

ja ovat näppäävinään juttuun tarvittavia kuvia. Uutisen aineksia hankitaan perusjournalismista tutuista paikoista, muun muassa sairaalasta, poliisilta, eduskunnasta, jäähallista, kahvilasta ja saunasta.

Koko simulaatiokaupunki on median kyllästävä: pelaajat risteilevät Lööp-pibulevardilta Sanomakadulle, Skuuppipuistoon tai Huhukujalle. Mannerheimin patsaslavasteen katveessa tulee etsimättä mieleen lautapeliklassikko Monopoli. Tällä kertaa pelilaudalla vain voi kävellä ja liikkumista ohjaavat nopan silmälukujen sijasta oman toimituspäällikön video-ohjeet, kaulassa välillä pärähtävä kännykkä ja toimituspöydän vieressä ratiseva faksikone. Näytävä ympäristö ja vuorovaikutteinen tekniikka tempaavat helposti mukaansa. Kuten Pisteän mainoskin lupaa: ”Jos journalismi ei muutakaan maailmaa, joskus se ainakin tekee tämän pallon hauskemaksi elää.”

Kiinnostus Pistettä kohtaan on ollut suurta: ensimmäisen vuoden aikana yli kymmenen tuhatta koululaista, ja varauksia kertyy edelleen vauhdikkaasti kaikkialta Suomesta. Pääkohderyhmä ovat koululuokat, joita käy paitsi pääkaupunkiseudulta myös muualta Suomesta. Eikä ihme, parituntinen Pisteän kaltaisessa opetuksellisessa elämuskoneessa sopii niin levotonta energiaa tihkuville murrosikäisille kuin heidän pientä hengähdystaukoa kaipaaville opettajilleenkin.

Kymmenen miljoonan investointi

Piste on hanke, jollaiseen luultavasti on varaa vain Sanoma-WSOY:n kokoisilla viestintätaloilla. Markkinointiosaston aloitteesta ja sen rahoilla toteutettu projekti tuli maksamaan yhteensä 10 miljoonaa. Hankkeen toteutti norjalainen elämösympäristöjä rakentava Expology-yhtiö, joka on aiemmin pystyttänyt samantapaisia, mutta teknisesti vaatimattomampia simulaattoreita muun muassa Aftonbladetille, Verdens Gangille ja Jyllandspostenille.

Simulaattorissa läpikäytävät jutut ovat sanomalaisten toimittajien käsialaa. Talon lehtien toimittajista koulutetut toimittajat opastavat ja ohjaavat ryhmiä. Osallistujille tarjottavat uutistehtävät ovat vetäviä ja dramaattisia: Venäläinen vodkatehdas aikoo ostaa helsinkiläisen jääkiekkjoukkueen; Koululaiset sairastuvat myrkyllisestä hammastahnasta; Julkkisnainen käryää huumeiden salakuljetuksesta kotimaan tullissa; Valaanpyynnin vastustajat iskevät merellä; Italialainen EU-edustaja haluaa kieltää alastomana saunomisen.

Juttutehtäviä toteutetaan ryhmissä. Videoruudulle ilmestyy ihan oikea sanomalainen toimituspäällikkö, joka lähettää ryhmän jäsenet yksitellen aineis-

© Liisa Takala



"Toimittaja" saa Pisteessä ohjeet sanomalaiselta toimituspäälliköltä.

tonhakumatkoille lavastekaupungin eri osoitteisiin. Kukin toimittaja kulkee omaa reittiään, kerää tietonsa ja palaa niiden kanssa sitten toimituspöydän luo. Yhteisessä ryhmäkokouksessa yhdistellään ja tarkistetaan faktoja ja pohditaan jutun kirjoittamisessa tarvittavia valintoja. Lopulta saadaan kasaan oikea uutinen Helsingin Sanomien, Ilta-Sanomien tai Taloussanomien etusivulle.

Vaikka juttujen tietolähteitä on rutiiniuutistyöhön verrattuna runsaanpuoleisesti, Pisteessä ei voi eksyä tai tehdä vääriä valintoja. Vaikka joku virtuaalihaastateltava antaakin relevantin tiedon lisäksi arveluttavia tai käyttökelvottomia vinkkejä, pitää toimittajien oppaana kulkeva majava-hahmo huolen siitä, että tarpeelliset ainekset tulevat kasaan. Majava myös ojentaa ryhmää, jos se yrittää valita vääriä vaihtoehtoja.

Pelin painopiste on siis itse prosessin opettamisessa ja läpikäymisessä. Osallistujat joutuvat vääriä valintoja tehdessään käymään läpi joukon journalismin käytännöllisiä perushyveitä: kuinka tiedot tarkistetaan, missä ja miten otettuja valokuvia saa käyttää, millä tavalla tietoja voi hankkia, saako jutusta maksaa ja niin edelleen. Tilanteet ovat tietysti himpun verran kliseisiä ja oikeat vastaukset niihin löytyvät helposti yleisestä hyvän lehtimiestävän koodista.

Kuten peleissä ylipäättään, Pisteekin hauskuus ja hyöty jäävät riippumaan aika lailla pelaajista itsestään. Hyvä, asiasta innostunut ja journalismin kysymyksiin etukäteen perehtynyt porukka voi saada parin tunnin touhusta paljonkin puheenaiheita ja pohdittavaa. Pistein pedagogista linjavalintaa taas kuvaa se, että vaikka motivoitumaton ja väsynyt sakki saattaa tökkiä interaktiivisia ruutuja haluttomasti, löytää sekin lopulta perille lopulliseen ja oikeaan juttuun.

Uusien lukijoiden kouluttaminen

Ei varmaan ole sattumaa, että Pistein toteuttanut firma suunnittelee parhailaan elämyskeskusta muun muassa Norjan parlamentille. Erilaiset edustukselliset laitokset – olipa puhe sitten suurista sanomalehdistä tai eduskunnasta – kamppailevat säilyttääkseen niin ihmisten kiinnostuksen kuin uskottavuutensa kansalaisten silmissä. Lehden lukemista ei enää entiseen tyyliin koeta velvollisuudeksi ja äänestämättä jättämisen oikeuttakin käytetään nykyään hana-kasti.

Sanomalehdistö onkin jo vuosikaudet kantanut huolta etenkin nuorisosta. Aika ajoin kustantajat käyvät tutun keskustelun siitä, onko nuorten laimeassa lehdenlukuinnossa kyse sukupolviuutoksesta tai kenties pidentyneen nuoruuden luomasta ikäharhasta. Molemmat argumentit pitävät varmaan paikkansa. Ainakin on selvää, että asiasta kiistellessä nuorison sanomalehtien lukeminen on pysynyt alhaalla.

Sanomalehdistö ja journalismi nauttivat pitkään 1900-luvulla ainutlaatuisesta erityisasemasta. Vaikka niiden perimmäinen tarkoitus olikin yksityinen liiketoiminta, journalismin harjoittaminen toi mukanaan ison siivun julkista merkitystä ja erioikeuksia. Yksi esimerkki näistä oikeuksista on se, että vuosikaudet koululaitos on auliisti tarjonnut apuaan yhä uusien lukijapolvien kasvattamisessa. Koulujen innokkuus lehtien käyttöön opetuksessa tuntuu olevan edelleen kasvussa. Vastustamatta sinänsä tätä kasvatustyötä voi sanoa, että kyseessä on melko mittava julkisen tuen muoto. Viime vuonna Sanomalehti koulussa -kampanja ulottui jo lasten päiväkoteihin asti.

Pistein journalismisimulaatio ei tietenkään yritä korvata kouluopetusta. Mutta siinä, missä kouluopetus usein (olosuhteiden pakostakin) jää pääosin lukemisen opetteluksi, Piste pyrkii askelta pidemmälle. Sen tarkoitus on saattaa osallistujansa kosketuksiin journalismin tekemisen kanssa. Kunnianhimoinen ja kannatettava ajatus on simulaattorin tuottajan Expologyn kotisivulla

muotoiltu tutulla sananlaskulla: ”Kun luen, unohdan. Kun näen, opin. Kun teen, ymmärrän.”

Piste yrittää opettaa ymmärtämään journalismia sen tuotannosta käsin. Simulaattorin juonessa kirkastuukin hyvin se, että valmis juttu on monien valintojen ketjun lopputulos. Samoin lienee palkitsevaa nähdä ”oma” juttunsa taitettuna oikean lehden sivulle.

Perinteiset hyveet...

Jos Pisteen toiminnallisuuteen ja osallistumiseen kannustavat piirteet ovatkin uutta, sen tulokulma journalismiin on aika tavanomainen.

Pisteessä journalismi alkaa uutisista ja päättyy uutisiin. Journalismissa on kyse siitä, että joku tekee jotain jossain ja toimittajat kertovat siitä yleisölle. Tapahtumat, todellisuus ja tiedot ovat jossain tuolla. Ne odottavat noutajaansa ja toimittajan tehtävä on seikkailla tietolähteeltä toiselle todellisuuden palasten perässä.

Ansiokasta tässä painotuksessa on tietysti tietojen tarkkuuden korostus, pulmallisempaa puolestaan muiden journalismin funktioiden ja piirteiden sivuuttaminen. Kuvaavaa Pisteän toiminnalle on, että pelaajat eivät kirjoita mitään itse. Sen sijaan he valitsevat valmiiksi muotoiltuja palasia. Tiedonvälitys-journalismissa tekstillä ei ole tekijää.

Perinteistä – ja hiukan myyttistä – on myös pelin kuva toimittajan roolista. Pisteän toimittaja on monien vaikutuspyrkimysten kohde. Yhtäältä journalismin laatua uhkaavat erilaiset sumutuspyrkimykset: julkkisten managerit suojelevat imagoja, valaanpyynnin vastustajat suoltavat propagandaa ja kaupalliset edut koettelevat lahjomatonta tiedonvälittäjää. Toisaalta toimittajan on itse suojeltava journalismia liian räväkältä tai helppohintaiselta toiminnalta: sensationalismin, trivialiteettien ja kyseenalaisten tiedonhankintakeinojen houkutuksiin lankeaminen saa majava-hahmon heti puuttumaan pelin kulkuun.

Kaikki tämä perinteinen journalismin taitojen ja lahjomattomuuden toiminnallinen ylistys on epäilemättä tärkeää lukijoiden kasvatusta. Jos se opettaa pelaavia koululaisia muistamaan, millä kriteereillä journalistit itse ovat valmiita omaa työtään arvioimaan ja valintojaan tekemään, se opettaa myös jonkinlaista kykyä nähdä tai arvailla niitä valintoja, joita jutunteossa tehdään.

... perinteiset synnit

Mutta perinteisten hyveiden siivellä Piste myös ilmentää journalismin perinteisiä syntejä. Kaikki harjoitellut jutut ovat enemmän tai vähemmän tapahtumautisia. Journalismin kyky tai kyvyttömyys kuvata pitempiä yhteiskunnallisia prosesseja ei Pisteän pelaajille juuri mieleen nouse. Journalismi on jännittävää, toiminnallista, nopeaa ja sähkökkää. Sen uutisissa ei jouduta punnitsemaan sitä, kenelle kuuluisi puheoikeus näissä aiheissa ja kuka oikeastaan misäkin asiassa on oikeassa. Pisteän journalismissa ratkaisevat tiedot, mutta faktojen valintoja ohjaaviin arvoihin ei juuri ehditä kiinnittää huomiota.

Melkoisella tarkkuudella harjoitusjutut kuin luonnostaan pönkittävät kliseisiä journalismin tuottamia vakioidentiteettejä. Esimerkkijutuissa oletettua yleisöä puhutellaan ainakin kahdella tutulla tavalla.

Ensiksi jutut puhuttelevat ja rakentavat voimakkaasti ”suomalaisia”. Huumeet tulevat Suomeen ulkomailta kuten venäläinen, hiukan hämärä liiketoimintakin, eurooppalaiset eivät ymmärrä suomalaista perinnettä. Valaanpyynnin vastustajien joukosta löytyy, kuinka ollakaan, myös yksi suomalainen aktivisti. Ei varmaan kannata kovin pitkään nurista siitä, että journalismin näkökulma on usein kulttuurisesti korostetun kotikutoinen. Pisteän journalismi

© Liisa Takala



"Toimittaja" saa Pisteessä oman juttunsa lehteen.

on silti pysäyttävä esimerkki journalismin tavasta kyhätä kasaan kuviteltua yhteisöä, jonka yhteinen nimittäjä useimmiten on sisällöltään epämääräinen, mutta rajoiltaan tarkka suomalaisuus. Tässä mielessä Pisteestä journalismi ei ”muuta maailmaa” sen paremmin kuin suomalaisuuttakaan.

Toiseksi esimerkkijutut mielellään sijoittavat yleisön vastakkain suurten virallisten koneistojen kanssa. Euroopan unioni on yhtä vieraantunut suomalaisuudesta kuin valtion komitea, joka ehdottaa rajoituksia nuorten liikkumisen ulkona iltaisin. Journalismin tehtävä valtion ja koneistojen ulkopuolisen kansan asiamiehenä on paljastaa tällaiset pyrkimykset.

Kannattaisi miettiä kysymystä, missä määrin journalismin näin olettama ”suomalaisuus” tai ”kansaa” ovat olemassa riippumatta journalismista ja sen taipumuksesta asemoida lukijoitaan näin. Ehkä ei ole sattumaa, että juuri kansallisissa kehyksissä neutraalin tuntuinen tiedonvälitys on pitkään tuntunut mahdolliselta. Ehkä ei ole sattumaa sekään, että näiden juttuharjoitusten avulla itselleen uusia kanta-asiakkaita kouluttavat lehdet mainoksessa nimeävät itsensä ”maan johtaviksi sanomalehdiksi” – mieluummin kuin puhuvat itsestään erisnimillä: Helsingin Sanomat, Ilta-Sanomat ja Taloussanomat.

Uutisharjoitusten myötä uusintuu myös näköharha, jossa journalismin tehtävä on kertoa vain mitä maailmassa tapahtuu. Syrjään jäävät niin nykyään entistä tärkeämpi puoli journalismista tulevaisuuden ennustajana kuin kysymys journalismista yhteiskunnallisen keskustelun virittäjänä ja kanavana. Entä uutisten luonne päivittäisinä rituaaleina?

Myönnettäköön, että tällainen kritiikki on tavallaan jäykkäniskaista ja hiukan helppohintaista. Kyseessä on markkinointitarkoituksiin rakennettu, sinänsä nokkela toimitussimulaattori, jonka toteutuksessa niin teknologia, pelaajien käytössä oleva aika kuin ylipäätään pelin pelattavuus ovat asettaneet omat rajansa. Kuitenkin soisi, että journalismin kuluttajien kasvatuksessa ei toimittamisen sääntöjä opetettaisi vain yhden vaihtoehdon taktiikalla, vaan sääntöjä voitaisiin myös kyseenalaistaa, ja tarkastella erilaisten ratkaisujen tuomia vaikutuksia.

Hei haloo – kuuleeko kukaan?

Piste on myös kiinnostavan ristiriitainen ajan hengen ilmentymä. Pisteestä journalisminäkömyksen eräänlaista kapeutta selittää uutisjournalismin voimakas ylivalta ammatin omissa arvostuksissa. Tämä uutisvälityksen yksisuunta-

suuden logiikka ei helposti soviu yhteen pelin omalla tavallaan ilmentämän ja ajassa pullistelelan interaktiivisuuden vaatimuksen kanssa.

Omalla tavallaan uutisoinnin luotettavuutta ja uskottavuutta korostava linja sopii myös siihen, että kyseessä on journalististen liikeyritysten tuotemieli-kuvien luontiin satsaava projekti. Siinä journalismin tukijalkoja ovat uskotta-vuus, uskottavuus ja uskottavuus. Mutta onko uskottavuuden ja kapean elä-myksellisyyden korostus sittenkään se keino, jolla journalismi sitouttaa itsel-leen uusia kanta-asiakkaita? Vai tuleeko Pisteen yhden vaihtoehdon uutisjour-nalismi itse asiassa vahvistaneeksi muun muassa tuoreen Nuoret aikuiset ja sa-nomalehti -tutkimuksen (Sanomalehtien liitto 2000) haastateltujen esittämiä käsityksiä, joiden mukaan sanomalehti on instituutiona sulkeutunut ja itse-riittoinen? Ainakaan tuon tutkimuksen ryhmäkeskusteluissa nuoret eivät näh-neet itsellään olevan mahdollisuuksia vaikuttaa sisältöihin, vaan lehtien nähtiin olevan olemassa lähinnä toisiaan ja valtaapitäviä varten. Erään haastatelta-van sanoin: ”En pysty vaikuttamaan mitä sinne lehteen tulee, jollen vie pom-mia jonnekin.”

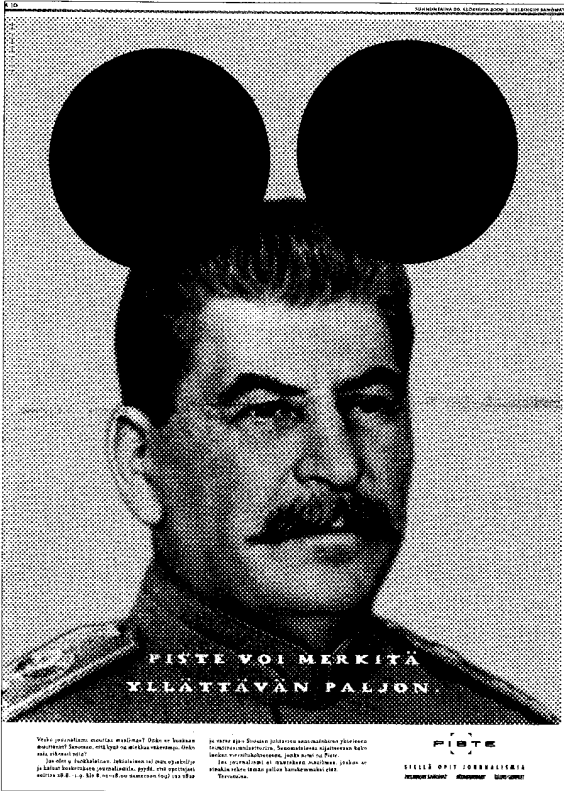
Juuri julkisuuteen pääsemisessä tai vuorovaikutteisuudessa Piste tai maam-me johtavat sanomalehdet eivät kykene kilpailemaan esimerkiksi Internetin ja uuden viestintäteknologian tarjoamien mahdollisuuksien kanssa. Kun Pistees-sä tyydytään lähinnä matkimalla oppimaan oikeiden toimittajien strategioita, voi Internetiin tehdä ihan oikeaa julkaisua, jonka sisällön ja ulkoasun saa itse määritellä alusta loppuun.

Pistein perusteella näyttää myös siltä, että sanomalaiset lehdet eivät juuri halua käyttää hyväkseen sitä kosketuspintaa, jonka tuhannet nuoret vieraat voisivat tuoda. Maan johtavat lehdet opettavat tulevia kanta-asiakkaistaan, mutta eivät halua oppia mitään tulevilta kansalaisilta.

Nuorten vastaukset saattavat joskus yllättää. Ainakin ne yllättivät Nuoret aikuiset ja sanomalehti 2000 -tutkimuksen tekijät. Nuorten kiinnostuksen kohteet eivät liitykään esimerkiksi pelkästään vapaa-ajan viettoon, vaan tärkeitä asioita ovat muun muassa toimeentulo ja raha, asuminen, opiskelu, jat-ko-opinnot, työ ja ammatti, parisuhde ja perheen perustaminen. Kenties nii-den, jotka moisesta yllättyvät, pitäisikin myös vilkaista itseään peilistä: Min-käläisiin oletuksiin nuorista aikuisista sanomalehdet oikein ”uudistuksensa” perustavat? Bailukalentereiden ja tv-oppaitten tuottamisen lisäksi sanomaleh-distö ja journalismi ylipäättään voisi luontevasti auttaa nuoria näkemään mah-dollisuuksia ratkaista elämän kipeitä kysymyksiä.

Ehkä simulaattorin ovea kannattaisi siis ainakin hiukan raottaa todellisuus-

teen. Voisihan Pisteeseen liittää myös aina yhden ”päivän jutun” ja osallistujilta voisi pyytää palautetta suoraan jutun kirjoittaneelle toimittajalle. Nyt simulaattorikoulutukseen opastettu toimittaja pääsee hiukan liian helpolla – niin arvokasta kuin nuorten lukijoiden tapaaminen pelin tiimellyksessä onkin.



Helsingin Sanomat 20.8.2000

Miksei voi pelata toisin?

Kun Suomen eduskunnan uusi lisäkennus aikanaan valmistuu, on kiintoisaa nähdä, avataanko sen kellariin ”Päätös-simulaattori”, jossa koulu- luokat – ja mikseivät kaikki muutkin, jotka kokevat vieraantuneensa politiikasta – voivat käydä elämyskellareissa tutustumassa valiokuntatyöskentelyyn, ryhmäkuriin, kulukorvauslomakkeiden täyttöön ja ratkaisevaan napinpainallukseen. Kenties oppaina häärivät vuorollaan eri puolueiden kansanedustajat, jotka saavat pelin tuiskeessa kaivattua ”kosketuspintaa” tuleviin äänestäjäpolviin ja niin sanottuun tavalliseen kansaan. Ehkä tätä yhteisten asioiden elämyspeliä voitaisiin mainostaa Pisteestä lainatulla lauseella: ”Jos politiikka ei muutakaan maailmaa, joskus se te-

kee ainakin tämän pallon hausemmaksi elää”.

Ajatus tuntuu kieltämättä aika pöhköltä. Viimeistään näillä main alkaa toivoa, ettei interaktiivisen teknologian ja virtuaaliympäristöjen lumo ulotu ihan jokaiseen instituutioon. Ehkä kaikesta ei voi, eikä kannatakaan yrittää tehdä peliä. Pelissä kun on aina oltava säännöt. Ja vasta sääntöjen kyseenalaistamisesta ja muuttamisesta alkaa sellainen interaktiivisuus, jolle niin journalismin kuin politiikankin tulevaisuus voisi rakentua.

Yhden kiperimmistä kysymyksistä journalismisimulaattorien kehittelijöille heittäkin parin tunnin pelaamisen jälkeen levottomaksi käynyt koululainen: ”Eihän tässä voinut tehdä mitään väärin!” Kuinka siis yhtä aikaa säilyttää Pis-

teen kaltaisen simulaattorin pelattavuus ja toimivuus, mutta kehitellä sen pohjaksi laajempaa ja rikkaampaa käsitystä siitä, mitä journalismi oikeastaan voisi olla?

Journalismin kuluttajan ehkä tärkein oivallus – että maailma voidaan aina esittää myös toisin – ei Pisteessä nouse kovin keskeiseksi. Tarvittaisiin siis ainakin sellaista simulaattoria, jossa voitaisiin päätyä monenlaisiin lopputuloksiin. Niinhän journalismissakin oikeasti käy, vaikka monopolisoitumaan pyrkivä journalismi ei sitä aina kernaasti esiin tuokaan. Ja vaikka journalisteista tai kustantajista ei aina siltä näytäkään, journalismin tulevaisuuden kannalta tärkeämpiä ovat journalismin suhteen epäilevät ja epäluuloiset kansalaiset kuin lojaalit kanta-asiakkaat.

*YTT Risto Kunelius on Suomen Akatemian tutkijatohtori
Tampereen yliopiston tiedotusopin laitoksella.
Sähköposti: risto.kunelius@uta.fi*

*YTM Esa Sirkkunen työskentelee tutkijana
Tampereen yliopiston tiedotusopin laitoksella.
Sähköposti: esa.sirkkunen@uta.fi*