollisuuden laskentatehon kasvuun ja

¹⁰⁸ Murray, 1997: 28

¹⁰⁹ emt: 66

ohjelmistojen kehittymiseen. Tästä ajasta on jo pian puoli vuosisataa, mutta laskentatehon kasvu ja oheislaitteiden kehitys ovat pitäneet tietokoneympäristön jatkuvassa muutoksessa.

Internet – tässä tapauksessa sen www-versio – on vasta reilut kymmenen vuotta vanha. Ei tarvitse katsoa kuin muutaman vuoden taakse niin voi nähdä, että verkon tarjoamat mahdollisuudet ovat lisääntyneet. Verkko on selviö yhä useammalle ihmiselle, ja laajakaistayhteyksien yleistyminen mahdollistaa yhä monimutkaisempien ja teknisesti monipuolisempien verkkosivustojen tekemisen. Tämä näkyy myös Colorsin verkkojulkaisuissa: aineiston ensimmäisissä numeroissa kuvat ovat pieniä ja rakeisiksi pakattuja, jotta sisältö siirtyisi edes siedettävällä nopeudella hitaan modeemin kautta kotikoneelle. Aineiston tuoreimmissa numeroissa tätä ongelmaa ei ole, ja tekijöiden tarvinnee pohtia yhä vähemmän sitä, kuinka nopeasti – tai hitaasti – sisältö latautuu käyttäjän ruudulle.

Samalla kun verkko muuttuu, myös sen journalismi muuttuu. Ensimmäisen it-huuman laannuttua vuosisadan vaihteessa into verkkojournalismin kehittämiseen näytti hiipuvan yhtä tahtia ”sisällöntuotantoon” keskittyneiden yritysten markkina-arvon kanssa. Verkkojournalismi on kohdannut monia ongelmia: sanomalehdet ovat painiskelleet verkon niin sanotun ansaintalogiikan ongelman parissa, ja monet aikakauslehdet kuten Suomen Kuvalehti ja Image ovat toimineet verkossa hyvin matalalla profiililla.

Verkkojournalismi näyttää kuitenkin olevan suuren murroksen kynnyksellä – tuskin on sattumaa, että mainituilla Imagella ja Suomen Kuvalehdellä on molemmilla nykyisin toimiva ja melko monipuolinenkin verkkosivusto. Näyttää siltä, että it-huuman ja romahduksen jälkeen verkko alkaa toden teolla tulla osaksi journalismin arkea. Esimerkiksi weblogi eli blogi näyttää vakiintuvan osaksi niin perinteisten journalistien toimijoiden kuin itsenäisten tiedontuottajien välineistöä. Verkon murros muuttaa sen käyttötapoja ja nostaa esiin uusia tiedon sekä viihteen tuottajia videosivusto YouTuben tapaisten palvelujen ansiosta. Sen sijaan Colorsin tapaisten monimutkaisten verkkojulkaisujen tekeminen jäänee yhä vakiintuneiden toimijoiden vastuulle korkeiden kustannusten takia.

Mainitun toisen tuleminen voi käsittää myös siten, että suurten kokeilujen aika verkossa on vähitellen ohi. Verkkojulkaiseminen alkaa vakiintua osaksi journalistien toimijoiden arsenaalia, ja vaikuttaa siltä, että journalismi on löytämässä luontaisimmat kerrontatapansa

verkossa. Jotkin ratkaisut ovat hyvin konservatiivisia: muutaman suomalaisen sanomalehden verkkosivuilla julkaistaan painetun lehden sivut sellaisenaan.

Tämä kulttuurin muutos näkyy myös Colorsin verkkojulkaisuissa. Aineiston ensimmäiset lehdet ovat kokeilevia ja onnistuneita tai vähemmän onnistuneita – mutta aina erilaisia. Muutaman viime vuoden ajan verkko-Colorsit on puristettu samaan formaattiin, mikä on sekä sääli että ymmärrettävää. Jatkuva muutos vaatii paljon voimavaroja, kun taas samanlaisen formaatin käyttäminen on halpaa ja yksinkertaista.

LÄHDELUETTELO

Painetut lähteet:

- Aarseth, Espen. 1994. *Nonlinearity and Literary Theory*. Teoksessa *Hyper/text/theory*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aristoteles. 1994. *Runousoppi*. Keuruu: Otava.
- Aumont, Jacques et al. 1996. *Elokuvan estetiikka*. Helsinki: Edita.
- Barthes, Ronald. 1993. *Tekstin hurma*. Tampere: Vastapaino.
- Bolter, Jay & Grusin, Richard. 1999. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Eisenstein, Sergei. 1978. *Elokuvan muoto*. Helsinki: Love kustannus.
- Ekholm, Kai & Oesch, Klaus. 1993. *Hypermedia: Opas hypertekstin ja hypermedian käyttäjälle*. Helsinki: Otava.
- Ermi, Laura & Heliö, Satu & Mäyrä, Frans. 2004. *Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurin toimijoina*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Gombrich, Ernst. 1977. *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Oxford: Phaidon Press.
- Grossman, Lev. 2006. *The People's Network*. Artikkelijulkaisussa *Time Europe* 20. lokakuuta.
- Hall, Jim. 2001. *Online Journalism: A Critical Primer*. London: Pluto Press.
- Hartsock, John C. 2000. *A History of American Literary Journalism: The Emergence of Modern Narrative Form*. Amherst: University of Massachusetts Press.

- Heinonen, Ari (toim.). 1997a. *Palstoilta biteiksi: Johdatusta verkkojournalismiin*. Helsinki: Sanomalehtien liitto.
- Heinonen, Ari. 1997b. *Sanomalehdistö ja internet: Toiveita, huolia, epätietoisuutta*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Heinonen, Ari. 1998. *Raportteja verkkojournalismista*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Heinonen, Ari. 1999. *Journalism in the Age of Net*. Tampere: Tampereen yliopisto. Väitöskirja julkaisusarjassa Acta Universitatis Tamperensis.
- Heinonen, Ari et al. 2000. *Verkkotorilla: Internet kansalaisviestinnän ja paikallisuuden julkisuuden tilana*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Hemánus, Pertti. 1990. *Johdatusta tiedotusoppiin 2: Journalistiikan perusteet*. Helsinki: Yliopistopaino.
- Himanen, Pekka (toim.). 2004. *Gloaali tietoyhteiskunta: Kehityssuuntia Piilaaksosta Singaporeen*. Tekesin teknologiakatsaus 155/2004. Helsinki: Tekes.
- Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.). 2002. *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.
- Järvinen, Aki. 1999. *Hyperteoria: Lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Järvinen, Petteri. 2006. *Sohva kohtaa tietokoneen*. Artikkelijulkaisussa Tekniikan maailma 2006: 2.
- Kero, Esa & Hirvonen, Jarmo. 1990. *Saimaan rannalla ei ruikuteta*. Artikkelijulkaisussa Helsingin Sanomien Kuukausiliite 1990: 15.
- Kämäräinen, Anni & Koski, Nicklas. 1999. *Verkkoreportaasin synty*. Tampere: Tampereen yliopisto. Pro gradu -tutkielma.
- Laurel, Brenda. 1993. *Computers as Theatre*. Reading: Addison-Wesley Publishing Company.

- Lehtola, Jyrki. 1999. *Suuri puhallus: Rikastumisen aakkoset tulevalle vuosituuhannelle*. Artikkelel julkaisussa *Image* 1999: 9.
- Lister, Martin et al. 2003. *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Mäkinen, Esa. 2006. *Internetin toinen tuleminen mullistaa uutisoälitystä*. Artikkelel julkaisussa *Helsingin Sanomat* 17.7.2006.
- Nielsen, Jacob. 2000. *WWW-suunnittelu*. Jyväskylä: Edita, IT Press.
- Nousiainen, Anu. 1998. *Reportaasin renessanssi*. Teoksessa *Journalismia! Journalismia?* Porvoo: WSOY.
- Orava, Teija. 1998. *Mitä interaktiivisuus tuo julkaisuun?* Teoksessa *Esteettinen ja toimiva verkkojulkaisun ulkoasu*. Helsinki: Edita.
- Pasula, Susanna. 2002. *Verkkodokumentin ilmaisukeinot: Kummitus dokumenttielokuvan, valokuvan ja hypermedian risteyksessä*. Tampere: Tampereen yliopisto. Pro gradu - tutkielma.
- Pietilä, Veikko. 1995. *TV-uutisista, hyvää iltaa: Merkityksen ulottuvuudet tv-uutisjutuissa*. Tampere: Vastapaino.
- Salo, Merja. 2000. *Imageware: Kuvajournalismi mediafuusiossa*. Jyväskylä: Taideteollinen korkeakoulu.
- Siegel, David. 1996. *Creating Killer Web Sites: The Art of Third-Generation Site Design*. Indianapolis: Hayden Books.
- Sirkkunen, Esa & Kotilainen, Sirkku (toim.). 2004. *Toimijaksi tietoverkoissa: Raportti kansalaislähtöisen verkkoviestinnän mahdollisuuksista*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Vanhanen, Hannu. 2002. *Kuvareportaasin (r)evoluutio*. Tampere: Tampereen yliopistopaino.
Väitöskirja julkaisusarjassa Acta Universitatis Tamperensis.

Virilio, Paul. 1998. *Pakonopeus*. Tampere: Gaudeamus.

Virkkunen, Janne. 2006. *Mihin murros vie mediaa*. Artikkelijulkaisussa Helsingin Sanomat
28.5.2006.

Vuorensyrjä, Matti & Savolainen, Reijo (toim.). 2000. *Tieto ja tietoyhteiskunta*. Helsinki:
Gaudeamus.

Ward, Mike. 2002. *Journalism Online*. Oxford: Focal Press.

Weinbren, Grahame. 1995. *In the Ocean of Streams of Story*. Artikkelijulkaisussa Millennium
Film Journal 28.

Ylä-Kotola, Mauri et al. 2000. *The Integrated Media Machine: A Theoretical Framework*. Helsinki:
Edita.

Verkkolähteet:

Barbrook, Richard & Cameron, Andy. 1995. *Dissimulations: The Illusions of Interactivity*.
Tarkistettu 1.12.2006. <URL: <http://www.hrc.wmin.ac.uk/theory-dissimulations.html>>.

Colors Magazine Press Kit. 2006. Tarkistettu 1.12.2006. <URL:
http://press.benettongroup.com/ben_en/press_kit/>.

Hogg, Chris. 2006. *Grey Gamers Flex Brain Muscles*. Tarkistettu 1.12.2006. <URL:
<http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/5041690.stm>>.

Joidenkin laitteiden ja yhteyksien yleisyys kotitalouksissa 10/1997-5/2006. Tilastokeskuksen
kuluttajabarometri. Tarkistettu 1.12.2006. <URL:
<http://www.stat.fi/til/kbar/2006/05/>>

Journalistin ohjeet. Tarkistettu 1.12.2006. <URL:

<https://www.journalistiliitto.fi/Resource.phx/sivut/sivut-journalistiliitto/pelisaannot/journalistinohteet/uudet.htm>>.

Lee, Jennifer. 2004. *Web Diarists Are Now Official Members of Convention Press Corps*. Artikkele julkaisussa *The New York Times* 26.7.2004. Tarkistettu 1.12.2006. <URL:

<http://www.nytimes.com/2004/07/26/politics/campaign/26blog.html?ex=1248580800&en=20ab0c61de80d247&ei=5088&partner=rssnyt>>.

Manovich, Lev. 2002. *Generation Flash*. Tarkistettu 1.12.2006. <URL:

http://www.manovich.net/DOCS/generation_flash.doc>.

Suomen web-sivustojen viikkoluvut. Tarkistettu 1.12.2006. <URL:

<http://www.gallupweb.com/tnsmatrix/>>

Tutkielmassa mainittuja verkkosivuja:

Colors Archive. Vanhojen verkkolehtien arkisto. Tarkistettu 1.12.2006. <URL:

<http://www.colorsmagazine.com/issues/index.php>>

Drudge Report. Tarkistettu 1.12.2006. <URL: <http://www.drudgereport.com>>.

Helsingin Sanomat – Klik! Vanhojen verkkoteosten arkisto. Tarkistettu 1.12.2006. <URL:

<http://www2.hs.fi/klik/>>

Kekäläinen, Päivi et al. 2001. *Kummitus kävi taloksi*. Tarkistettu 1.12.2006. <URL:

<http://www2.hs.fi/klik/kummitus2001/kummitus.html>>.

Kettunen, Heini et al. 1999. *Tehtaan kuolema*. Tarkistettu 1.12.2006. <URL:

<http://www.nicklaskoski.fi/tehdas/>>.

Knuuttila, Mikko et al. 2003. *Korttelin Kingi*. Tarkistettu 1.12.2006. <URL:

<http://www.uta.fi/jour/ekj/ekj02/galleria.html>>.

MySpace. Tarkistettu 1.12.2006. <URL: <http://www.myspace.com>>

Wikipedia. Tarkistettu 1.12.2006. <URL: <http://www.wikipedia.org>>

YouTube. Tarkistettu 1.12.2006. <URL: <http://www.youtube.com>>