

Mika Luosujärvi

Metallimusiikki- ja pelikritiikin ominaisuuksia

Eroja ja yhtäläisyyksiä verkossa

Metallimusiikki- ja pelikritiikin ominaisuuksia

Eroja ja yhtäläisyyksiä verkossa

Mika Luosujärvi

Opinnäytetyö

Syksy 2010

Viestinnän koulutushjelma

Oulun seudun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma, journalismin suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Mika Luosujärvi

Opinnäytetyön nimi: Metallimusiikki- ja pelikritiikin ominaisuuksia: eroja ja yhtäläisyyksiä verkossa

Työn ohjaaja: Pertti Sillanpää

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: syksy 2010
liite

Sivumäärä: 64 + 1

Kritiikit ovat verkkojulkaisuiden journalistisinta antia. Verkossa toimivat viihdejournalistiset julkaisut luottavat nykyisin entistä enemmän referointiin ja muiden sivustojen sisältöihin esimerkiksi uutisissaan. Arvostelut ovat musiikki- ja pelimedioiden lähes ainoat juttutyypit, joita toimittajat itse kirjoittavat alusta loppuun.

Opinnäytetyöni tavoite on selvittää, minkälaisia eroja ja yhtäläisyyksiä metallimusiikki- ja peliarvosteluilla on, kun julkaisualustana on verkko. Lisäksi tutkimus selvittää kritiikin eli arvostelun yleisiä ominaisuuksia, kertoo kritiikin käsitteistöä ja selittää arvostelijan kompetensseista. Käytän pääasiallisina aineistoina pelisivusto eDomea ja metallimusiikkiin keskittyvää Imperiumia.

Pyrin opinnäytetyössäni vastaamaan kysymyksiin: Mitä kritiikiltä vaaditaan? Minkälaisia haasteita kriitikko työssään kohtaa? Mitä eroja ja samankaltaisuuksia peli- ja metallimusiikkiarvosteluilla on? Mikä on niiden rakenne? Minkälaista huumoria niissä käytetään? Kuinka arvosteluja luetaan?

Käytän pääasiallisena tutkimusmenetelmänäni kehysanalyysiä, joka sisältää myös diskurssianalyysin piirteitä. Käytän lisäksi tavallisia tekstianalyysin keinoja. Vertailen kahta mediaa, joista kummastakin käytän useampia arvosteluja analyysin pohjana. Lisäksi käytän perinteisempiä tekstianalyysin keinoja. Lisäksi käytän analyysini ja tietopohjan taustalla muun muassa Imperiumin päätoimittaja Markku Ollilan haastattelua sekä Juha Ruuskan lisensiaatintutkielmaa äänitteen diskursseista.

Asiasanat: kritiikki, erot, verkko, pelit, metalli

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences

Degree Programme in Communication, Option of Journalism

Author(s): Mika Luosujärvi

Title of thesis: Features of Metal Music and Gaming Reviews: differences and similarities in the web

Supervisor(s): Pertti Sillanpää

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2010 Number of pages:
64 + 1 appendix

The reviews have the most journalistic content in the web. Entertainment journalism relays too much on the other sites' bulletins nowadays. News is summarized and sent to the media to be published so there is no skill involved. Reviews are one of the few types of news where journalists have to write from the start.

The objective of my thesis is to find out what kind of differences and similarities the reviews of metal music and gaming genre have, when the web is the publication platform. In addition, the report clarifies the characteristics and defines the concept of criticism and explains the competence of a critic. It also explains the identity of language as a part of social and cultural traditions. I use two web sites, eDome and Imperiumi as my main sources.

The following questions concerning the critics every day work are answered in my thesis: what does it require from a journalist to write a review? What kind of challenges a critic does face? What kind of humor is used in reviews? What is the structure? Why do people read reviews?

I use framing and discourse analysis as my main analysis methods. I also use text analysis to explain the main differences and associations of the two chosen mediums. I compare the two mediums using several reviews from the publications as a base of my research. Furthermore I use the interview of Markku Ollila, the chief editor of Imperiumi.net, and literature concerning the topic is used to back up some of the analysis.

Keywords: critic, criticism, web, gaming, music, differences

TIIVISTELMÄ	8
ABSTRACT.....	9
1 JOHDANTO	6
2 TUTKINTATAVAT, KÄSITTEISTÖ JA VERTAILTAVAT JULKAISUT	9
2.1 Kehyksen käsite ja modifiointi omiin tarpeisiin.....	9
2.2 Median ja kritiikin käsitteet	11
2.3 Vertailtavat julkaisut ja haarojen lyhyet historiat	14
2.3.1 Pelijournalismi – aliarvostettu journalismin haara	14
2.3.2 Musiikkijournalismin pidempi historia.....	17
3 VETEEN PIIRRETYT VIIVAT	20
3.1 Mitä kritikolta vaaditaan?	21
3.2 Kompetenssi työn pohjana	21
3.3 Onko viihdejournalismi objektiivista?.....	25
4 KIELI JA SEN MERKITYS	27
4.1 Tekstin vastaanottamisen kehykset.....	30
4.2 Kieli on osa inhimillisyyttä.....	33
4.3 Mitä arvostelu sisältää?	34
4.4 Nettikritiikin rakenne on yksinkertainen	36
4.4.1 Kuinka metalliarvostelu aloitetaan?	37
4.4.2 Analyysi ja eksplikoiminen	39
4.4.3 Lopetus ja yhteenveto.....	42
4.5 Peliarvostelu pyrkii draaman kaareen	43
4.5.1 Arvostelu alkaa historialla	44
4.5.2 Arvosteluosio.....	45
4.5.3 Lopetus sinetöi kritiikin	47
4.6 Rakenteen yhtäläisyydet.....	47
4.7 Huumori yhdistää kaksi eri mediaa.....	49
4.7.1 Metaforat	50
4.7.2 Konvoluuttisanat	51

4.8 Huumorin erot ja yhtäläisyydet	55
5 POHDINTA	57
6 LÄHTEET	62
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tavoite on selvittää, mitä ominaisuuksia, yhtäläisyyksiä ja eroja metallimusiikki- ja peliarvosteluilla on verkossa toimiessaan. Niiden sisällöissä on paljon samankaltaista mustaa huumoria ja tiettyä sisäänpäinkääntyneisyyttä. Lisäksi ulkopuolisen on vaikea päästä sisälle näiden medioiden teksteihin ilman asiantuntemusta alasta. Pyrinkin kertomaan kritiikkikulttuurin kautta, mitkä kielelliset, rakenteelliset sekä draamalliset seikat yhdistävät ja erottavat kahta verkossa toimivaa viihdejournalismin haaraa.

Miksi valitsin kritiikit tutkimuksen keskiöksi? Koska ne ovat käytännössä verkkojournalismin journalistisinta antia: suurin osa suomalaisesta, verkossa tapahtuvasta viihdeuutisoinnista on referointia joko muista suomalaisista tai ulkomaalaisista lähteistä tai yhteystyökumppaneiden tiedotteista. Vaikka kritiikit ovat kaukana objektiivisesta journalismista, ne tuntuvat olevan ainoita artikkelityyppejä, jotka verkkotoimittajat kirjoittavat lähes aina itse alusta loppuun. Lisäksi ne ovat lähempänä kirjoittajien ideologiaa: ne ovat ikään kuin blogoja, joissa toimittajat voivat puhua epävirallisemmin.

Denotaatiolla tarkoitetaan merkin ensisijaista ja tärkeintä merkitystä ilman tulkitsijan antamia subjektiivisia lisämerkityksiä. Konnotaatioksi ymmärretään merkin sellainen merkitys, johon lukija liittää tulkintoja omasta kokemuksestaan sekä tulkintoja merkin käyttöyhteydestä (Erkkola, 2008, 15). Kritiikki on tästä hyvä esimerkki. Sen tyypillisimpiä konnotaatioita tai pyrkimyksiä ovat henkilökohtainen ideologia ja sen esiin tuominen, helppolukuisuus ja kompetenssin osoittaminen.

Valitsin nimenomaisesti metallimusiikin kritiikin toiseksi vertailukohtaksi, koska se on riittävän spesifi rajaus musiikkijournalismin kentästä. Musiikkijournalismi on itsessään verkossakin niin laaja alue ja se sisältää niin valtavan diversiteetin, että analysoinnista olisi tullut kertaheitolla pidempi tehtävä. Toinen syy rajaamiseen on oma harrastuneisuuteni: olen seurannut päivittäin Imperiumi.fi-sivustoa ja muita alan verkkosivustoja

jo vuosia. Sama pätee myös pelijournalismiin. Aloitin Pelit-lehden tilaamisen jo kymmenen vuotta sitten ja nykyisin olen kahden peleihin keskittyvän printtilehden ja suurimpien alan nettisivustojen uutiskirjeiden tilaaja. Olen näiden useiden vuosien ajan lukenut peli- ja hevijulkaisujen arvosteluita ja huomannut samankaltaisuutta niiden huumorissa ja rakenteessa, vaikka kyseiset haarat eivät juuri tee yhteistyötä. Kumpu-aako siis yhteys vaikkapa samankaltaisesta ideologiasta tai musiikillisesta tai pelillisestä kompetenssista ja sen samankaltaisesta käytöstä?

Molemmista viihdejournalismiin haaroista päädyin sivustoihin, jotka molemmat ovat genressään vanhoja tekijöitä: eDomeen ja Imperiumiin. Nämä sivustot ovat arkkityyppisiä, joista muut saman genren sivustot ovat ottaneet mallia viimeisten kymmenen vuoden aikana. Lisäksi kumpikaan ei toimi lainkaan printtiversiona, kuten useimmat kilpailijansa. Tutkimustulokseni pohjautuvatkin vanhempien molempien sivustojen sisältöjen analysoinnin lisäksi Imperiumi.netin päätoimittaja Markku Ollilan haastateluun sekä aiheesta kirjoitettuun lähdemateriaaliin.

Päädyin verkossa toimiviin medioihin muutamasta syystä. Pääsyy verkkomedioiden tutkimiseen on oma harrastuneisuuteni. Olen seurannut näitä kahta mediaa aktiivisesti jo useita vuosia. Toiseksi verkko on nopeasti päivittyvä ympäristö, jossa toimijoiden täytyy pitää lukijat otteessaan tiiviimmällä päivittämisellä. Toisaalta verkko on myös interaktiivinen ympäristö, foorumi, joka suosii paremmin median ja lukijoiden kanssakäyntiä ja sitä kautta edistää esimerkiksi sivustojen kehitystoimintaa. Eri alojen mediat eivät verkossa olekaan niin kaukana toisistaan kuin vaikkapa printissä. Ja mikäpä olisi-kaan parempi paikka peli- tai metallimusiikkijournalismille kuin netti? Suuri osa kohde-ryhmään kuuluvista nuorista kun käyttää esimerkiksi Spotifyä tai Steamia ja muita pelaamista tai musiikin kuuntelua helpottavia ohjelmistoja.

Luvussa 2 esitellään tutkintatapaa, tärkeintä käsitteistöä ja lopuksi kerrotaan lyhyesti analysoitavista medioista. Luvussa 3 tarkastellaan verkon ja printin eroja ja verkon etuja julkaisutoiminnassa. Lisäksi luvussa tarkastellaan viihdejournalismiin analysoitavia haaroja ja niiden historiaa sekä kriitikon vastuuta: toimittajan vaatimuksia, erityisalan

kompetenssia ja objektiivisuuden tilaa arvosteluissa. Luku 4 keskittyy tutkivan osion eli kahden vertailtavan median kritiikkien analysointiin rakenteen ja huumorin kautta. Luku 5 sisältää tuloksien purkamista, pohdintaa ja yhteenvedon.

2 TUTKINTATAVAT, KÄSITTEISTÖ JA VERTAILTAVAT JULKAISUT

Käytän tekstissä tietynlaista käsitteistöä, jotta opinnäytetyön ymmärtäminen olisi helpompaa ja ennen kaikkea sen sisältö olisi jäsennellympää. Tässä tapauksessa asiat ovat helpoiten ilmaistavissa kehysten (frames) avulla. Kehykset ovat minulle eräänlaisia näkökulmia spesifistä asiasta, tässä tapauksessa peli- ja musiikkimedian toiminnasta ja niiden yhtäläisyyksistä ja eroista, eikä käsite täysin vastaa perinteistä kehystä.

Luvussa määritellään myös keskeisimmät käsitteet. Kehyksen lisäksi selvennän hieman, mitä tarkoittavat tutkimuksen käytetyimmät käsitteet: media, kritiikki ja kriitikko.

2.1 Kehyksen käsite ja modifiointi omiin tarpeisiin

Kehys-käsite ei ole uusi, vaan sitä on käytetty erityisesti sosiologian parissa 1970-luvun puolivälistä asti. Käsitteen isänä pidetään Erving Goffmania, jonka kirjaa *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience* pidetään urauurtavana teoksena kokemuksen jäsentelyn selventämisessä kehysten keinoin. Goffmanin kehys ei kuitenkaan tarkoita täysin samaa kuin mediatutkimuksen kehys, vaan keskittyy lähinnä vastaamaan kysymykseen: mitä tässä oikein on meneillään? (Karvonen 2000, 2).

Karvonen lainaa amerikkalaista kollegaansa Todd Gitliniä seuraavasti:

Median tulkintakehikot ovat enimmäkseen lausumattomia ja tiedostamatta jääviä malleja, jotka jäsentävät maailman sekä raportoivalle journalismille että suuressa määrin myös meille, jotka joudumme luottamaan heidän raportteihinsa. Median tulkintakehikot ovat itsepintaisia tiedostamisen, tulkinnan ja esittämisen malleja; valikoinnin, painottamisen ja poissulkemisen malleja joilla symbolien käsittelijät rutiininomaisesti organisoivat diskurssin, olipa tämä sitten sanallinen tai kuvallinen esitys (Karvonen 2000, 3).

Toimittaja yleensä haluaa tietää, mitä on meneillään. Siksi journalismia onkin helppo tarkastella eri kehyksien kautta. Lisäksi tulkintakehykset antavat journalisteille mahdollisuuden käsitellä suurta määrää informaatiota nopeasti ja pakata käsitelty tieto ihmismassoille ytimekkäämmin ja kansankielisemmin. Ne tulevat rutiinin kautta ja muistuttavat tyyppittelyä - journalisti esimerkiksi pystyy erottamaan hyvän ja pahan poliitikon tai ennustamaan, mitä vaikkapa urheilija hänelle ottelun jälkeen vastaa.

Kehyksen varsinainen käsite ei taivu tutkimukseni tarpeisiin täysin, joten otan lieviä sivuaskelia. Pyrin analyysiosassa kirjoittamaan peli- ja musiikkiarvosteluista ensin isommissa rakenteen ja huumorin analyysikehyksissä, joten mitoitin rakenteen ja huumorinkäytön eriytyvyyttä tai samankaltaisuutta kahdessa eri arvostelutyypissä. Nämä kehykset muodostavat toimittajan puolen kirjoitusmalleja ja selittävät toimittajan näkökulman kirjoituksista eivätkä keskity lukijoiden vertailuun. Myöhemmin analyysiosassa keskityn kolmeen eri ymmärrettävyyden ja luettavuuden kehykseen, joita ovat informaation, viihteen ja fanitoiminnan kehykset. Nämä kehykset kertovat, kuinka tärkeää tai merkityksentöntä sivustoilta saatava informaatio lukijalle on. Nämä kehykset eivät niinkään keskity toimittajan vaan lukijan näkökulmaan.

Kehys vai diskurssi?

Kun puhutaan kehyksistä, voidaan kysyä, miksei puhuta myös diskursseista? Toki sivuan tekstissäni myös diskursseja esimerkiksi tekstin analysoinnissa, koska diskurssi on enemmän tekemiseen: tuottamiseen, puhumiseen tai kirjoittamiseen liittyvä käsite. Se ei niinkään kerro lukijoiden subjektiivisia ajatuksia eikä sitä, minkälaisia tunteita media herättää. En kuitenkaan käytä itse diskurssi-termiä ja siihen liittyvää termistöä, vaikka diskurssianalyysin keinoja käytänkin.

Periaatteessa näillä kehyksellä ja diskurssilla ei kuitenkaan ole enää monta eroa, sillä diskurssi on ulottanut sovellutusalueensa myös vastaanottajan puolelle. Silloin ymmärtäminen, lukeminen, tai vaikkapa uutisesta keskustelu tulee merkitykselliseksi siinä missä uutisen tuottaminenkin (Karvonen 2000, 7). Itse kuitenkin miellän kehyksen hel-

pommaksi tavaksi jäsentää ajatuksiani. Kehyksissä asioita voin tarkastella helpommin kielen eri keinoja, vaikka kaikki ovat saman pääkehysten eli tekstianalyysin keinojen alla. Diskurssianalyysi ja muut tekstianalyysin keinot voidaan seuraavan kuvion mukaisesti ajatella osana kehyksiä, jossa analysoidut kohteet toimivat.



KUVIO 1: *Tekstianalyysin viitekehys viestinnässä*

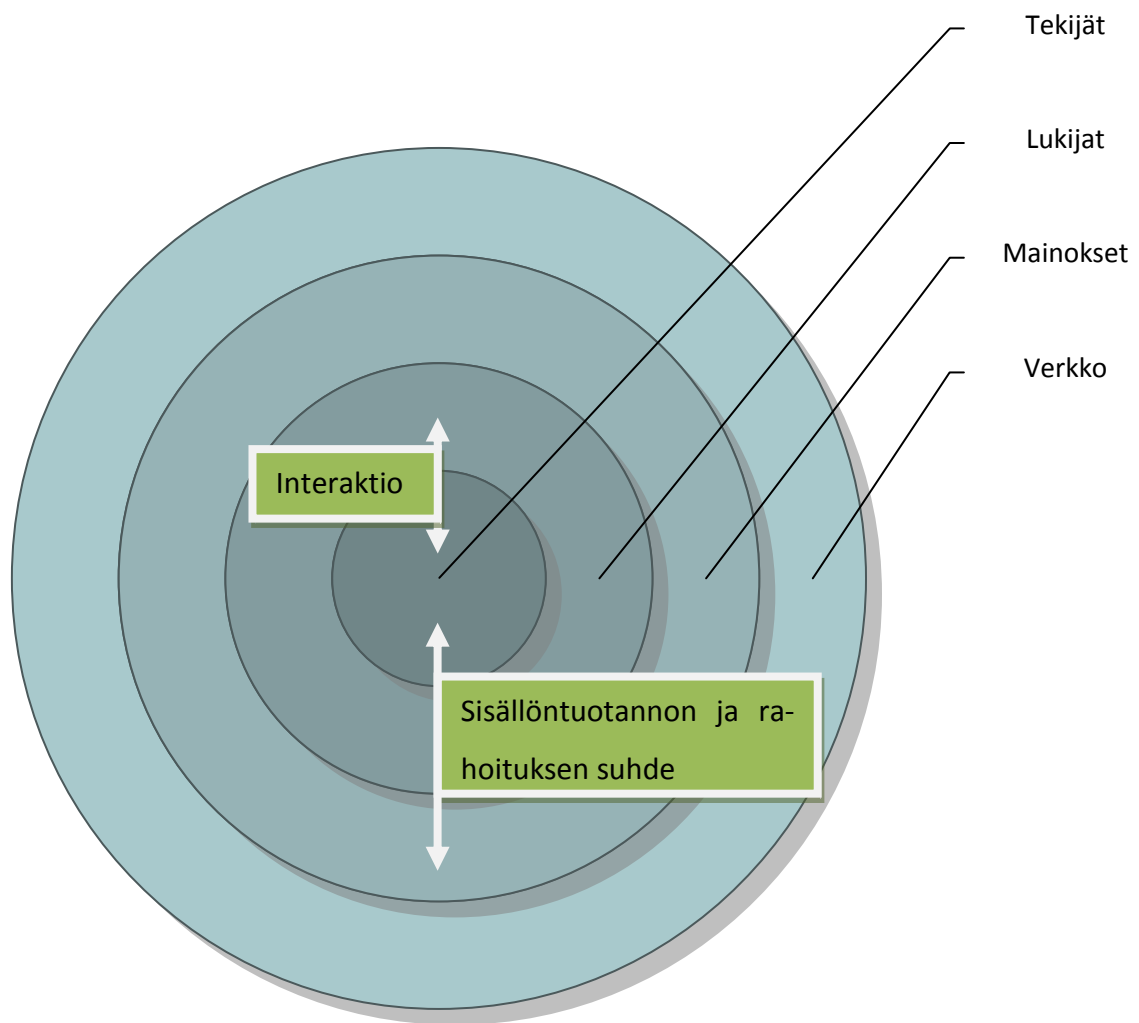
2.2 Median ja kritiikin käsitteet

Mediasta puhuttaessa tarkoitetaan usein joko viestinnän kenttää yleisesti, tiettyä viestintämenetelmää tai yksittäistä media-alan yritystä tai hanketta. Lisäksi median käsite voi kattaa myös niin kutsutun sosiaalisen median. Sanakirjavastine media-sanalle on 'viestintäkanava' tai 'viestin välittäjä'. *Media* on itse asiassa monikko medium-termistä, joten kielen vakiintunut termi *mediat* on itse asiassa monikon monikko. Medialla tarkoitan tutkimuksessani kuitenkin vain joukkoviestintää tai sen osaa, johonkin

tiettyyn genreen suuntautunutta haaraa tai viestintäkanavaa. Joukkoviestintää määrittävät Erkkolan mukaan (2008, 28) seuraavat ominaispiirteet:

- Yhden viestimen sanoma välitetään erilaisia teknisiä reittejä ja julkaisukanavia pitkin moninkertaisena vastaanottajille.
- Sanoma välitetään useille vastaanottajille.
- Sanoma on julkinen ja rajaamaton.
- Palaute on useimmiten epäsuoraa, kommentointia ja monia eri teitä saapuvaa.
- Yleisö on ”harmaata massaa” eli rajaamatonta.

Yksi median ominaisimmista piirteistä joukkoviestimenä on myös sen ominaisuus mainoskanavana (Ahvenainen 2004, 10). Verkkomedian suurin tulonlähde on sama kuin useimmilla printtilehdillä. Mainoksilla katetaan suurin osa välittömistä kuluista. Esimerkiksi verkossa toimivien peli- ja musiikkimedioiden rahoituksen voisi karkeasti kehystää seuraavasti:



KUVIO 2. Verkkomedian rahoituksen ja sisällöntuotannon väliset suhteet

Kaaviosta on helppo huomata, mitkä ovat internetissä toimivan median riippuvuussuhteet. Mitä tummempi alue, sitä lähempänä se on sisällöntuotantoa. Mainokset tuovat eniten rahaa, tekijät yleensä vähiten. Vastaavasti tekijät tuottavat eniten sisältöä, mainokset vähiten. Tekijöiden ja mainosten välinen riippuvuussuhde on kuitenkin korvaamaton, sillä tekijöiden täytyy saada tuottoa ja mainostajat haluavat näkyvyyttä tuotteilleen. Verkko toimii eräänlaisena alustana, pohjana, joka pitkin interaktio toimii: mainostulot löytävät paikkansa ja yleisö löytää artikkelinsa.

Mikä on kritiikki ja kuka on kriitikko?

Kritiikkiä lienee ollut yhtä kauan kuin taidetta, ainakin jos on vanhoja ”taiteilija on teoksensa ensimmäinen kriitikko” -sanontoja uskomisen. Kritiikki kuuluu ihmisluonteeseen, paremman tavoitteluun ja ihmisen tyytymättömyyteen nykyisyyttä kohtaan. Musiikki- ja pelikritiikistä puhuttaessa siirrytään kuitenkin kulttuuri- ja taidekritiikin polulle, joka määrittellään taideteosten tai teoskokonaisuuksien, taideilmiöiden ja muiden taiteeseen liittyvien aiheiden määrittelemiseksi ja pohtimiseksi. Voitaisiin lyhyesti sanoa, että kritiikki on arviointia, jonka tavoitteena on arvosteltavan asian arvon tutkiminen, pohtiminen ja määrittely.

Kriitikko taas on sanakirjamääritelmän mukaan henkilö, joka arvostelee tai arvottaa jotakin taiteen tai kulttuurin alaa. Kriitikko voi olla myös henkilö, joka arvostelee yhteiskunnallisia epäkohtia. Sanaan kriitikko liittyy usein ennemminkin työnsä omistautuva asenne henkilökohtaisten mielipiteiden summittaisen lausumisen sijaan, sillä kriitikko omaa oman alansa asiantuntijuuden lisäksi jonkin alan toimijuuden. Hän saattaa esimerkiksi itse olla muusikko tai töissä pelialalla. (Himmelä 2010, 12.)

2.3 Vertailtavat julkaisut ja haarojen lyhyet tarinat

Tässä alaluvussa kerron lyhyesti peli- ja musiikkijournalismista. Selvennän niiden historiaa lyhyesti, jotta niiden erilaiset lähtökohdat ja erilaisuudet historian valossa käyvät selviksi. Lisäksi kerron lyhyesti analysoimistani julkaisuista, niiden spesifimmästä historiikista, synnystä ja niiden nykyasemasta suomalaisessa viihdejournalismin ja oman journalistisen haaransa kentässä.

2.3.1 Pelijournalismi – aliarvostettu journalismin haara

Videopelijournalismi on tullut pitkän matkan. Vaikka sitä ei voi verrata mitenkään musiikkijournalismiin tai edes metallimusiikkijournalismiin elinkaarensa puolesta, on siitä

tullut merkittävä uutisoinnin osa. Atarin Pong-pelin ilmestyttyä kolikkopelinä 1972 peliala on laajentunut eksponentiaalisesti ja sen parissa pyörivät nykyisin miljardit dollarit. Tämä on taannut myös pelijournalismille helpon kasvun ja laajan lukijakunnan. (Hall 2003, hakupäivä 25.5.2010.)

Heti kolikkopelien ilmestymisen jälkeen niiden ympärille kasvoi journalismia Play Meter-julkaisun muodossa. Julkaisu on pitkäikäisin pelilehti, vaikkakin se ensimmäisten vuosiansa aikana keskittyi julkaisemaan kolikkopeliuutisia. Ensimmäiset pelikonsolilehdet, Electronic Games ja Computer and Video Games, perustettiin 1981. Electronic Gamesin perustaja Bill Kunkelin omien sanojen mukaan tuon ajan kirjoittajat olivat alan cheerleadereita, faneja, jotka rakastivat pelejä ja halusivat kirjoittaa niistä. (Hall 2003 hakupäivä 25.5.2010.)

Ensimmäinen verkossa ilmestynyt pelijulkaisu oli Game Zero, joka aloitti toimintansa jo 1994, mutta ensimmäiset viralliset tiedot sivuston olemassaolosta sijoittuvat huhtikuuhun 1995 (Hall 2003, hakupäivä 25.5.2010), kauan ennen aiheen popularisoitumista verkossa. Sivusto lakkautti toimintansa 1996. Toinen pioneirisivusto oli IG Online eli Intelligent Gamer Online. Se toimi pelkästään verkossa ja tarjosi alusta alkaen päivittäisiä uutisia ja muita päivityksiä ja oli selvästi aikaansa edellä. Se koitui myös sen kohtaloksi, sillä helmikuussa 1996 silloinen johtava printtipelijulkaisu Electronic Gaming Monthly osti sen sisällöt ja teki niistä printtiversiot. Samalla sivuston toiminta lakkasi.

Nykyisin pelisivustoja on satoja, ja suurein osa niistä on yhden tai kahden hengen toimittamia, riippumattomia blogeja. Riippumattomuus ei kuitenkaan ole nykyisin enää itsestäänselvyys pelijournalismia tarkasteltaessa. Toimittajat työskentelevät erilaisten ristipaineiden alaisena. Erilaisilla intressiryhmillä on usein tarve saada asiansa julkisuu-teen sekä vaikuttaa julkaistavan jutun asiasisältöön (Huovila 2005, 49). Esimerkiksi eri pelien julkaisijoiden pr-osasto saattaa painostaa kauan odotetun pelin arvostelun kirjoittajaa kirjoittamaan arvostelukappaleesta "peukun arvoisen" arvostelun, vaikka peli itsessään ei niin hyvä olisikaan. Tämä tuli monelle yllätyksenä, kun paljastui, että arvos-

tettu japanilainen pelilehti Famitsu on hyväksyttänyt kritiikkejään pelifirmoilla (Pernu 2009, hakupäivä 28.5.2010).

Suomalaisista pelisivustoista

Suomalainen pelimedia on melko hyvätapaista. Arvostelijoita ei ole esimerkiksi erotettu kärkevän tai lyttävään arvostelun takia. Suomalaiset pelitoimittajat kertovat kuitenkin muista painostuskeinoista, joita käyttävät usein joko pelien julkaisijat tai jakelijat. Esimerkiksi eräs toimittaja oli saanut eräältä julkaisijalta arvosteltavia pelejä pari viikkoa myöhemmin kuin muut julkaistuaan negatiivissävyyisen arvostelun (Ahlroth 2009, hakupäivä 4.6.2010). Toisessa tapauksessa peliyhtiön toimesta päätoimittajalle oli esitetty toivomus, että tietty toimittaja ei enää arvioisi heidän pelejään.

Joidenkin tutkijoiden mukaan pelijournalismi ei ole edes journalismia. Esimerkiksi pelitutkija Tanja Sihvosen mukaan pojat kirjoittavat pojille, pelialan rahoittamana. Hänen mukaansa pelilehdet ovat olleet markkinointia varten tehtyä sidosryhmäviestintää. Sihvonen kertoo, että toimittajat käsittelevät kritiikittömästi sitä aineistoa, jota peliala on heille antanut. Lisäksi peliala käyttää hyväkseen pelimedioiden välistä kilpailua. Pelifirmat esimerkiksi luovat keinotekoisia rajoja eri medioille ja nostavat tietyt ihmiset tai lehdet luottovartiokseen (Ahlroth 2009, hakupäivä 4.6.2010).

Alun vaatimattomasta fanijournalismista on tultu pitkä matka. Vaikka pelimedia kärsii yhä poikataustastaan, bisnes on ajat sitten kasvanut aikuiseksi. Nykyisin pelijournalismi voi vaikuttaa ratkaisevasti pelin myyntiin arvostelujen muodossa ja sitä kautta omaa valtavan vastuun, sillä yksikin negatiivinen arvostelu pelistä voi vaikuttaa kuluttajan ostopäätökseen. Sitä ahdistelevat joka puolelta erilaiset pr-koneistot, jotka tekevät kaikkensa saadakseen peleille myönteistä julkisuutta.

eDome

eDome on jo vuodesta 1997 toiminut pelijulkaisu, joka tarjoaa lukijoilleen uutisia ja artikkeleja videopelien, viihde-elektroniikan, internetin ja mielenkiintoisten ilmiöiden

maailmasta. eDome toimi aluksi Soneran iNET Keskuskatu -palvelun peliosiona. Vuonna 1998 siitä kuitenkin kehitettiin The Dome -niminen pelisivusto, joka uudistui 1999 eDomeksi.

Soneran palvelimilla toimivan Plaza.fin alaisuudessa toimii useita eri toimituksia, joista peleihin ja tietotekniikkaan keskittyvät sisärsivustot Muropaketti ja eDome. eDome keskittyy ennen kaikkea peleihin ja niiden arvostelemiseen, sillä uutisointi on lähinnä vain referointia muista lähteistä suurimpien messujen, pelitapahtumien sekä peliturnausten kiertämisen lisäksi.

eDome on tällä hetkellä luetuin suomalainen pelisivusto, jolla on lukijoita ollut vuoden 2010 alusta viikkoon 19 asti noin 55600 viikoittain (Suomen web-sivustojen viikkoluvut, hakupäivä 22.5.2010). Sivuston suosio nojaa pitkälti sen riippumattomaan linjaan esimerkiksi arvosteluissa ja kriittisessä uutisoinnissa. Lisäksi kirjoittajien oma aktiivisuus ja keskustelu lukijoiden kanssa on päivittäistä. Uutisia ja artikkeleita päivitetään sivuille joka päivä, ja toimittajat osallistuvat niistä viriäviin keskusteluihin myös vapaa-ajallaan.

2.3.2 Musiikkijournalismin pidempi historia

Maailmalla musiikkijournalismin voidaan katsoa alkaneen musiikkiarvostelusta 1700-luvun saksalaisissa aikakauslehdissä. Suomessa ensimmäiset ammattimaiset musiikkikriitikot alkoivat toimia 1850-luvulla (Himmelä 2010, 9). Samaan aikaan muotoutuivat myös ne musiikkijournalismin sekä musiikkikritiikin käytännöt ja arvot, joita voi nähdä vielä nykyisinkin. Himmelän mukaan (2010, 9) niihin kuuluivat kritiikin julkisen toiminnan käsittäminen, musiikillisen kompetenssin olennaisuus asiantuntijuuden osoittamisessa sekä lehdistön vaikutus kansaan.

Nykyisen taidejärjestelmän perustukset rakennettiin Suomessa 1880-luvulla keskeisten kulttuuri-instituutioiden syntymisen myötä. Ruuskan mukaan (2006, 19) se vaikutti silloisten sanomalehtien kulttuurijournalistiseen sisältöön. Helsinkiin oli myös syntynyt

riittävä konserttimusiikista kiinnostunut taideyleisö, mikä mahdollisti orkesterien ja niihin liittyvien instituutioiden perustamisen. Yleisön kiinnostus oli osittain musiikkikritiikin harjoittaman makunormituksen seurausta.

Merja Hurrin mukaan vuosina 1945–1985 suosituin taidelaji sanomalehtien kulttuuri-osastoilla oli musiikki, joskin 87 prosenttia siitä käsitteli klassista musiikkia. (Ruuska, 2006, 20-21.) Populaarimusiikin käsittely kuitenkin yleistyi rock-musiikin yleistyessä. 1960-luvun sanomalehdissä arvosteleminen tapahtui aluksi avustajien, sittemmin taidemusiikkikriitikoiden toimesta. Arvosteluiden näkökulma ei välttämättä tavoittanut musiikin olennaisia piirteitä, koska kirjoittajien kritiikin keinot tulivat perinteisen musiikkitieteen alueelta. Rock-lehdistön kehittyessä alalle tuli enemmän populaarimusiikin genreihin perehtyneitä kirjoittajia.

Populaarimusiikin seuraamiseen tarkoitettu media on ollut ja on ensisijaisesti edelleenkin populaarimusiikin aikakauslehdistö. Ruuskan mukaan (2006, 21) populaarimusiikki on saanut kasvavasti palstatilaa sanomalehdissäkin aikavälillä 1945-1985. Tätä olettamusta tukee yleinen populaarimusiikin ja -kulttuurin arvostuksen nousu, koulutuksen lisääntyminen sekä siitä kiinnostuneen yleisön lisääntyminen. Toisaalta perinteinen korkeakulttuurin ja populaarikulttuurin kuilu on kaventunut.

Metallimusiikkijournalismi syntyi 1970-luvun lopulla underground-liikkeenä. Jotkin rock-julkaisut julkaisivat raskaamman musiikin artikkeleita, mutta ala laajeni omiksi lehdikseen vasta suurten metalliyhtyeiden, kuten Black Sabbathin, Iron Maidenin ja Metallican suosion kasvaessa. Suosituimpia lehtiä ovat jo 1980- ja 1990-luvuilta lähtien olleet Kerrang!, Terrorizer, Metal hammer ja Hails and Horns, jotka englanninkielisinä ovat levinneet maailmanlaajuisiksi julkaisuiksi.

Suomessa metallijournalismi alkoi nosta päätään 1990-luvun lopulla. Suurin ja lukijakunnaltaan laajin printin metallijulkaisu on nykyisin Inferno, joka on toiminut vuodesta 2001. Se on painokseltaan Suomen neljänneksi suurin musiikkilehti. Verkossa suurin

toimija on edelleen Imperiumi.net, jota edelsi Suomi Finland Perkele -printtijulkaisu. (Ollila, 28.8.2010.)

Imperiumi

Imperiumi.net on Suomen suosituin raskaaseen metallimusiikkiin keskittyvä suomenkielinen sivusto, jonka sisältö keskittyy pääasiallisesti levyarvosteluihin ja keikkareportaaseihin. Imperiumin pääasiallinen musiikkigenre on metalli ja hardrock, joskin sivulla julkaistaan välillä kevyemmänkin rockin arvosteluja. Sivusto tarjoaa myös uutisia, mutta suuri osa niistä tulee erilaisten uutiskeräinten läpi suodatettuina ja vieläpä englanninkielisinä.

Imperiumin tarkoitus on alusta saakka ollut olla valtakunnallisella tasolla raskasta musiikkia käsittelevistä verkkomedioista ykkösen. Jo Imperiumia ennen pyöritetty Suomi Finland Perkele -lehden verkkosivusto (1998–2002) oli metallimusiikkisivustojen ykkösen, vaikka se syntyikin printtilehden jatkeeksi. Lehden ajauduttua talousvaikeuksiin sivusto jäi ”tekohengittämään” SFP:n nimeä, kunnes Imperiumin perustaja Markku Ollila laittoi konseptin kokonaan uusiksi. (Ollila 28.8.2010, haastattelu.)

Sivusto on suomalaisista musiikkisivustoista kahdeksanneksi suosituin ja raskaan musiikin sivustoista tunnetuin. Kävijämäärät pyörivät viikoittain noin 22 tuhannen kävijän paikkeilla. Muista musiikkimedioista Imperiumi.net poikkeaa kuitenkin vierailutiheydellään, joka on miltei puolet suurempi kuin muilla alan sivustoilla. Se tarkoittaa sitä, että sivustolla vierailaan samalta selaimelta viikon aikana muita sivuja tiheämmin, keskimäärin 3,7 kertaa viikossa. (Suomen web-sivustojen viikkoluvut, hakupäivä 22.5.2010.)

3 VETEEN PIIRRETYT VIIVAT

Tässä luvussa jäsentelen lyhyesti internetin ominaisuuksia, jonka jälkeen pohjustan tutkivaa osaa kertomalla journalistin ja erityisesti kriitikon ominaisuuksista ja työhön vaadittavista attribuuteista. Lisäksi käsittelen kritiikin juttutyypin aiheuttamaa haastetta, journalismin subjektiivisuutta.

Fyysisen tuotteen olemattomuus ja vähentynyt määräaikaisuuden tärkeys erottavat digitaalisen sisällön printti- ja broadcasting-julkaisutoiminnasta. Digitaalisen tuotteen kopioinnin kustannukset ja kopiointiin kulutettu aika ovat minimaaliset fyysiseen tuoteseen, kuten painettuun sanomalehteen, verrattuna. Digitaalisen sisällön jakelun nopeus mahdollistaa suuren automaation asteen, koska tuotteen kopiointi ja siihen kulutettu aika ovat olemattomia. (Ahvenainen 2004, 21.) Tämä johtaa siihen, että sisältöä voidaan päivittää loputtomasti lyhyellä frekvenssillä. Digitaalisuus mahdollistaa lisäksi sisällön siirtämisen muihin julkaisukanaviin.

Kuluttajan ulottuvilla on periaatteessa päätepisteetön informaation väylä, josta on mahdollista löytää loputon määrä tietoa ja viestintää. Enää ei ole kyse siitä, että lähettäjä puolisoikkona heittää luettavaksi jotain sellaista, jonka se arvelee kiinnostavan ihmisiä. Nykyinen malli on miltei vastakkainen: lukija itse päättää, mitä hän haluaa lukea. (Kunelius 2003, 51). Silloin malli olisi täysin vastakkainen, jos lukijat saisivat täysin itse päättää juttuideat ja aiheet.

Verkostoituminen on tehnyt myös mahdolliseksi sen, että perinteisenä yleisönä pidetyt uutisten kuuntelijat voivat keskustella sekä sisällöntuottajien että toistensa kanssa. (Kunelius, 2003, 52.) Tällaisen mahdollisuuden peli- ja metallimusiikkimediat ovat myös hyödyntäneet joko keskustelupalstojen tai foorumeiden kautta.

Joukkoviestimet tarjoavat nykyisin julkisen, sosiaalisen ympäristön niille toimijoille, jotka osallistuvat edes jollakin tavalla julkiseen keskusteluun tai vaikkapa yhteiskunnallisen ongelman määrittelyyn. Joukkoviestimet tekee tärkeäksi niiden rooli 'interdiskur-

siivisena areenana': ne kokoavat samaan tilaan erilaisia toimijoita, kertovat siitä, mitä muilla eri areenoilla tapahtuu ja puhuttelevat yleisöä. (Väliverronen 1996, 89.) Tämä on internetin suurin etu: sen kokoaa ihmiset keskustelemaan vaivattomasti.

3.1 Mitä kriitikolta vaaditaan?

Mitä metallimusiikki- tai pelijournalismi vaatii kirjoittajalta? Ainakin omistautumista. Oman alansa asiantuntijana toimittajalla on velvollisuus tarjota omalla ajalla keräämäänsä taustatietoa ja vaikuttaa myös mielipiteillään, joskin esimerkiksi uutisjournalismin mielipiteillä ei ole asiaa (Huovila 2005, 45). Toimittajalla on siis vastuu tietää oman alansa tapahtumista. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että esimerkiksi pelijournalisti seuraa tarkasti pelien lanseerauksia ja pysyy ajan tasalla julkaisijoiden pyrkimyksistä. Musiikista kirjoittava journalisti käy keikoilla, kuuntelee levyjä ja seuraa bändien tilanteita sekä levyntekoa ja lukee sähköposteja. Tärkeintä on, että tämä kaikki tapahtuu vapaa-ajalla, jolloin tietotason kartuttamiseen ei tarvitse uhrata järkyttävästi työaika.

Himmelän mukaan (2010, 11) kriitikolle käytännön osaamisen ja tietämisen katsotaan tuovan työhön uskottavuutta. Usealla musiikkikriitikolla olikin journalistityön ulkopuolinen suhde musiikkiin, kuten soittoharrastus tai opetustoimi. (2010, 11.) Pelitoimittajien suhde ei sen sijaan ole yleensä niin yleinen, että he tuottaisivat pelejä vapaa-ajallaan. Tämä johtuu suurilta osin pelintekoprosessin monimutkaisuudesta, laajuudesta ja vaativuudesta. Pelikriitikon käytännön osaamiseksi laskenkin ulkopuolisen suhteen peleihin eli pelihistorian tuntemuksen ja pelien omaehtoisen pelaamisen vapaa-ajalla.

3.2 Kompetenssi työn pohjana

Gino Stefani kertoo musiikillisen kompetenssin olevan kyky tuottaa merkityksiä musiikin avulla ja/tai sen piirissä. Kompetenssi koskee jollakin tavalla kaikkia tietyn kulttuurien ja niiden alakulttuurien jäseniä, joskin eri tavoin ja eri mittakaavassa. (Stefani

1985, 9–11.) Journalisti käyttää siis musiikillista kompetenssiaan arvostellessaan, koska hän oletettavasti on aiheen ja musiikkityylin asiantuntija.

Stefani muotoilee musiikillisen kompetenssin yleistä mallia, jonka mukaan kompetenssi jäsentyy 1) yleisten koodien 2) sosiaalisten käytäntöjen 3) musiikillisten tekniikoiden 4) tyylien ja 5) yksittäisten teosten tasoille. Kompetenssin osat kulkevat yleisestä yksityiseen eli mitä pidemmälle mennään, sitä enemmän asiantuntemusta vaaditaan. Malli kulkee kansanomaisesta kompetenssista taiteelliseen kompetenssiin. Taiteellisen kompetenssin kannalta olennaisinta on teoksen taso ja kansanomaisen kompetenssin kannalta taas yleisten koodien ja sosiaalisten käytäntöjen tasot (Stefani 1985, 12, 23–24).

Stefanin malli on siinä mielessä merkittävä, että sen mukaan musiikkitiede lähestyy kielitieteitä, josta erityisesti semiotiikkaa. Stefani pyrkii näkemään musiikin merkkeinä ja merkkijärjestelminä, joiden olemusta määrittää suurelta osin vastaanottajan tulkinta. Yleensä musiikin teoria sulkee yleensä kaikki ulkomusiikilliset näkökohdat ulkopuolelleen, mutta kritiikissä se on Stefanin mallin mukaan mahdotonta, koska arvostelussa kirjoitettuun kieleen kuuluu automaattisesti joitakin sosiaalisia käytäntöjä ja erilaista ideologiaa.

Stefanin mukaan (1985, 157) musiikissa oleva merkitys on itse musiikki, joka voi vastaanottajassaan saada aikaan mielikuvia ja konnotaatioita, kun taas yleensä semioottinen suhtautuminen vaatii aina omien tarkoitusperien ja tulkinnan lähtökohtien eksplikoimista. Tarkoituksena voi olla esimerkiksi selittää kuuntelukokemuksia tai vaikkapa kirjoittajan tarkoitusperiä. Karppinen tiivistää hyvin tutkimuksessaan Stefanin kompetenssin tasot, jotka liikkuvat siis yleismaailmallisesta ymmärtämisestä teoskohtaiseen tason ymmärtämiseen.

1) Yleiset koodit ovat skeemoja, joiden mukaan havaitsemme ja tulkitsemme kuulemamme. Huomaamme kuuloaistillamme, onko ääni korkea, matala, kirkas ja niin edelleen. Sovellamme kuulemamme loogisia kaavoja eli vertailemme äänten vaihtumista,

samanlaisuutta tai vaikkapa toistumista. Tätä kompetenssin luokkaa Stefani pitää kaikkien saavutettavana.

2) Sosiaalisilla käytännöillä tarkoitetaan musiikillisten merkkien tuottamistapoja, musiikillisia instituutioita. Stefani ei siis suinkaan miellä sosiaalisiksi käytännöiksi esimerkiksi sosiaalisten ympäristöjen musiikinkuuntelutottumuksia. Musiikilliset merkitykset syntyvät tietyistä sosiaalisista käytännöistä lainattujen viitteiden välityksellä. Sosiaalisen käytännön muodostama kompetenssi on lähes kaikkien ihmisten ulottuvilla. Jokin tietty esitystapa tai sävelkulku voi kuulostaa juhavalta, jokin toinen taas uhkaavalta jne.

3) Musiikilliset tekniikat viittaavat musiikillisiin teorioihin ja menetelmiin, joista muodostuu yleinen musiikin kielioppi: asteikot, soinnut, rytmit. Tällä tasolla voidaan jo puhua säveltaiteesta, musiikin työstämisestä, jossa käytetään tiettyjä tekniikoita esimerkiksi sävelten järjestämiseen.

4) Musiikillisten tekniikoiden erityisyyttä kutsutaan tyyliksi, jonka avulla tunnistamme tietyn aikakauden, suuntauksen ja säveltäjän. Tyyli koostuu aikakaudelle, ympäristölle tai tekijälle musiikin tuottamistavoista, musiikillisista ideologioista ja niin edelleen. Tyylillisen kompetenssin vaatimuksena on siis kyky erottaa: muodostaa tai tuottaa molemmat tyylin aspektit. Stefanin mukaan tavallisesti nuo kaksi puolta eivät eriydy, vaan käytännössä esimerkiksi impressionistisella tyylillä tarkoitetaan musiikillista ilmaisua ja historialliskulttuurista sisältöä.

5) Stefanin mukaan teos erottuu avulla muista ainutkertaisuutensa avulla. Teokseen liittyvä kompetenssin muoto tarkoittaa siis vähintäänkin teoksen tunnistamista. Musiikkia ei esitellä konserteissa tekniikoina tai tyyleinä tai tuottamistapoina, vaan omina sävellyksinään. Teoksen taso on kuulunut keskeisellä tavalla yläkulttuuriseen taiteelliseen hahmottamiseen. (Karppinen 2000, 48-49.)

Stefanin musiikillisen kompetenssin voi myös pienillä muutoksilla valjastaa pelikritiikin käsiin. Koska edellä mainitaan musiikillisen kompetenssin olevan kyky tuottaa merkityksiä musiikin avulla ja/tai sen piirissä ja kerrotaan kompetenssin koskevan jollakin tavalla kaikkia tietyn kulttuurien ja niiden alakulttuurien jäseniä, voidaan sen pohjalta käyttää kompetenssia myös pelikriitikon työn pohjana, joskin hieman muutettuna. ”Pelillinen kompetenssi” sisältää automaattisesti musiikillisen kompetenssin kaksi ensimmäistä nähdyn ymmärtämisen kompetenssin kanssa, koska nykypeleistä suurin osa sisältää musiikkia osana teosta.

Stefanin mainitseisiin yleisiin skeemoihin voitaisiin hahmottaa kuullun tulkitsemisen lisäksi myös nähdyn tulkitseminen: onko nähty asia pyöreä, kirkas, kapea vai esimerkiksi pimeä? Samalla huomaamme muodon toistumisen tai vaihtumisen nähdyssä sisällyksessä samalla tavoin kuin kuullussa.

Musiikillisten instituutioiden lisäksi voidaan peliarvostelijan ymmärtää joutuvan tekemisiin myös kuvakerronnallisten instituutioiden kanssa pelien kuvakerronnallisten elementtien vuoksi. Arvostelija ymmärtää, mikä näyttää pelottavalta, hauskalta tai uhkaavalta.

Kolmannen kompetenssin tasoa musiikin ja säveltaiteen tuottamisena ei voida enää pitää pelijournalistin kompetenssina. Pelikriitikon ei tarvitse osata tuottaa musiikkia. Hänen tulisi sen sijaan tietää kolmannella tasolla paljon pelientekoprosessista, mutta ei kuitenkaan pelien käytännön tekemisestä, sillä siihen ei voi suoranaisesti ryhtyä ilman ulkopuolista opetusta ja valtavaa taustajoukkoa. Vielä 1990-luvullakin osa toimittajista oli intohimoisia ”tekstiseikkailuiden” eli DOS-käyttöjärjestelmälle tarkoitettujen kevyiden pelien harrastelijatekijöitä, mutta nykyisin pelit ovat niin massiivisia, että pelientekoprosessin täydellinen tietämys tarkoittaisi samaa kuin musiikkijournalisti, joka osaisi soittaa sinfoniaorkesterin kaikkia soittimia.

Neljäs kompetenssin taso eli tyylien tunnistaminen on pelijournalistille yhtä merkitsevä kompetenssin taso kuin musiikkikriitikollekin. Tyyllillisen kompetenssin vaatimuksena

on siis kyky erottaa: muodostaa tai tuottaa molemmat tyylin aspektit. Tähän journalistin on pystyttävä kuulo- sekä näköaistillaan ja yleensä tyyllinen tunnistaminen voidaan suorittaa jommalla kummalla: näkö- tai kuuloaistilla. Viides kompetenssin taso myöskään eroa musiikillisen kompetenssin tasostaan: teosta käsitellään omana itsenään ja siihen voidaan tarpeen vaatiessa verrata samantyylistä julkaisua.

3.3 Onko viihdejournalismo objektiivista?

Kritisoidessaan kriitikot arvostelevat esimerkiksi levyjä, konsertteja tai pelejä. He harjoittavat Himmelän mukaan (2010, 10) evaluoivaa journalismia, jonka tunnusmerkkejä ovat erittäin subjektiivinen ja itsevarma tyyli sekä lukijasuhde, jossa synnyttää lukijan ja arvostelijan välille joko luottamusta tai antipatiaa. Voidaan siis perustellusti kysyä, onko peli- tai musiikkijournalismo objektiivista.

Kun viihdejournalismoa tarkastellaan ilmiönä, sen pyrkimys objektiivisuuteen on aina suhteessa erilaisiin esteettisiin ja sosiopoliittisiin käytäntöihin sekä ideologioihin. Esimerkiksi musiikkijournalismin ”totuutta” voidaan etsiä vain sen välittämästä todellisuudesta – niistä representaatioista ja traditioista joihin konnotaatiot ja intertekstit kiinnittyvät. (Ruuska 2006, 18.)

Mihin arvostelukulttuuria ja kritiikkiä ylipäättään tarvitaan? Tarvitseeko kriitikon olla objektiivinen, joka attribuuttina on yksi toimittajan työnkuvan kulmakivistä? Pelien ja pelijulkaisuiden suhteen voi nähdä symbioottisena tuotteiden ja niiden markkinointiin kuuluvan osa-alueen suhteena, joskin musiikki- ja pelijournalismin, kuten journalisminkin yleisiin tehtäviin kuuluu tiedon välittämisen, mainostamisen ja viihdyttämisen lisäksi keskustelun herättäminen. (Ruuska, 2006, 18.) Keskustelun herättämisessä kriitikko on omiaan, johtuen Himmelän mainitsemasta lukijasuhdesta. Esimerkiksi eDomessa lukijat voivat kommentoida kirjoittajan kritiikkejä ja sitä kautta ehdottaa esimerkiksi parannusehdotuksia. Näihin ehdotuksiin ja asiallisiin kommentteihin yleensä vastaankin toimituksen puolelta. Imperiumissa kriitikot käyttävät enemmän *besserwisser*-asennetta, jolloin journalismin pitää pystyä hyväksymään kritiikki itseäänkin kohtaan.

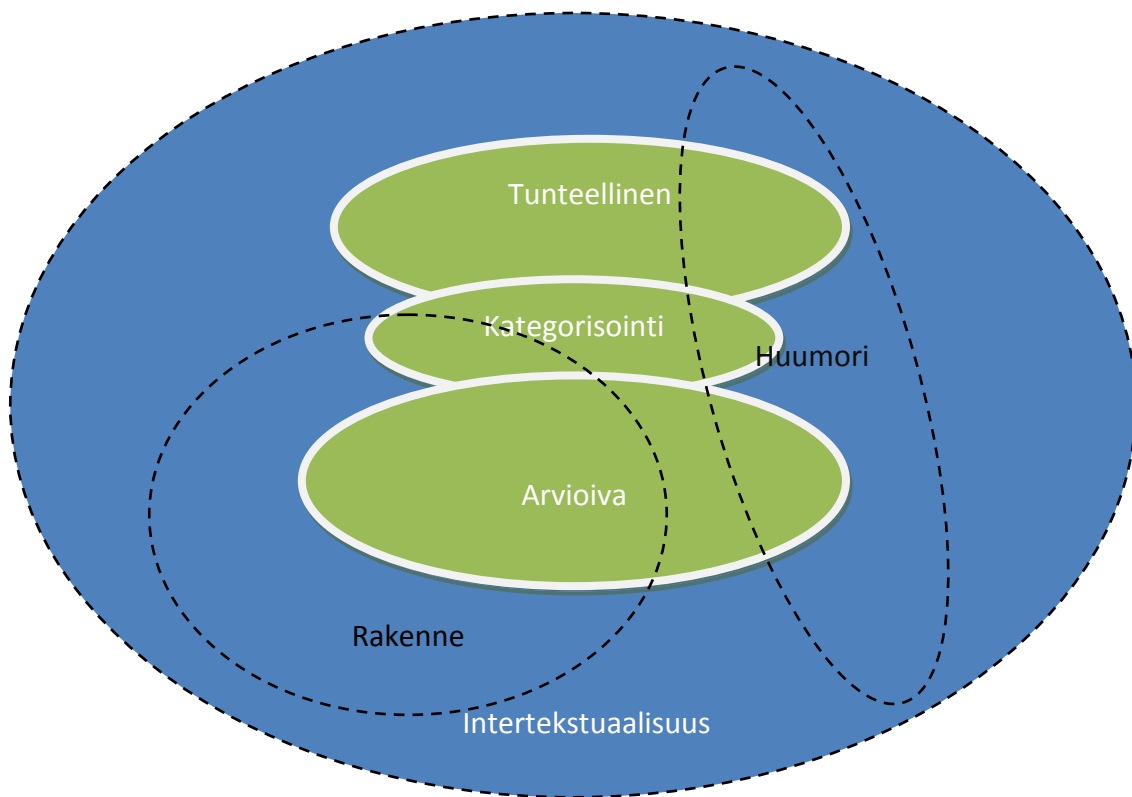
Journalistisen objektiivisuuden ihannetta on vaikeaa saavuttaa, kun tarkastellaan kritiikkejä intertekstuaalisin silmin. Kirjoittaja saattaa musiikin kuuntelemisen lisäksi lukea muiden lehtien julkaisemia arvosteluita samasta levystä sekä viitata myös levy-yhtiöltä saamaansa saatekirjeeseen tai levyn kansilehdestä saatavaan informaatioon. Mikäli levyarvostelun kirjoittamiseen käytetään vain vähän aikaa, saattaa kriitikko tyytyä pakonomaisiin ratkaisuihin, esimerkiksi lainaamaan kritiikittömästi muiden medioiden tekstejä. (Ruuska 2006, 18.)

Objektiivinen journalismi lienee mahdotonta kritiikkiä kirjoittaessa, koska arvostelun idea pohjaa täysin subjektiiviseen, tosin tiettyihin sosiokulttuurisiin arvostelukäytäntöihin nojaavaan ilmaisuun. Mitä kauemmaksi kriitikko vetäytyy ideologisista malleista ja kirjoitettavasta yleisöstään ja mitä kauemmaksi hän tietoisesti kulkee ”subjektiivisuudestaan” objektiivisuutta kohti, sitä subjektiivisempi kritiikki yleensä on.

4 KIELI JA SEN MERKITYS

Tässä osassa kerron arvostelujen pääpiirteistä, rakenteesta ja sen vaikutuksesta lukijaan. Analysoin sivustojen käyttämää kieltä ja pyrkii vastaamaan seuraaviin kysymyksiin: Miten lukija koukutetaan? Mitä kielellisiä ja rakenteellisia eroja löytyy? Mikä on huumorin funktio? Kuinka sosiokulttuuriset vaikuttimet ohjaavat kieltä ja käsitteistöä? Löytyykö tekstistä ideologiaa tai metasisältöä? Kuinka toimittajan rooli vaihtelee? Apuna käytän kolmea eri kehystä, jotka toimivat laajemman, intertekstien: tradition ja ideologian kehyksen sisällä. Pyrin sitomaan kehykset omaan analyysiini niin, että selvennän lyhyesti kehykset ja palaan niihin analyysissä.

Kritiikin kirjoittajan kehyksiksi olen valinnut Ruuskan diskursseja mukaillen (2006, 63) tunteellisen, kategorisoinnin ja arvioinnin kehykset, jotka kuvion mukaan sivuavat toisiaan analyysissä, eikä niille ole omaa tarkkaa määritelmäänsä. Huumorin ja rakenteen analyysissä tarkastelen kritiikkejä teoksen emotionaalisuuden, kategorisoinnin ja arvioivan kehyksen sisällä. Toisin sanoen käytän tekstianalyttisinä kehyksinä huumoria ja rakennetta ja selvennän seuraavaksi kaaviossani, mitä kritiikin kirjoittajan kehykset sisältävät.



KUVIO 3: Teosten kehukset analyysin viitekehyksissä

Tunteellinen kehys

Levyyn kuuluu yleensä tunteellista sisältöä ja niin myös peliin, joskin peliarvostelu ei jätä niin paljon mielikuvitukselle tilaa, että se herättäisi tunteita samoin keinoin. Pelin emotionaalinen anti kriitikolle on pitkälti samantyyppinen kuin esimerkiksi elokuvan, koska se sisältää sekä kuvallista kerrontaa, kielellä puhutun tarinan sekä musiikkia, jonka tarkoituksena on voimistaa emotionaalista antia. Pelaaja kuitenkin itse osallistuu pelin tapahtumiin ja juoneen ja on kirjaimellisesti sisällä niin sanotussa elokuvassaan, jolloin emotionaalinen anti kasvaa helposti elokuvia suuremmaksi.

Ruuskan mukaan (2006, 78) emotionaaliselle ymmärryksen käytännölle keskeistä on subjektiivinen kokemuksellisuus, tai ainakin mahdollisuus subjektiiviseen, yksilölliseen

kokemukseen. Sisältö voi olla luonteeltaan luovaa ja liittyä vaikkapa aikaan, paikkaan tai muihin subjektiivisiin muistoihin tai henkilökohtaisiin tuntemuksiin.

Peli- ja metallimusiikkijournalismissa ja niiden tuottamissa kritiikeissä on yleistä käyttää omia tuntemuksia uutisoinnissakin, jos media toimii verkossa. Koska verkossa ilmaisuus on vapaampaa ja helpommin muokattavissa, tunteellisessa kehyksessä arvostelu on yleisempää ja tunteet ja assosiaatiot ovat kaukana kanonisoidusta.

Kategorisoinnin kehys

Kategorisoivalla kehyksellä on tärkeä tehtävä: se paikantaa musiikin tavalla, jonka lukija ymmärtää tarkoittavan jotakin tiettyä tyyliisuuntausta. Kategorisointi helpottaa lukijan osaa ja lukukokemusta. Usein kehyksen huomaa arvostelun alussa, kun kriitikko kertoo, minkälaisesta pelistä tai levystä on kyse. Samalla hän helpottaa lukijan työtä huomattavasti: lukija pystyy päättämään, kiinnostaako häntä lukea pidemmälle. Usein impulsiivisemmat ja suuntautuneimmat lukijat päättävät heti kategorisoinnin jälkeen siirtyä muulle sivulle.

Kategorisoinnissa genren käsite on olennainen. Varsinkin levyarvosteluissa kriitikko usein kertoo, mihin genreen äänite kuuluu. Genre voidaankin nähdä suurena järjestävänä intertekstuaalisena ja perinteitä ajavana voimana, joka järjestää sekä teoksen, kritiikin ja yleisön omiin lokeroihinsa. Toimittajat itse pyrkivät kuitenkin välttämään tiukkojen genremäärittelyjen käyttöä. Pelitoimittajat eivät esimerkiksi lokeroi peliä tiukasti First Person Shooter -räiskinnäksi tai täysiveriseksi roolipeliksi, vaan pyrkivät ennemminkin ohjastamaan lukijaa generarajojen väliin, jossa peleissä voi huomata olevan otteita useista eri lajityyppien edustajista.

Ruuskan mukaan (2006, 68) historiankirjoitus on tuottanut jo valmiit kategoriat ja tietyn kaanonin ja tradition, jota levyarvosteluissa uusinnetaan. Julkaistavat levytykset taas voidaan nähdä hänen mukaansa representaatioina traditioista. Mielestäni uudet

pelit ja levyt voivat kuitenkin luoda uusia genrejä, niin kuin teokset ovat kautta aikojen tehneet.

Arvioiva kehys

Arvioivaa kehystä voidaan pitää kritiikkiformaatin keskeisimpänä tietoa välittävänä tekijänä. Kriitikko arvostelee teoksen joko hyväksi tai huonoksi käyttäen niitä ideologisia traditioita, joita hän kirjoituksessaan haluaa välittää. Usein arvioiva kehys yltää myös teoksen ulkopuolelle ja esimerkiksi teoksen tekijän, artistin tai pelistudion, edesottamuksia arvioidaan myös.

Arvioivan kehyksen lähtökohtana on Ruuskan mukaan (2006, 73) oma ja journalistinen kompetenssi, tässä tapauksessa musiikillinen tai ”pelillinen.” Kriitikko arvottaa teoksen oman kompetenssinsa ja esteettisten arvostuksiansa mukaan. Arvostelua värittää sankka joukko kategorisoivia ja emotionaalisia mielipiteitä ja joskus kirjoittaja voi kirjoittaa vaikkapa ennakkoluuloistaan ja niiden toteutumisesta.

Mediat käyttävät usein arvostelun osana numeerista arvosteluasteikkoa, jota käyttävät myös Imperiumin kriitikot (0-10 tähden järjestelmä). eDomessa kriitikot käyttävät taas sanallista arviota ja ”peukkuarviota”, jossa erittäin ansiokkaalle tai erittäin kehnolle pelille annetaan joko peukku ylös- tai alaspäin, riippuen pelin laadusta.

4.1 Tekstin vastaanottamisen kehykset

Kehys paikantaa ja järjestää, mutta se vaatii toimittajalta paljon. Käytännössä toimittajan pitäisi järjestää itse kirjoittamansa sisältö tiettyä, suurinta kehystä vastaavaksi, jotta artikkeli saisi mahdollisimman paljon lukijoita. Mikä jutussa kiinnostaa? Mikä on näkökulma? Minkälaisena sisältönä lukija haluaa artikkelin lukea? Pyrin seuraavaksi kertomaan, minkälaiset kehykset voidaan asettaa artikkelin sisällölle. En tarkoita niinkään artikkeli- tai juttutyyppejä, vaan sisältöä sen tarkoituksena: mitä lukija haluaa

artikkelilta? Mikä ajaa lukijan tekstin ääreen? Koska en keskity lukijakunnan analysointiin, kerron kehyksistä vain lyhyesti.

Internetistä löytyvät arvostelut voidaan jakaa käytännössä lukemattomiin kerroksiin, joista jokainen palvelee tietyn joukon tai yksilön intressiä. Koska useimmilla lukijoilla intressit ovat kuitenkin jotakuinkin samat, kannattaa minun kertoa enemmän muutamasta kattokehyksestä, jotka omien tietojeni ja haastateltavieni kokemuksien pohjalta toimivat artikkelin kiinnostavuuden synnyttäjinä. Nämä kehykset rajaavat sisällön etsimisen ja lukemisen tehokkaasti ja pyrkivät vastaamaan kysymykseen: miksi lukija lukee arvostelua?

Informaation kehys on olennainen osa levyarvostelun lukemista. Se liittyy vahvasti tekstianalyysissä käyttämiini kategorisoinnin ja arvioinnin kehyksiin. Lukija voi haluta tietoa bändistä tai yleensä useammin bändin uudesta levystä. Hän saattaa haluta lukea arvostelua täysin sen tarjoaman informaatioarvon takia. Lukija voi haluta esimerkiksi tietää, mikä on jonkin tietyn levyn kesto, mitkä ovat kappaleiden nimet tai minkälaista musiikkia yhtye soittaa. Kuten Ollila haastattelussa (Ollila, 28.8.2010) kertoo, sivustolle tuskin harhaillaan ensi kertaa tiedon rippeitä keräten. Sivustolle ei eksytä vahingossa, lukijakunnan ja sivuston luonteen vuoksi. Usein informaation kehys sekoittuukin arvosteluissa fanikehyksen ja omien intressien kanssa: lukija haluaa informaatiota sivulta, mutta vain oman lempiyhtyeensä levystä tai lempipelisarjansa uudesta osasta.

Peliarvosteluissa informatiivinen arvo on suurempi jo merkkimääränkin puolesta kuin levyarvosteluissa, varsinkin kun kyse on PC-peleistä. Tällöin lukija haluaa tietoa pelin kehittäjästä, nimestä, julkaisijasta ja laitteistovaatimuksista. Toki hän haluaa myös tietää, onko peli ostamisen arvoinen. Informaation kehyksessä lukija ei lue tekstiä viihtyäkseen vaan kerätäkseen tarpeeksi tietoa kiinnostavasta asiasta. Lukija saattaa myös eksyä sivustolle esimerkiksi sosiaalisten medioiden kautta, jolloin hän vastaanottaa lukemaansa tietoa ilman vaadittavia sosiokulttuurisia käytäntöjä, jolloin hän ei välttämättä koe tekstiä muuna kuin uutisen tapaisena informaationa.

Viihteen kehys

Peli- ja musiikkiarvosteluita luetaan huomattavasti useammin viihteen kehyksessä, ja miksipä ei, sillä ne ovat verrattavissa suuressa määrin printtiversioihinsa, jotka luokitellaan viihdejournalismiksi (Pernu 2009, hakupäivä 4.10.2010). Niiden tarkoitus on ennen kaikkea viihdyttää. Vaikka niiden informatiivinen arvo onkin peliarvosteluissa suuri, lukija päätyy kuitenkin arvosteluiden pariin pääasiassa viihtymisen vuoksi.

Kritiikkien lukemisen ja sitä kautta viihteen kehykseen on voimakkaasti kytköksissä huumori. Teoksen kehyksistä tunteellinen kehys toimii myös samassa viitekehyksessä viihteen lukijakehyksen kanssa, sillä emootiot ja huumori lienevät viihteen suurimmat lukemaan houkuttelevat tekijät. Viihteen kehyksessä lukija ei ole niinkään kiinnostunut informaatioarvosta vaan kritiikin tuottamasta elämyksestä.

Internet tuo viihteen kehykseen oman arvonsa, koska se julkaisualustana eroaa printtimestä lehdestä muokkautuvuudellaan. Uutisia ja artikkeleita voidaan päivittää reaaliajassa ja lisäksi lukijat voivat osallistua kommentoinnin muodossa ja foorumitoiminnassa. Näin lukija voi parhaimmillaan tuntea osallistuvansa viihteellisen sisällön tuottamiseen.

Fanitoiminnan kehys

Fanitoiminnan kehyksessä toimivat erityisesti artistin tai pelisarjan fanit, jotka haluavat kaiken mahdollisen ennakkotiedon julkaisusta ennen uuden teoksen ostamista. Faneja kiinnostavat fanittamisen kohteen edesottamukset, joten he tarkistavat sivustojen antia levyn tai pelin julkaisupäivän jälkeen saadakseen tietoa teoksesta. Fanitoiminnan kehyksessä lukijoiksi voisi mainita myös yhtyeiden jäsenet, jotka ovat lähettäneet oman levynsä kriitikon arvosteltavaksi. Heitä kiinnostaa tietää, mitä arvostelija sanoo, sillä kriitikon sanalla on suuri merkitys yhtyeen musiikin promootiossa.

Kuten informaation kehyksessä mainitsin, fanitoiminnan kehys on lähempänä informaatiivista kuin viihteen kehystä. Vaikka lukija ei sattumalta eksykään sivulle, hän ei todennäköisesti tule sivulle viihtymään, vaan saamaan hakemansa informaation.

4.2 Kieli on osa inhimillisyyttä

Kieli on tärkeä osa tekstin luettavuutta, ja se on erilaisten konnotaatioiden ja merkitysten perusta yhdessä itse lukijan sekä julkaisualustan kanssa. Kieli määrittää pitkälti sen, kenelle tekstiä suunnataan. Sillä tartutaan asiasta perillä oleviin käyttämällä esimerkiksi ammattisanastoa tai tietyn kohderyhmän slangia. Kieli on kirjoittajan tärkein ase. Saman asian voi kirjoittaa monella tavalla monelle eri kohderyhmälle niin, että asia kiinnostaa ihmisiä. Siksi olennainen osa tutkimustani on analysoida kieltä molemmissa mediatyypeissä, etsiä niistä eroja ja samankaltaisuuksia ja havaita merkitysten muodostumista teksteissä.

Peli- ja musiikkijournalismin tärkein tehtävä on kritisoida ja analysoida alan julkaisuja ja uutisoida oman erityisalueensa tapahtumista. Varsinkin arvosteleminen eri medioissa on ensisijaista, sillä levyjen ja pelien julkaisijat pitävät näiden medioiden leivän pöydässä, vaikka mediat eivät sitä yleensä myönnäkään.

Kieli on myös erottamaton osa inhimillisten yhteisöjen olemassaoloa ja toimintaa. Se toimii kaikilla sosiaalisen kanssakäynnin alueilla ja tasoilla yksinkertaisimmasta monimutkaisimpiin. Se sekä ehdollistaa yhteisöjen toimintaa sekä on toiminnan ehdollistamaa. Tällaisena kieltä voisi verrata esimerkiksi johonkin, joka on yhtä aikaa sekä tuottaja, työkalu että tuote. (Lehtonen 2004, 35.)

Kieli on eräänlaista inhimillisen kanssakäymisen aktiivista ainesta. Lehtosen mukaan (2004, 35–36) kieli ei ole vain jonkinlaista väliainetta, jota pitkin merkitykset yhtäkkiä siirtyisivät käyttäjältä toiselle. Päinvastoin kieli asettaa omat rajoituksensa merkityksil-

le, määrittää omine erotteluineen sitä, mitä todellisuudesta voidaan sanoa. Tämän vuoksi uuden tuottaminen kielessä on suhteessa vanhaan, jo olevaan kieleen.

Kielen identiteetti

Kieli tuottaa erilaisia identiteettejä. Synnyinpaikan kieli kehittää yksilölle jo identiteetin, mutta myöhemmin iän karttuessa varsinkin sosiaalinen tausta ja sen kerrostuminen tuottaa erilaisia identiteettejä. (Lehtonen 2004, 36.) Kirjaston täti ei esimerkiksi välttämättä ymmärrä nuoren, pitkätukkaisen hevarin kieltä tämän kysyessä tietyn lelyn genreä, kun taas kaksi peleistä kiinnostunutta henkilöä pystyvät varsin mallikkaasti keskustelemaan vaikkapa Vectorama-pelifestivaaleilla uusien FPS-pelien kehityksestä.

Lehtosen mukaan muun muassa rotu, etnisyys, ammatti ja muut tekijät voivat tuottaa niin sanottuja sosiaalisia murteita eli sosiolektejä (48, 2004). Voisi kuitenkin sanoa, että kaikilla ihmisillä on useita kielellisiä identiteettejä, joista osa toimii pelkästään puhekielessä esimerkiksi ystävien kesken, kun taas kirjoitetun kielen sosiolektit ovat usein virallisempia ja liittyvät ammattiin esimerkiksi työasioissa lähetetyissä sähköposteissa.

Koska kriitikko kirjoittaa tavalla, joka tuo esiin hänen musiikillista kompetenssiaan, hän siten rakentaa itselleen asiantuntijan identiteettiä (Ruuska 2006, 77). Lukija voi myös tuoda esimerkiksi kommentteissaan ilmi samaa identiteettiä, joskin sosiokulttuurinen traditio vaikeuttaa sitä perinteisellä ”kriitikko on muiden yläpuolella”-asenteella. Lukijan identiteetiksi jääkin usein hänen ja kriitikon vuorovaikutuksessa vähemmän asiantunteva rooli.

4.3 Mitä arvostelu sisältää?

Molemmissa, sekä peli- että metallikritiikeissä on melko paljon samoja sisällöllisiä ratkaisuja. Koska ne ovat melko insituutionallisia tekstigenrejä, tekstin rakenteet tai tekstelementtien paikat eivät juuri vaihtelevat verkossa riippumatta siitä, mistä julkaisusta on kysymys.

Levyarvostelu rakentuu Imperiumissa yleensä seuraavista elementeistä: 1) levyn kansikuvasta tai artistin kuvasta 2) otsikosta 3) leipätekstistä, johon sisältyy aloituskappale tai ingressi, analyysiosa ja lopetuskappale 4) lopussa mainitaan hyperlinkkien muodossa artistin edelliset levyt ja niiden mahdolliset arvostelut.

Peliarvostelu ei paljon poikkea tästä, joskin sen rakenne on hieman laajempi: 1) kansikuva, promootiokuva 2) otsikko 3) ingressi, joka on usein yhtä kappaletta pidempi 4) leipäteksti, johon kuuluvat samat osat kuin levyarvosteluunkin: alku, keskikohta ja loppu. 5) lopussa mainitaan pelin minimijärjestelmävaatimukset sekä suosituskokoonpano, jos kyseessä on pc-peli. Lisäksi jutun alla on linkkejä muihin julkaisijan peleihin ja arvosteluihin.

Tekstien luokittelu

Tekstien luokittelu ei ole aina yksinkertaista. Esimerkiksi peliarvostelu voi sisältää verbaalisia ja ei-verbaalisia tekstejä: kirjoitettuja ja puhuttuja sekä kuvia ja ääniä. Erot voidaan myös vetää oraalisten ja visuaalisten välille Lehtosen kaaviota mukaillen (Lehtonen 2004, 74).

TAULUKKO 1: Tekstien luokittelu

	Oraallinen	Visuaalinen
Verbaalinen	Puhe	Kirjoitus
Ei-verbaalinen	Musiikki	Kuva

Peli- ja musiikkijournalismi koostuu verkossa pääasiallisesti visuaalisesta sisällöstä kirjoituksen ja kuvituksen muodossa. Vaikka nykyisin Imperiumilla on linkkejä esimerkiksi musiikkivideoihin, ei se sisällytä niitä suoraan sisällössään näkyviksi. eDomessa käytetään embeddausta, joka tarkoittaa videon upottamista sivuston sisältöön. Video ei kuitenkaan ole pääosassa, vaan se keskittyy lähinnä mainosten ja muiden levittämiin.

Puhetta ei juuri käytetä muuten kuin esimerkiksi pelien esittelyvideoiden aikana – ei koskaan uutisoinnissa tai peliarvosteluissa. Kuvatkin ovat todella hankalia arvostella, sillä niitä ei juuri levyarvosteluissa käytetä ja pelikritiikeissä ne ovat usein pelin julkaisijalta saatuja promootioon tarkoitettuja kuvia, joilla ei sen suurempaa annettavaa ole: ne lähinnä koristavat arvostelua ja näyttävät pelin ulkoasua. Lisäksi kuvia on usein käsitelty, joten ne eivät vastaa todellista pelin antia. Ja koska video ja puhe eivät myöskään ole pääosissa analysoimissani teksteissä, keskityn lähinnä kirjoitettujen sisältöjen analysointiin.

4.4 Nettikritiikin rakenne on yksinkertainen

Seuraavaksi analysoin raskaan musiikin teoskriittikiä useita Imperiumin levyarvosteluja lähteinäni käyttäen. Pyrin kertomaan, minkälainen on kyseinen juttutyypin rakenteeltaan, kielenkäytöltään sekä huumoriltaan. Koska täysin samaa rakenteellista kaavaa tai sanastoa ei kaikissa arvosteluissa käytetä, selvennän pääkohdat ja käytetyimmät rakenteet. Yleisin rakenne netissä julkaistavassa peli- tai musiikkikritiikissä on seuraava: 1) aloituskappale tai ingressikappale 2) analyysiosia, jossa kriitikko käyttää kompetensiaan eksplikointiin 3) Lopetuskappale tai -kappaleet, joiden tarkoituksena on päättää arvostelu ytimekkäästi.

Analyysissä käytän runsaasti suoria lainauksia esimerkkeinä. Tämän teen siksi, että se helpottaa merkittävästi lukukokemusta antamalla sisällön puhua puolestaan, mikä taas vähentää epäsuorien lainausten sumaa ja helpottaa analysoimista. Ilman suoria lainauksia analyyseista tulisi ainakin 20 sivun mittaisia, mikä vaikeuttaisi lukukokemusta. Lähteinä käytän arvostelujen lisäksi myös Mikko Lehtosen kirjaa Merkitysten maailma (2004) sekä Imperiumi.net-sivuston päätoimittaja Markku Ollilan haastattelua sekä joitakin diskurssi- ja kehysanalyysin keinoja.

4.4.1 Kuinka metalliarvostelu aloitetaan?

Heviarvostelut ovat periaatteessa hyvinkin samankaltaisia. Kuten erilaiset verkossa julkaistut kritiikit yleensäkin, hevi- ja metalliarvostelut ovat journalismin piirissä toteutettu usein mahduttamalla pieneen tilaan ja lyhyeen tekstiin rutkasti sisältöä: metaforia, draaman kaarta, kontekstialisuutta ja genrelle ominaista slangia.

Yleensä metallilevyn arvostelu alkaa bändin ja levyn taustoittamisella, jotta lukija saa eräänlaisen pehmeän laskeutumisen tekstin pariin. Taustoituksen kirjoittaja yleensä hoitaa kuunnellun levyn ja yhtyeen esittelyllä. Kirjoittaja kertoo, mistä päin bändi ponnistaa, kuinka monta vuotta se on ollut kasassa ja kuinka mones pitkäsoitto kyseessä on. Jos lisätietoa on siunaantunut esimerkiksi levyn saatekirjeen mukana, on tapana myös käyttää sitä bändin kotisivuilta saatujen tietojen lisäksi. Jos bändissä soittaa vaikkapa jostain muusta, menestyneemmästä yhtyeestä tunnettu muusikko, on siitä myös tapana mainita. Näillä tiedoilla lukija saadaan ajattelemaan ja hänessä saadaan herätettyä ennakkointia sekä mielenkiintoa tulevaa arvostelua kohtaan – genren asiantuntijassa tai levyn ostopäätöstä harkitsevassa lukijassa nämä tiedot lisäksi vahvistavat tai sekoittavat hänen ennako-odotuksiaan levyä kohtaan. Esittelytapoja on useita: perinteisempi, neutraalia arvostelua edeltävä, yleensä asiallinen esittely, jossa ei pyritä herättämään lukijassa kummoisempia ennakkokäsityksiä levystä, mutta kerrotaan kaikki tarpeellinen.

Espanjalainen **Laments of Silence** on tehtailut teknistä metalliaan vuodesta 2002 lähtien. Yhtyeen kolmas levy, *Restart Your Mind*, esittelee hyvin teknistä ja erittäin taidokkaasti soitettua metallia. (Kaartinen 2010, hakupäivä 7.7.2010.)

Usein todella hyvästä tai kehnosta teoksesta kirjoitettu arvostelu taustoittaa tulevan analyysin joko huumorilla tai vuolailla metaforilla ja sanakäänteillä. Niiden tarkoitus on kertoa heti alkuun arvostelun sävy ja herättämään silti mielenkiintoa, jotta lukija pysyisi kirjoittajan matkassa, vaikka hän jo osaisi arvata melko tarkkaan levyn arvosanan.

Yleisestä harhakäsityksestä huolimatta ihmeiden aika ei ole ohi. Ikävä kyllä nämä ihmeet rajoittuvat eksklusiivisesti varsin pieniin arkipäivän asioihin. Vielä suuremmalla todennäköisyydellä tämä ihme vähentää elämänlaatua ja -halua. Kuten esimerkiksi tapahtuu saksalaisen **Dorn**-yhtyeen kohdalla. Kyseessä täytyy nimittäin olla huonoin ja toivottomin viidettä täysipitkää levyään julkaiseva metallibändi. (Korpinen 2007, hakupäivä 8.7.2010.)

Huono levyn arvostelun mielikuvan luomisen kanssa Imperiumin kriitikot eivät yleensä viivyttelö, vaan pyrkivät joka solullaan kertomaan oman mielipiteensä levystä lukijoille heti alusta lähtien. Vastaavasti hyvä levy saa myös välittömästi suitsutusta osakseen, varsinkin jos kyseessä on bändi, jonka edesottamuksia ei ole aiemmin noteerattu tai jonka tuotanto on ollut keskinkertaista tai heikkoa. Kirjoittaja tuottaa tekstiä tällöin enemmän tunteellisessa kuin arvioivassa tai kategorisoivassa kehyksessä, vaikka kirjoitusasullisesti kehys on enemmän kategorisoiva. Eemootiot kuitenkin paistavat rivien välistä.

Jos on ruotsalaista **Seventh Wonderia** aikaisemmilla tuotoksillaan jonkin verran arvosteltu ideoidensa toistamisesta, niin kolmoslevyllä melodisen progen ystävä saa sellaisen aivotärähdyksen, että g-voimat vievät tukankin. Tommy Hansenin tuotannollisessa ohjauksessa tehty *Mercy Falls* on kunnianhimoinen, mutta napakymppiin osunut teema-albumi ultramelodista hardrock-progeilua jota voi paitsi musiikiltaan ja teemoiltaan, myös laadullisesti verrata **Ayreonin**, **Dream Theaterin** ja **Nightingalen** loistavimpiin tuotoksiin. Siinäpä sitä on levyille mittatikkua kerrakseen. Siitä on kuulkaa pitkä aika, kun tästä genrestä on korviini kantautunut yhtye, täydellisen onnistuneesta teemalevystä puhumattakaan, josta olisin yhtä tyrmistynyt kuin **Seventh Wonderista** ja *Mercy Fallsista*. (Ollila 2008, hakupäivä 9.7.2010.)

Arvostelun aloituksen tehtävä on siis pohjustaa lukijalle arvostelu: antaa lukijalle valmiudet ymmärtää tulevaa tekstiä, saada taustatietoa bändistä ja levystä sekä herättää mielenkiintoa. Aloituksessa kriitikko pyrkii kategorisoimaan teoksen ja jättää mahdolliset emootiot ja arvioinnin myöhemmäksi.

4.4.2 Analyysi ja eksplikoiminen

Kun arvostelun ensimmäinen kappale pohjustaa arvostelun, seuraavat kappaleet analysoivat teoksen arvostelukappaletta. Tässä vaiheessa mitataan kriitikon musiikillista kompetenssia, koska musiikkia pitää ymmärtää ja arvioida teoksen tasolla. Metallimusiikissa analysoitavia ja arvioitavia asioita ovat itse sävellyksellinen, lyyrinen ja sovituksellinen anti sekä äänimaisema ja sen vaikutus kuuntelukokemukseen. Muita pienempiä arvosteltavia asioita ovat arvostelukappaleen ulkonäkö eli kansitaide sekä kansilehden sisällöt.

Arvostelun tärkein osa on musiikillisen annin analysointi ja kritisointi. Se on suurin syy, miksi lukija on arvostelun parissa. Hän haluaa lukea ammattilaisen mielipiteen siitä, onko levy onnistunut. Johdanto kertoo jo paljon levystä ja yleensä esittää siitä jonkinlaisen väitteen, jota analyysi lähtee purkamaan. Analyysin tehtävä on vastata kysymyksiin. Miksi tämä levy on huono? Miksi se on hyvä? Mihin perustuvat johdannon väitteet? Kriitikko pyrkii vastaamaan kysymyksiin käyttäen omaa musiikillista kompetenssiaan.

Sävellykset ovat arvostelun keskiössä. Kriitikko pyrkiikin usein kertomaan perinpohjaisesti, kuinka levy etenee, sisältääkö se draaman kaaren, minkälaisia kappaleita sillä on ja onko levyllä liikaa tai liian vähän materiaalia. Arvostelija kiinnittää huomiota melodioiden laatuun ja iskevyyteen sekä eri instrumenttien työskentelyyn ja yhteispeliin.

Populaarimusiikin arvosteluissa kitaraa käsitellään usein solistin laulun verrattavissa määrin, toisin sanoen eniten. Tämä pätee ennen kaikkea metallimusiikin kritiikkiin.

Kriitikko kuuntelee tarkkaan kitarariffit ja laulun melodian. Kitarariffit voivat olla parhaimmillaan ”groovaavia” eli helposti eteenpäin soljuvia ja mielenkiintoa herättäviä tai pahimmillaan geneerisiä, jolloin niitä ei erota muiden saman genren bändien vastaavista. Laulu voi olla särötöntä eli ”puhdasta” tai örinää, riippuen musiikkityylistä. Kriitikko kiinnittää huomioita ennen kaikkea uskottavuuteen ja siihen, sopiiko se taustalla soivan bändin poljentoon. Onko huutoääni hyvä? Kiekuuko laulaja liikaa? Onko laulamisen vaikean kuuloista? Jos solisti laulaa englanniksi, kuinka ääntäminen onnistuu?

Rummut ovat myös yksi tärkeimmistä raskaan musiikin instrumenteista, minkä vuoksi arvostelija kiinnittää huomiota myös rumpalin rytmitajuun ja työskentelyyn ja siihen, kuinka rumpukompit sopivat edellä mainittujen osien kanssa. Piano ja syntetisaattori kuunnellaan myös tarkasti, sillä ne luovat usean bändin oman tunnelman sekä vastaavat suurelta osin melodioista. Bassokitaran kuuntelu ja arvostelu jää valitettavan usein taka-alalle, johtuen usein raskaamman musiikkityylin miksaustavasta, jolla basso häivytetään lähes kuulumattomiin.

Kokonaisuutena puhutaan usein bändin soundista: Mille bändi kuulostaa? Mitä bändiä se muistuttaa musiikiltaan? Jos bändin soundi on omaperäinen, eli se ei muistuta itseään suurempia yhtyeitä, se on yleensä hyvä asia ja ansaitsee kriitikolta kehuja. Jos taas bändi muistuttaa jo valmiiksi jotakin muuta yhtyettä, arvostelija muistaa asiasta mainita. Bändin soundi voi myös kuvata musiikkityyliä tai esimerkiksi soittajien taustaa: musiikki saattaa edustaa esimerkiksi äärimmäisen teknistä death metalia tai helppoa hard rockia. Tässä vaiheessa arvostelua kriitikko kirjoittaa usein kategorisoivassa ja arvioivassa kehyksessä ja jättää emotiot taaemmaksi.

Yhtyeen soundista tulee ensimmäisenä mieleen **Scar Symmetry** ja osittain myös **Fear Factory**, eikä aina niin vähääkään. Futuristinen kosketinmaailma on suuressa roolissa yhtyeen musiikissa, tukien yhtyeen teknistä metallia, jossa on vaikutteita kaiken maailman *core-suuntauksista.

Laments of Silenceä ei voi syyttää teknisen taidon puutteesta. Bändin musiikki on teknisesti täydellistä. Huomaa, että espanjalaiset ovat viettäneet treenikämpällä useita hikisiä tunteja. Valitettavasti treenikämpällä soittotaidon hiontaan käyte-

tyt tunnit eivät korreloi musiikin laadun kanssa. (Kaartinen 2010, hakupäivä 9.7.2010.)

Soundin lisäksi pääosassa ovat sävellykset. Ne kuunnellaan kuitenkin ennen kaikkea kokonaisuutena, johon kuuluu myös lyyrinen anti. Sanoitusten sanomaa pyritään ymmärtämään osina sävellyksiä, eräänlaisina tunnelmanluojina. Jos tunnelma ja sanoitukset kohtaavat, tulos on usein erinomainen ja koskettava. Lyriikoissa kiinnitetään huomiota varsinkin niiden uskottavuuteen ja siihen, onko niiden sanoma samaistuttava. Lisäksi kriitikko pyrkii kertomaan, ovatko sanoitukset liian naiivit ja epäkypsät vai tempaavatko ne kuuntelijan mukaansa hyvän elokuvan tai kirjan tapaan.

--Juonipaljastuksiin en sorru, mutta saa riittää, kun kerron, että olen useinkin kuuntelun jälkeen bändin sanoituksellisesta tarjonnasta aivan yhtä puulla päähän lyöty kuin sen pettämättömästä dramatiikantajusta, tyylijaisuudesta ja tasapainoisesta soitosta, koskettimien kliseitä kaihtavista soundivalinnoista, sovituksellisesta nerokkuudesta ja vokalisti Tommy Karevikin lähes täydellisestä suorituksesta. (Ollila 2008a, hakupäivä 8.7.2010.)

Sävellysten lisäksi äänimaailma on suuressa roolissa, sillä se vaikuttaa paljonkin siihen, miltä kappaleet kuulostavat. Jos miksaus tai masterointi ontuu, kuuntelukokemus voi olla karmaiseva, vaikka sävellykset olisivatkin omintakeisia ideoita ja tarttuvia melodiota täynnä. Analyysissä äänimaailmaa käsitellään usein parilla lauseella.

Rummut on levyllä soittanut sessiosoitajista luotettavin, Rumpu Kone, jonka ansiosta lautaset kuulostavat pelkältä tasaiselta diskanttisihinältä. Myös laulupuoli kuulostaa hieman teknologiasavusteiselta. Tässä ehkä kaksi syytä siihen, että tämän hengettömämpää melodeathia en ole vähään aikaan kuullutkaan. (Korpinen 2010b, hakupäivä 14.7.2010.)

Arvostelun keskiosa on siis metallimusiikkikritiikin sydän. Analyysiosassa mitataan myös kriitikon kompetenssi. Ensimmäisen kappaleen jälkeen toimittaja kertoo yleensä 1-3 kappaleen mittaisesti, minkälainen levy on. Jos levy on todella huono, on analyysiosa yleensä lyhyempi. Vastaavasti erinomaisen levyn sisältöä käydään läpi yksityiskohtaisemmin, jopa kappalekohtaisesti. Kriitikko käy läpi sävellysten, sanoitusten, sovitusten ja äänimaailman tason, minkä jälkeen hän on valmis kertomaan lopullisen tuo-

mionsa viimeisessä kappaleessa. Lisäksi arvostelevassa osassa kriitikko kirjoittaa yleensä arvioivassa kehyksessä, joskin emotioita ja kategorisointia käytetään tekstin monipuolistamisessa.

4.4.3 Lopetus ja yhteenveto

Arvostelun lopettaminen toteutetaan Imperiumin arvosteluissa yleensä yksinkertaisesti. Toimittaja tekee selkeän ja lyhyen yhteenveton edellisistä kappaleista. Hän pyrkii yleensä kertomaan lukijalle, onko levy ostamisen arvoinen ja jos on, niin miksi. Arvostelun lopetus on yleensä vain yhden tai muutaman virkkeen mittainen eikä se siten tarvitse edes välttämättä omaa kappalettaan. Yleensä toimittaja lopettaa arvostelun tarttumalla kritiikin ensimmäisiin lauseisiin ja siten hän saattaa arvostelun ehjäksi. Esimerkiksi Ollilan arvostelussa (2010, hakupäivä 20.7.2010) loppukappale tuo lukijan takaisin alkuun, lisäten siihen kuitenkin nokkelan huomautuksen arvostelun loppuun viemiseksi. Aloitus on mielenkiintoinen:

Levylafkansa Massacre Recordsin promokirjelmän mukaan **Mammutant** on "trio of cugothian cyberberzerker warriors from the planet Xorgosh who will crush human resistance with Atomizer". Todellisuudessa se on imagoltaan eräänlainen piirun pari *Hellraiserin* kauhuhahmoihin päin päivitetty **Lordi**. Tai **GWAR**. Ulkoasuvaruuden kannibaalikamotuksistahan tässä on kyse, ja Maan elävät on kuulemma kutsuttu päivälliselle. Pääruokalajiksi.

Viimeinen kappale palaa vielä takaisin alkuun:

Cugothian cyberberzerkereille ja muille intergalaktisille irviöille tulkoon tiedoksi, että ei tänne kannata tulla. Paitsi, että täkäläiset maistuvat muutamia kultivoituneita kulinaristeja lukuun ottamatta kaikkien mielestä pahalta, meillä on täällä Maassa myös vakava saasteongelma. Planeettamme on nyrjähtämässä akseliltaan kuuroja tuotantopäälliköitä palvelukseensa ottaneiden levy-yhtiöiden liukuhihnoiltaan suoltamien polykarbonaattimuovia, alumiinia ja äänisaastetta sisältävien litteiden esineiden painosta.

Vastaavasti erinomaisen levyn lopetus on yksinkertainen ja ytimekäs tiivistys pitkästä analyysistä. Tuomas Valtasen arvostelussa (2006, hakupäivä 20.7.2010) loppukappaleen tiivistys on toimiva ja kertoo kaiken olennaisen levyn laadusta.

En helposti anna näin korkeaa arvosanaa, mutta hitto vie, jos näin hyvä levy ei täysiä pisteitä ansaitse, niin mikä sitten? Minä nousen seisomaan ja annan aplodit todella hienolle esitykselle. Kiitos jätkät loistavasta musiikista.

Loppukappaleessa tai -virkkeissä kirjoittaja tiivistää syyt, miksi levy joko on tai ei ole hyvä. Hän on perustellut mielipiteensä edellisissä kappaleissa, jotta lopetus ei tuntuisi mielivaltaiselta kommentoinnilta. Arvostelija saattaa toki sanoa täysin oman, subjektiivisen mielipiteensä objektiivisuuteen pyrkivän, asiantuntevan kantansa lisäksi.

Metallimusiikkikritiikin rakenne on melko muottimainen. Ensi sijassa arvostelu pyrkii herättämään lukijassa mielenkiintoa, minkä jälkeen kriitikko arvostelee ja analysoi teoksen. Lopuksi toimittaja kertoo lopullisen, tiivistetyn arvionsa levystä. Rakenne kuitenkin voi olla erilainen, jos kyseessä on joko äärimmäisen huono tai hyvä levy. Tällöin rakenne voi olla tiivis, jolloin analyysiosio jää lyhyeksi ja pohjustuksen jälkeen arvostelija lyttää levyn. Rakenne voi myös venyä ja osat vaihdella paikkaa, joskin se on harvinaista. Tällöin myös teoksen kehukset muuttavat arvostelua ja kritiikki voi olla tunteellisempaan kuin vaikkapa kategorisoivaan kehukseen pohjautuva. Hyvissä levyissä yleisellä on myös kappalekohtainen arvostelu ja koko teoksen läpikäynti kronologisessa järjestyksessä. Hyvä arvostelu omaa kuitenkin myös selkeästi etenevän tarinan: ei välttämättä täyttä draaman kaarta, mutta kuitenkin sellaisen, jonka luettuaan lukija haluaa kuunnella levyn, oli arvosana kaksi tai kymmenen tähteä kymmenestä.

4.5 Peliarvostelu pyrkii draaman kaareen

Kriitikko on tärkeä markkinoija varsinkin sellaisille taiteilijoille, jotka eivät ole vielä päässeet suuren yleisön tietoisuuteen. Yleisö rakastaa kriitikkoja, koska heidän tehtävänsä on tietää, ei niinkään paremmin kuin yleisö, vaan paremmin kuin taiteilija (Karpinen 2000, 54). Varsinkin pelilehtien kohdalla kriitikon asema on suuri pelikritiikin ja kuluttajien ostopäätöksiensä välisen suhteen vuoksi. Peliarvostelu on eDomen tapauksessa joko lauta-, tietokone- tai konsolipelin arvostelu. Käsittelen kuitenkin kahdelle

viimeiselle pelialustalle julkaistuja kritiikkejä tutkimuksessani, sillä lautapeli ei synnytä perinteisempää tietokonepeliarvostelua jo sen erilaisten rakenteellisten ja toimintaperiaatteellisten eroavaisuuksien vuoksi.

Peliarvostelu eroaa metallimusiikkiarvostelusta joiltain osin. Suurimman eron tekee arvosteltava materiaali, jonka arviointi tehdään eri aisteilla. Levyä kuunnellaan, kun taas peliarvostelua tehdessä toimittaja kiinnittää huomionsa kaiken kuulemansa lisäksi myös kaikkeen näkemäänsä ja pelaamaansa. Tämä asettaa peliarvostelulle omat standardinsa. Toimittajan tulisi kiinnittää huomionsa ainakin pelin juoneen, grafiikkaan, ääniin, pelattavuuteen, omaperäisyyteen ja kokonaisuuteen. Koska analysoitavaa on paljon, myös kritiikin mitta on pitkä. Peliarvostelu eDomessa onkin usein merkkimääräisesti 2–3 kertaa pidempi kuin levyarvostelu Imperiumissa.

4.5.1 Arvostelu alkaa historialla

Pelikritiikin alku muistuttaa yllättävän paljon musiikkiarvostelun alkua. Aluksi kirjoittaja kertoo pelin historian. Tässä vaiheessa tulee selville myös pelin julkaisija ja yleensä myös sen kehittäjä. Toimittaja mainitsee, jos pelin julkaisu on viivästynyt tai jos se on saanut osakseen suurta ennenaikaista mainostusta tai hypeä eli ennakohehkutusta. Jos pelistä on tehty ennakkojuttu, arvostelija mainitsee yleensä asiasta.

Demon's Souls on peli, jolla on Maine. Kyllä, isolla M-kirjaimella. Nettipuheiden perusteella tämä jenkkejä ja japanilaisia jo vuoden viihdyttänyt roolipeli on todellinen luunmurskaaja ja armoton paskainen. Peli, joka on niin vaikea, että saatat itsekin päättää päiväsi!

--Japanista importanneet tai nettistreamien kautta sitä seuranneet huomasivat, että pirulauta, sehän on oikeasti vaikea peli. Kun pelistä julkaistiin jenkkiversio, maine vain kasvoi. Vaikein peli ikinä? Puhdasta turhautumista Blu-raylla? Ylisanoja lenteli. (Lehtonen 2010, hakupäivä 27.7.2010.)

Aloituksen tärkeimpiä tehtäviä on myös peliarvosteluissa saada lukija kiinnostumaan. Tämä onnistuu helpommin, kun kyseessä on todella keho tekele. Kuten Miikka Lehtonen arvostelunsa (2008, hakupäivä 30.7.2010) väkevästi aloittaa:

Olemme taas pelimaailman synkeiden totuuksien äärellä. Lisenssipelit ovat soosia. Lisenssipelien PC-versiot taas ovat niin kamalaa soosia, että niiden pelaamisesta pitäisi vaatia likaisen työn lisää.

The Incredible Hulk on kamala peli, siitä ei ole kahta kysymystäkään. Suurin pohdinnan kohde onkin, onko tuore PC-lisenssipeli kenties jopa alansa kaikkien aikojen suurin jööti?

Peliarvostelun aloittamisessa prioriteetti on siis sama kuin levyarvostelussa: tehtävä on saada lukijan mielenkiinto herätettyä ja kertoa lukijalle perustietoa julkaisijasta, pelistudiosta, pelin mahdollisesta historiasta ja teoksen laadusta. Myös teoksen kehukset ovat kriitikolla samat: kategorisoiva ja tunteellinen kehys näkyvät usein arvostelun alussa.

4.5.2 Arvosteluosio

Pelin arvosteleminen vaatii eri osa-alueiden tuntemusta. Toimittajalla täytyy olla edes jonkinlainen käsitys peligenrestä, suurimpien pelitalojen toimintatavoista ja tunnetuimmista julkaisuista sekä lisäksi tekniikasta. Tekniikaksi voidaan tässä tapauksessa lukea pelien laitevaatimukset, laitteistokokoonpanot sekä erilaisten graafiset tekijät, kuten rajapintatuet, näytönpäivitystaajuudet ja niin edelleen. Tämä tosin koskee lähinnä pc-pelien arvostelijoita, jotka pelaavat pelejä yleensä kukin omalla tietokonekokoonpanollaan.

Toimittajan analyysi keskittyy kuitenkin lähinnä pelin juoneen, omaperäisyyteen, graafiseen ilmeeseen, äänenlaatuun ja ääninäyttelemiseen, pelattavuuteen, kontrolleihin sekä käyttöliittymään eikä edellä mainittuihin teknisiin seikkoihin. Arvosteltavista asioista jokainen pystyy pelaamaan hyvän pelin. Vaikka toimittaja alussa saattaa jo kertoa jotain olennaista pelin laadusta, arvosteluosa perustelee argumentit.

En analysoi pelikritiikin arvosteluosaa kovinkaan tarkasti, koska kaikilla eDomen kirjoittajilla on oma tyyli. Lisäksi arvosteluosion tavoite on täysin sama kuin levykritiikilläkin: lunastaa alun asettamat odotukset. Esimerkiksi Jukka Kauppinen kertoo surullisesta Limbo-pelistä seuraavasti:

Kuvatkin sen kertovat. Limbo on synkkä, sanan kaikissa merkityksissä. Värit on pesty pois kokonaan, jäljellä on mustaa, valkoista ja harmaata. Hahmotkin ovat pelkkiä silhouetteja sumun peittämässä maailmassa.

Matka on aavemainen, pelottava, ahdistavakin, mutta myös äärimmäisen kaunis. Pinnan alta löytyy yksityiskohtia. Välitila ei ole eloton, mutta harva vastaantulija on ystävällinen. Minimalismi toistuu äänimaailmassa. Hiljaisuus kertoo enemmän kuin täysikokoinen sinfoniaorkesteri--.

--Kuten alussa mainitsinkin, Limbo on monella tapaa tyypillinen indiepeli. Megabudjetin puutetta korvataan tyyllillä, omaperäisillä ideoilla ja riskinotolla. Eikä indie todellakaan tarkoita heikkoa laatua. Limbo on myös teknisesti erinomainen, lähes virheetön peli. (Kauppinen 2010, hakupäivä 8.8.2010)

Kyseinen arvostelu poikkeaa hieman normaalista, sillä jo kirjoitusasusta pystyy suoraan aistimaan, millainen peli on esimerkiksi tunnelmaltaan. Se kertoo kaiken olennaisen pelistä ilman tekniikkatuntemuksella rehvastelua. Kirjoittaja tietää, mikä pelistä tekee hyvän, ja keskittyy kuvaamaan sitä. Muu jää taka-alalle, ikään kuin merkityksettömänä, vaikka peli onkin aina osiensa summa. Tässä tapauksessa kaikki pelin osa-alueet on kuitenkin valjastettu palvelemaan yhtä tarkoitusta eli tunnelmaa. Sen vuoksi toimittajan ei niitä tarvitse erikseen tai tarkemmin analysoida.

Analyysiosia on peliarvosteluissa suurelta osin kiinni emotionaalisuuden, kategorisoinnin ja arvioinnin kehyksissä. Kauppinen pystyy arvostelussaan aistimaan emootioita: surua, pelkoa, kauneuden aistimista. Hän kategorisoi pelin viimeisessä kappaleessa indie-peliksi kertomalla sen olevan pienibudjettinen mutta tyylikäs, omaperäinen ja hyvälaatuinen. Arvioinnin kehyksessä hän kertoo vielä lopussa Limbon olevan teknisesti erinomainen peli, mikä päättää arvostelun.

4.5.3 Lopetus sinetöi kritiikin

Lopetuksella on peliarvostelussa sama tehtävä kuin levyarvostelussakin. Sen pitää vastata lyhyesti kysymyksiin: Miksi tämä peli on hyvä? Mikä tekee siitä hyvän? Lopetuskappale niputtaa edellisen analyysiosan argumentit ja toimittajan näkemykset ytimekkääksi tiivistelmäksi, joka vahvistaa lukijalle toimittajan mielipiteen.

Arvostelun lopetus on kuitenkin mitaltaan erilainen eDomessa kuin Imperiumissa. Kun levyarvostelussa yhteenveto on mitaltaan yhdestä lauseesta yhteen kappaleeseen, peliarvostelussa lopetus voi olla pidempi ja se saattaa olla tiukasti osana analyysiä, jolloin se on huomaamattomampi. Lopetus pyrkii myös kertomaan, kenelle peli sopii.

Herran vuonna 2010 *Demon's Souls* on ainutlaatuinen pelikokemus. Sen maailma on upealla tavalla synkkä, eikä todellakaan ole mikään perustason animukauhistus. Tunnelmaakin löytyy yllin kyllin, eikä ainoastaan sen takia, että peli on tautisen haastava.

Onkin hyvin virkistävää pelata peliä, joka ei todellakaan pitele pelaajaa kädestä tai silittele. Se kertoo, että uiminen tapahtuu raajoja heiluttelemalla ja heittää pelaajan sitten kalliolta haikalojen täyttämään valtamereen. Pari kertaa hukut varmasti, mutta kun pysyt pinnalla ja hait ottavat lukua, voittajan fiilis on aito.--

--*Demon's Souls* saakin minulta lämpimät suositukset, muutamalla varauksella. Sinulla pitää olla kyky ja halu ottaa itse selvää asioista, sekä sen verran pitkä pinnana, että kestät eteesi heitetyt haasteet. Jos tämä ei onnistu, seikkailuhupi kannattaa etsiä muualta. (Lehtonen 2010, hakupäivä 10.8.2010)

4.6 Rakenteen yhtäläisyydet

Kahden valitun genren arvosteluissa eroavaisuuksia on rakenteellisesti melko vähän. Kumpikin arvostelutyyppi noudattaa hyväksi havaittua kaavaa. Arvostelu pohjustetaan aloituskappaleella tai -kappaleilla, minkä jälkeen seuraa analyysin sisältävä osio. Tämä osa perustelee alun asettamat odotukset sekä pohjustaa arvostelun lopetuksen. Viimeisenä tulee lopetus, joka pakatoi kirjoituksen annin lyhyesti ja tiivistää toimittajan mielipiteen.

Vaikka rakenne on molemmissa lähes identtinen, löytyy erojakin. Levyarvostelun keskittyessä kuultuun ja ymmärrettyyn materiaaliin keskittyy pelin arvostelija myös näkemäänsä ja kokemaansa, sillä pelissä toimittaja kirjaimellisesti osallistuu peliin ja nyky-pelien standardilla hän voi kokea sen joka kerralla eri tavalla pelien vapaiden ympäristöjen ja tekoälyn ansiosta. Yksistään tämä ero aiheuttaa selkeän eron arvostelujen mitassa.

Myös teoskehysien käytössä on rakenteessa eroja. Esimerkiksi metallikriitikko luottaa enemmän tunteelliseen kehukseen ja kirjoittaa enemmän eläytyen. Toisaalta metallikritiikki on yleensä enemmän kategorisoiva johtuen musiikin runsaammasta genreytymisestä. Peliarvostelu taas painottuu arvioivaan arvosteluun. Rakenteellisten osien erot ja yhtäläisyydet voidaankin tiivistää seuraavan taulukon avulla.

TAULUKKO 2: Arvostelujen rakenteelliset erot ja yhtäläisyydet

	Mitta	Rakenne	Aloituksen tehtävä	Analyysin tehtävä	Lopetuksen tehtävä	Muuta
Levyarvostelu	1000-2000 merkkiä	-aloitus -analyysi -lopetus	- herättää mielenkiinto - kertoa taustoista ja historiasta - kertoa bändistä, paikkakunnasta ja musiikkityylistä - pohjustaa analyysiä	-alun väitteiden todistaminen -arvostelu ja argumentointi -lopetuksen pohjustus	- tiivistää kirjoittajan mietteet ja argumentit	lopetus selkeä; pari lausetta tai oma kappale palaa usein ensimmäiseen kappaleeseen
Peliarvostelu	2000-5000 merkkiä	-aloitus /ingressi -analyysi -lopetus	- herättää mielenkiinto - analyysin pohjustus - taustojen selvitys	-alun väitteiden todistaminen -arvostelu ja argumentointi -lopetuksen pohjustus	- tiivistää kirjoittajan aiemmat mietteet ja argumentit - pelin analysointi	arvosteluissa käytetään pelijulkaisijan antamia kuvia analyysin ja lopetuksen raja on häilyvämpi

4.7 Huumori yhdistää kaksi eri mediaa

Huumorilla on yleensä osansa sekä peli- että musiikkiarvosteluissa. Huumorin käyttö on kuitenkin hieman erilaista eri konteksteissa ja eri julkaisuissa. Sen käyttö riippuu pitkälti itse julkaisusta ja siihen liittyvästä sisällöllisestä annista, esimerkiksi rumpu-työskentelystä tai glitcheistä eli koodaamisvirheistä, mutta lisäksi vaikuttamassa ovat tekstin pituus ja muotti, jonka näköiseksi arvostelija kirjoittaa jutun. Seuraavaksi tarkastelenkin huumorin osaa ja sen yhtäläisyyksiä kahden valitsemani median välillä.

Kielenkäyttöidentiteetit muuttuvat tilanteiden mukaan. Voidaan myös ajatella, että kielen merkeillä ei ole vain yhtä merkitystä, vaan merkityksiä on useita ja ne ovat kontekstista riippuvia (Lehtonen 2004, 52). Merkityksiä on usein niin paljon, että emme voi olla mitenkään varmoja, ymmärretäänpö meidät haluamallamme tavalla vaikkapa keskustelussa. Lisäksi puhe ja kirjoitettu kieli sisältävät aivan omat merkityksensä, vaikka kielen sisältö olisi samaa. Tämä johtuu merkitysten muuttumisesta kielenkäyttöympäristön ja tilanteen eli kontekstin mukaan.

Huumori pohjautuu eri asioiden eri merkityksille. Ennen kaikkea konteksti on se, mikä vaikuttaa kielen toimivuuteen. En niinkään huumorin analysoinnissa keskity merkitysten muuttumiseen vaan siihen, kuinka konteksti vaikuttaa kieleen ja sitä kautta kohdeyleisönsä. Pyrin myös kertomaan, minkälaista yhteistä huumoria kahden eri esittelemäni kohderyhmän, eli pelaajien ja metallimusiikin kuuntelijoiden välillä on.

Huumorin toimivuus pohjautuu vahvasti lukijakuntaan ja sen edesottamukseen. Huumori ei olisi hauskaa, jos julkaisun kohdeyleisö muuttuisi yhtäkkiä hevareista Kotilieden lukijoiksi. Pääosassa ovat siis sosiokulttuuriset käytännöt ja ideologia. Huumorin kehys toimiikin todella vahvasti intertekstuaalisessa tradition viitekehyyksessä, eikä sille voida vetää tarkkoja rajoja. Lisäksi huumorin kehys on irrallaan toisesta tekstianalyysin kehyksestä, rakenteesta, eivätkä nämä kaksi kehystä siten toimi päällekkäin tekstin analysoimisessa.

4.7.1 Metaforat

Kieli on kanssakäymisen lisäksi uuden tuottamista. Siihen voidaan luoda uusia luokitteluja ja näkökulmia. Tässä keskeinen väline on metaforien käyttö: metaforat ovat suuressa roolissa peli- ja musiikkiarvosteluissa, joissa yritetään kuvata ennestään tuntematonta kokemusta rinnastamalla se entuudestaan tunnettuihin merkityksiin. (Lehtonen 2004, 39.) Analogiat ovat siis suuressa roolissa uuden kuvailussa. Lisäksi metaforien käyttö on taloudellista, sillä ilman niitä kielen hallinta vaikeutuisi. Edellisten käytöllä

maailmasta tulee helpommin jäsennettävä, kun lukijoiden ei tarvitse opetella kaikkea kieltä alusta pitäen uudelleen.

Arvosteluissa käytetään runsaasti metaforia. Edellisestä lainauksesta voisi poimia esimerkiksi *märehtimisen*. Verbillä ei tarkoiteta tässä yhteydessä lehmän märehtimistä, vaan sillä viitataan kitarariffien kierrättämiseen, jota pidetään metallimusiikkipiireissä ehdottoman ala-arvoisena toimintana.

Metaforat eivät ole huumorin pääaines levyarvosteluissa. Kuten mainitsin, ne lähinnä helpottavat lukukokemusta ja tekevät arvostelusta helpommin lähestyttävän ja tekstistä omaksuttavamman. Esimerkiksi sanontojen ”puulla päähän lyöty” ja ” saa sellaisen aivotärähdyksen, että g-voimat vievät tukankin” (Ollila 2010, hakupäivä 9.9.2010) konkretisoivat hyvin toimittajan kokemia positiivisia tuntemuksia levystä. Samalla lukija tietää täysin, mitä kirjoittaja tarkoittaa. Toisaalta esimerkiksi suomalaisia sanontoja ymmärtämättömälle ulkomaalaiselle ”puulla päähän lyöty” saattaisi tarkoittaa jotain ihan muuta, esimerkiksi kuuntelukokemuksen aiheuttamaa päänsärkyä.

Peliarvosteluissa metaforien käytöllä on sama päämäärä: tehdä tekstiä ymmärrettäväksi. Koska pelin herättämille ajatuksille olisi tuskaisen työlästä keksiä uusia termejä tai tuntemuksien selittäminen veisi runsaasti aikaa, on metaforien käyttö helpompaa niin lukijalle kuin toimittajallekin. Lisäksi metaforien käyttö vahvistaa lukijassa kriitikon kompetenssia.

4.7.2 Konvoluuttisanat

”Hevijournalismia ei voi kirjoittaa ’pihtiputaan mummolle’. Tai no, toki voi, mutta täydellisen yleiskielisesti kirjoitettu hevijournalismi syö oman uskottavuutensa jalvoja ja on sitä paitsi pirun tylsää kirjoittaa.” (Ollila, haastattelu, 28.8.2010)

Yksi Imperiumin levyarvostelun tärkeimmistä ominaisuuksista on yleensä huumorin käyttö. Vaikka suurimmissa musiikkimedioissa huumoria käytetään säästeliäämmin

pääpainon keskittyessä tiukempaan analysointiin, raskaan musiikin verkkomedioissa tärkeä lukukokemuksellinen tekijä on yleisesti huumori. Sitä käytetään ennen kaikkea lukijan viihdyttämiseen. Useimmiten esimerkiksi sarkastisten ja koomisten uudissanojen on tarkoitus värittää tekstiä ja huvittaa lukijaa, jolla on joku käsitys käsiteltävästä artistista. (Ollila 28.8.2010, haastattelu.)

Himmelän mukaan (2010, 11) musiikkipalstoilla viljellään liikaa turhia, vaikeaselkoisia sivistyssanoja, joita alaan perehtymättömän on hankala ymmärtää. Hänen mukaansa vaikeaselkoinen kirjoittelu juontaa juurensa brittiläiseen lehdistöön, jota suomalainen musiikkijournalismi on seurannut.

Kuten Ollila haastattelussa (28.8.2010) toteaa, huumori keskittyy Imperiumin arvosteluissa vain joiltain osin konvoluuttisanojen käyttöön ja slangiin. Uudissanat leviävät englannin kielestä helposti suomen kieleen sellaisinaan, kun niille ei ehditä keksiä järkevää suomenkielistä vastinetta. Arvioissa käytetäänkin usein musiikkityyliin tai tuotantoon liittyviä uudissanoja. Hyviä esimerkkejä ovat esimerkiksi ”geneerinen”, ”melosynabläkkis”, ”metalcore” ja muut genrejen tuontisanat, ”triggerointi” ja ”blästäys”. Koska suuri osa lukijoista soittaa myös itse joko bändissä tai ihan vain omaksi ilokseen, sanasto on suurilta osin tuttua. Ollilan mukaan jokaisella alalla on oma sanastonsa, jolloin lähtöarvoisesti kirjoittajan on oletettava, että lukijalla on joku käsitys siitä, mitä on lukemassa. Ellei lukijalla sitä ole, ensikertalainen tuskin eksyy sivulle enää toista kertaa. Ollilan mukaan (haastattelu, 28.8.2010) hevijournalismissakin on kuitenkin pidettävä jokin punainen lanka, joka pitää satunnaisista sanoilla leikkimisistä huolimatta tekstin jokseenkin järkevänä.

Konvoluuttisanat ovat yleisiä myös peliarvosteluissa. Toimittajat puhuvat esimerkiksi grafiikoista, bugeista, crashaamisesta ja muista termeistä, joiden suomenkieliset vastineet eivät ole ottaneet tuulta alleen. Peliarvosteluissa konvoluuttisanojen ymmärrystä ei nosteta lukijalle niin suureksi kynnykseksi, että se haittaisi kokonaisuuden ymmärtämistä. Konvoluuttisanat eivät ole yhtä irrallisia ja

itsetarkoituksellisia kuin metallimusiikin kritiikeissä, vaan ne palvelevat suurempaa kielellistä eetosta.

Vaikka uudissanat ovat iso osa viihdekritiikkien kieltä, sanasto itsessään ei tuota arvostelun huumoria. Huumorin synty on paljon monimutkaisempaa. Se sekoittuu metallijournalismissa monesta asiasta. Hauskuuden tajutakseen lukijalta vaaditaan välittömästi, jo ennen lukemisen aloittamista, kohdeyleisöön kuulumisen tuntomerkit, joita ovat tässä tapauksessa ainakin musiikkiharrastus, genren tuntemus, musiikin tuotannon toimintaperiaatteiden tietämys ja sivuston tiivis seuraaminen. Pelikritiikissä huumorin vastaanottajan olisi hyvä omata samat ominaisuudet, joskin niin, että yllä mainitun musiikkiharrastuksen tilalla olisi peliharrastus.

Huumorin koostumusta on mahdotonta määritellä, koska kaikki ymmärtävät sen eritavalla. Kaikkien lukijoiden konnotaatiot eriävät toisistaan. Kenelläkään ei ole täysin samanlainen huumorintaju. Kirjoittajalta huumorin käyttö vaatii eri asioita. Tämä tarkoittaa Imperiumissa ainakin ironian, sarkasmin, solvauksien ja liioittelun käyttöä ja sekoittamista. eDomessa huumorin käyttö ei ole niin roisia eikä niin värikästä.

”Miksi minä sain tämän levyn?” – Kirosanojen käyttö arvostelussa

Heviarvosteluissa keskeinen huumorin tekijä on eräänlaisen kirjoittajan paremmuuden välittyminen lukijalle. Erityisesti kirjoittajalta välittyvä kynnisyys ja huonojen levyjen tapauksessa tietynlainen ”miksi minä?” -asenne luovat huumoria kirjoitukseen. Jos kirjoittaja ei voi sietää kuuntelemaansa levyä, hänellä on ”hevimiehen oikeus” kirjoittaa siitä ronskiakin kieltä käyttävä arvostelu, jossa kirosanvoja ei säästellä. Hevimiehen oikeudella tarkoitan tässä tapauksessa kiveen kirjoittamatonta rajojen venyttämistä asiallisen journalistisen materiaalin tuolle puolen, minkä kohdeyleisö kuitenkin sallii ja jota päätoimittaja katsoo sormiensa läpi. Metalliarvosteluja lukeva tietää välillä törmäävänsä kirosanvoihin, sillä se on genrelle ominaista.

Levyllä on kaksi hyvää ideaa, *Spiegel der Unendlichkeitin* (kohdassa 1:18 - 1:27) taustasynasoinnuttelu ja *Flammender Zornin* (kohdassa 1:02 - 1:29) sointukulku.

Perin tavanomaisia nekin, ja yhteiskestoltaan hädin tuskin puoltakaan minuuttia, mutta jos tarjolla ei ole muuta kuin kaksi rumaa naista, joista toinen haisee vähemmän pahalle, valitsen sen tuoksultaan turvallisemman. Dornia kuunnellessa käy toki mielessä sekin vaihtoehto, että "ilmankin voisi olla". Itävaltalaisen CCP Recordsin suuntaan on turha osoittaa minkäänlaista järkipuhetta heidän julkaisujensa käsittämättömän huonosta musiikillisesta laadusta. "Geneerinen", "taidoiton" ja "toivoton" ovat heille laatusanoja parhaasta päästä, ja he selkeästi nauttivat paskan metallin julkaisutoiminnasta. Kai se on sitten tätä, kun hevini sanotaan herättävän ihmisissä murhanhimoa. (Korpinen 2007, hakupäivä 9.9.2010.)

Yksi ero levyarvostelujen ja peliarvostelujen välillä onkin juuri kirosanojen käyttö. Kun hevistä kirjoittava toimittaja näkee kirjosanojen käytön lähinnä arkipäivänä ja eräänlaisena omien mielipiteiden korostamisen tehokeinona, pelijournalisti keskittyy hillitympään kieleen. Se korostaa lukijan tietämystä, eikä niinkään kirjoittajan. Jo aikaisemmin lainatussa Lehtosen arvostelussa (hakupäivä 25.8.2010) hän käy mahdollisimman lähellä hevijournalismin rajaa, mutta kuitenkin niin, että pahimmat rosoisuudet on hiottu pois.

The Incredible Hulk on kamala peli, siitä ei ole kahta kysymystäkään. Suurin pohdinnan kohde onkin, onko tuore PC-lisenssipeli kenties jopa alansa kaikkien aikojen suurin jööti?

Ainekset tähän on olemassa, sillä peli on lähtökohdiltaan aivan kamalaa shittiä. Tuoreesta Hulk-elokuvasta ilmestyy lisenssipeli kaikille mahdollisille alustoille, joten PC-versio on toki vanhan kaavan mukaan vasurilla heitetty käännös PlayStation 2 -versiosta.

Muita tehokeinoja

Kahden journalismin haaran kritiikeissä voidaan käyttää myös tehokeinoja, jotka ovat yleismaailmallisempia, puhekielisempiä ja jotka eivät vaadi lukijalta erityistä tietämystä, joskin niidenkin toimiminen riippuu lukijan huumorintajusta. Nämä tehokeinot ovat enemmän kriitikkokohtaisia, eikä niitä löydy jokaisesta arvostelusta. Näistä tehokeinoista käytetyin on sarkasmi.

Sarkasmia käytetään usein huonojen teosten arvosteluiden pilkan tehokeinona. Se kohdistuu joko itse artistia, julkaisijaa tai teoksen laatua kohtaan. Peliarvosteluissa

sarkasmin käyttö on samanlaista kuin kirosanojen: sitä käytetään vähemmän kuin Imperiumin arvosteluissa ja sen käyttö on hienovaraisempaa. Miikka Lehtonen tosin tekee selväksi mielipiteensä lisenssipelien kääntämisestä konsoleilta PC:lle Incredible Hulk -arvostelussaan.

Tuoreesta Hulk-elokuvasta ilmestyy lisenssipeli kaikille mahdollisille alustoille, joten PC-versio on toki vanhan kaavan mukaan vasurilla heitetty käännös PlayStation 2 -versiosta. Toki, miksipä sitä tonnin pelikoneesta hyötyjä irroittamaan? (2008, hakupäivä 28.8.2010.)

Metallikritiikeissä sarkasmin käyttö on vielä yleisempää. Kiro sanoilla höystetyn sisällön tehokeinona kriitikko voi käyttää lisäksi sarkasmia. Sarkasmin käyttö ei oikeastaan ole samankaltainen tehokeino kuin kirosanojen käyttö, vaan sen käyttö representoi enemmän kriitikon omaa turhautumista tai jopa teoksen aiheuttamaa raivoa.

Yleisestä harhakäsityksestä huolimatta ihmeiden aika ei ole ohi. Ikävä kyllä nämä ihmeet rajoittuvat eksklusiivisesti varsin pieniin arkipäivän asioihin. Vielä suuremmalla todennäköisyydellä tämä ihme vähentää elämänlaatua ja -halua. (Korpinen 2007, hakupäivä 28.8.2010)

4.8 Huumorin erot ja yhtäläisyydet

Huumorin koostumusta on mahdotonta määritellä, koska kaikki ymmärtävät sen eri tavalla. Kaikkien lukijoiden sosiokulttuuriset käytännöt vaihtelevat, ideologiat ovat erilaisia ja traditiot eroavat myös toisistaan. Huumorin voidaan peli- ja metallilevykritiikeissä kuitenkin ajatella koostuvan pääasiallisesti metaforien, konvoluuttisanojen ja roisimman sanaston käytöstä. Internet ympäristönä tarjoaa lisäksi otollisen ilmapiirin humoristisempien kritiikkien julkaisuun ollessaan vähemmän ”virallinen” julkaisu-ympäristö.

Kritiikkien huumori pohjaa vastaanottajien ideologiaan ja traditioihin. Sitä ei kuitenkaan tarvita kaikissa lukemisen kehyksissä. Viihteen kehyksessä huumori on lukemisen aloituksen edellytys, sillä kritiikkien viihde pohjaa voimansa pitkälti huumoriin.

Huumori vaatii enemmän lukijalta kuin kirjoittajalta. Suurin vaatimus spesifioiduissa medioissa on lukijakunnan ja kriitikon samankaltaiset sosiokulttuuriset käytännöt, tapa jolla huumoria ymmärretään ja arvotetaan. Lukijoilla on oltava itselläänkin musiikillista tai ”pelillistä” kompetenssia, jotta huumori osuu oikeaan osoitteeseen. Lukijoiden on tiedettävä alan sanastoa, konvoluuttisanastoa, alan historiaa ja alan merkkiteoksia.

Suurimmat erot huumorin käytössä voisi rajata konvoluuttisanojen ja kirosanojen käyttöön. Kumpikin kritiikin haara käyttää sarkasmia ja ironiaa erittäin huonojen tekeleiden arvostelussa, mutta muuten ne ovat huumorinlähteinä lähes näkymättömiä. Metallikriitikeissä konvoluuttisanoja ja kirosanoja käytetään enemmän nimenomaisesti huumorinlähteenä ja eräänlaisena omien mielipiteiden välittämisen tehokeinona, jolla kriitikko pyrkii todistamaan kompetenssiaan välillä itseironisiin mittoihin yltyen. Pelikriitikko luottaa enemmän lukijan kompetenssiin ja käyttää huumoria hillitymmin: metaforilla sekä suoralla, kaunistelemattomalla puheella. Arvostelu ei yritä vakuuttaa tai myydä lukijalle mitään, vaan tyytyy sanomaan kriitikon mielipiteet. Suurin yhteinen ominaisuus arvostelujen huumorilla on juuri sen sisäänpäin kääntyneisyys: todennäköisesti asiaan perehtymättömät lukijat eivät ymmärrä kriitikoiden huumoria ja sanastoa, varsinkin jos aihe on ennestään tuntematon. Kumpikin haara vaatii niin kriitikoiltaan kuin myös lukijoiltaan kompetenssia aiheen ymmärtämiseen.

5 POHDINTA

Opinnäytetyöni tarkoituksena on selvittää kritiikin peli- ja metallimusiikkikritiikkien ominaisuuksia, eroja ja yhtäläisyyksiä, kun julkaisualustana on verkko. En kuitenkaan keskity tutkimuksessani verkon ja printtimedian ominaisuuksien erotteluun tai vertailuun, vaan verkko valikoitui julkaisualustaksi oman suuntautumiseni ja helpomman tutkimisen vuoksi. En siis keskittynyt tutkimuksessani syvällisesti internetin vaikutuksiin arvosteluissa, koska itse kritiikkeihin verkon vaikutus on ollut vähäinen. Vaikka verkko tuntuu höllentävän journalistisia vaatimuksia ja kaatavan rata-aitoja esimerkiksi ilmaisun objektiivisuudessa ja kirosanojen käytössä, ei muita eroja printtiin ole. Jätin tarkoituksella pois esimerkiksi verkon interaktiiviset ominaisuudet, koska nekään eivät suoranaisesti vaikuta itse kritiikkiin, vaikka interaktio kriitikoiden, sivuston ja lukijoiden välillä onkin olemassa. Interaktion vaikutuksien ottaminen mukaan tutkimukseen olisi vaatinut lukijakunnan kartoittamista ja tarkkojen traditioiden ja sosiokulttuuristen käytäntöjen selvittämistä ja niiden vaikutuksien tarkempaa analysointia. Tämä olisi kasvatanut tutkielman mitan sellaisiin mittasuhteisiin, ettei aika olisi riittänyt mitenkään.

Pyrin tutkimukseni tietopohjassa ja analyysin pohjana selventämään, mitä kritiikki juttutyypinä vaatii kirjoittajalta ja minkälaista kompetenssia kriitikon pitää omata, jotta arvostelun pystyisi kirjoittamaan. Kirjoitin alaluvut journalistin objektiivisuuden haasteista ja niiden tietoisesta unohtamisesta kritiikissä, vertailtavien haarojen ja medioiden historiasta, journalistin kompetenssista ja verkon ominaisuuksista julkaisualustana. Näissä alaluvuissa esittelin kritiikin ja kriitikon yleisiä ominaisuuksia ja yhtäläisyyksiä medioiden välillä enkä keskittynyt erojen esittelyyn.

Analyysiosiossa eli neljännessä luvussa käsittelin kahden valitun median eroja ja yhtäläisyyksiä erilaisten kehysten sisällä. Eroja ja samankaltaisuuksia oli oman kokemukseni ja harrastuneisuuteni pohjalta helpointa lähteä etsimään kielestä ja tekstistä, tarkemmin sanottuna rakenteista ja huumorin käytöstä. Olen jo monen vuoden ajan pohtinut, kuinka samanlaisia kritiikit levy- ja peliarvosteluissa näissä medioissa ovat. Niiden huumori toimii vain, jos lukijalla on tietty ideologia ja kompetenssia. Tällaista huumoria

voisi kutsua sisäänpäinkääntyneeksi, koska se ei aukea satunnaisille lukijoille helposti. Kritiikit ovat lisäksi rakenteeltaan ja dramaturgialtaan samankaltaisia.

Seuraavaksi määrittelin yhteiset kehykset, jossa molemmat kritiikit toimivat. Ruuskan diskursseja (2006, 63) omaan tutkimukseeni muokaten luokittelin ensin teoksen kehykset: tunteellisen, kategorisoivan ja arvioivan kehyksen. Jätin Ruuskan mainitseman narratiivisen äänitteen diskurssin pois, sillä se on peli- ja metalliarvosteluissa pienemmässä osassa kuin esimerkiksi populaarikulttuurisemmissä julkaisuissa. Tämän jälkeen sijoitin kehykset intertekstuaaliseen viitekehykseen, jossa toimivat myös analyysin kehykset: rakenne ja huumori.

Tekstianalyysissäni keskityin suurelta osin kielen analysointiin ja jätin kehysviittaukset vähemmälle, koska kehykset ja niiden roolit oli jo aiemmin selvitetty. Analyysissä keskityin ensin rakenteeseen. Pyrin tekemään eroja kahden eri median kritiikkien välillä aloituksen, analyttisen osan ja kritiikin lopetuksen välillä. Seuraavaksi keskityin huumoriin ja sen kulmakiviin kyseisissä medioissa: metaforiin, konvoluutti- ja kirosanojen käyttöön ja lukijan ideologian ja kompetenssin vaatimuksiin.

Koska tutkimuksen pohjalla oli yhteisten ominaisuuksien sekä kielellisten sekä rakenteellisten erojen selvittäminen, tutkimustuloksia olisi voinut saada käytännössä loputtomasti eri kirjoittajien tyylien ja kritiikkien monimuotoisuuden vuoksi. Tietopohjasta saatuja, suurempien asiakokonaisuuksien tuloksia olivat kuitenkin seuraavat:

Musiikki- tai pelikriitikolta vaaditaan usein journalistityön ulkopuolinen suhde musiikkiin tai peleihin. Tätä kutsutaan kompetenssiksi. Musiikillisen kompetenssin käsite voidaan muokata myös vastaamaan pelijournalistin kompetenssia.

Objektiivinen journalismi on miltei mahdotonta kritiikkiä kirjoittaessa, koska arvostelun idea pohjaa subjektiiviseen, tiettyihin sosiokulttuurisiin arvostelukäytäntöihin nojautaan ilmaisuun.

Kriitikon ja lukijan kompetenssi ei välttämättä eroa tietotasoltaan mitenkään, mutta kriitikko omaa yleensä asiantuntevamman identiteetin sosiaalisen murteensa vuoksi.

Tekstianalyysin ja kehystyksen tuloksena metalli- ja pelikritiikkien eroja ja samankaltaisuuksia löytyi sekä rakenteesta että huumorista. Kummankin kritiikkityypin rakenne on muottimainen. Rakenne koostuu aloituksesta, mahdollisesta ingressistä, analyysiosasta sekä lopetuksesta. Usein metalliarvostelu omaa jonkinlaisen draaman kaaren, joka kannattelee arvostelua eteenpäin. Rakenne voi myös venyä ja osat vaihdella paikkaa, joskin se on harvinaista. Teoksen kehukset muuttavat arvostelua ja kritiikki voi olla enemmän tunteellisempaa kuin vaikkapa kategorisoivaan kehukseen pohjautuvaa. Lisäksi hyvät levyt saavat yleensä kriitikon käymään levyn kappale kappaleelta läpi. Peli-kritiikki käyttää vastavuoroisesti enemmän arvioivaa kritiikkiä. Rakenne on melkein identtinen kuin levyarvostelussa, mutta yleensä arvostelu on pidempi ja omaa yleensä ingressin.

Huumorissa on myös paljon samankaltaisuuksia. Kumpikin arvostelutyyppi vaatii lukijalta kompetenssia huumorin ymmärtämiseksi. Kompetenssin lisäksi kritiikki vaatii lukijalta myös lukijakuntaan kuulumista, toisin sanoen samanlaisia sosiokulttuurisia käytäntöjä ja ideologiaa. Huumori koostuu pääasiallisesti sarkastisista tai ironisista konvoluuttisanoista, metaforista, ja kirosanoista. Muita huumorin vaikuttamisen keinoja molemmissa arvostelutyypeissä ovat sarkasmi ja itseironia, joita kuitenkin käytetään hieman vähemmän ja säästeliäämmin.

Kuinka suoriuduin?

Aloitin opinnäytetyön tekemisen jo helmikuun lopussa, joten tutkimuksen tekemiseen uppoutui aikaa noin yhdeksän kuukautta. Se on melko paljon. Pitkän ajan kuluessa alkuperäinen opinnäytetyön idea ehti vaihtua useita kertoja ja lisäksi aihe spesifioitui vasta viimeisen kuukauden aikana. Alun perin aiheenani oli peli- ja musiikkijournalismin vertailu verkossa. Aihe kuitenkin osoittautui liian laajaksi, eikä aika olisi riittänyt, vaikka olisin tuon yhdeksän kuukauden aikana kirjoittanut päivittäin. Kirjoitusprosessin

venyminen johtui freelancer-töiden kuormituksesta ja aikataulun venyminen vuorostaan johti erinäisiin ongelmiin kirjoitusprosessissa. Pitkien taukojen vuoksi lähestymistapani aiheeseen vaihtui usein, ja välillä en edes muistanut kaikkea kirjoittamaani. Pidemmän kirjoitustauon jälkeen luin muistilappujani pää täynnä kysymysmerkkejä, kun en yksinkertaisesti pystynyt muistamaan, mitä olin muistiinpanojen kirjoitushetkellä ajatellut. Suurimmat vaikeudet kohtasin tietopohjan keräämisessä, kun yritin pitää kaikki alaotsikoiden langat käsissäni ja etsiä tietoa alkuperäisen sisällysluettelon ehdoilla. Myöhemmin tajusin, että kenties järkevämpää olisi tehdä sisällysluettelo vasta lopuksi, eikä välittää alkuperäisestä suunnitelmasta. Viimeisen kuukauden työstä puolet olikin asioiden ja kappaleiden kasaamista ja organisointia erilaisten puolivalmiiden ja valmiiden visioiden ja muistilappujen keskellä. Ennen organisointia opinnäytetyö tuntui eräänlaiselta limalta, josta ei saanut oikein minkäänlaista otetta. Tutkimuksen teko on helpompaa, kun ei päästä sitä unohtumaan taka-alalle. Tutkimuksen unohtuessa vaarana on työhön palaamisen kynnyksen nousu.

Hyödyt tuleville tekijöille

Olen tyytyväinen opinnäytetyöhöni ja olen ylpeä aikaansaannoksestani. Tutkimuksen tulokset vastasivat alkuperäisiä hypoteesejani, joskin olisi ollut mukava vertailla metallimusiikki- ja peliarvostelujen kohderyhmiä ja löytää samankaltaisuuksia lukijoista. Silloin olisin päässyt paremmin pureutumaan tekstien intertekstuaalisuuteen, erilaisiin lukemiseen vaikuttaviin ideologioihin ja sosiokulttuurisiin käytäntöihin. Tutkimuksessani kritiikin käsittely jäi suurilta osin vain kritiikin ja kriitikon tarkastelemiseksi. Koska olen seurannut valitsemieni medioita ja vuosia, osasin odottaa tutkimuksessa saatuja tuloksia. Olen kuitenkin positiivisesti yllättynyt. Omasta mielestäni löysin oikeat tavat tutkia aihetta ja huomasin paljon uusia termejä ja tapoja aineiston tutkimiseen ja järjestelyyn. Vaikka en käyttänyt suoranaista diskurssianalyysiä, koostui analyysini periaatteessa diskursseista, jotka kuitenkin esitin tutkimuksessani kehyksinä. Toimin niin, koska kehyksen käsite on minulle helpommin ymmärrettävä ja kummankin, diskurssianalyysin ja kehysanalyysin, yhtäaikainen käyttö olisi mielestäni heikentänyt tutkimuksen ymmärrettävyyttä. Lisäksi kehys ja diskurssi ovat analyysin keinoina niin lähellä

toisiaan, ettei kehyksen käyttö diskurssianalyysin ”kotikentällä” vaikeuttanut tutkimuksen tekoa. Toivon, että tutkimus kertoo kattavasti kritiikin ominaisuuksista ja peli- ja metallimusiikkianalyysin yhtäläisyyksistä ja eroista.

Opinnäytetyöni on hyvä pohja esimerkiksi lukijoiden ja kriitikon suhteen tutkimiseen. Toivonkin, että tutkimuksesta olisi hyötyä esimerkiksi kohderyhmien ja kritiikin tutkimisessa tutkituissa journalismin haaroissa.

6 LÄHTEET

Ahloth, J. 2009. Peliyhtiöt painostavat toimittajia. Hakupäivä 4.6.2010. <http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Peliyhti%C3%B6t+painostavat+toimittajia/1135254808270>.

Ahvenainen, K. 2004. Sanomalehden monikanavainen uutistoimitusprosessi: Tapauksena sanomalehti Keski-suomalainen. Tietojenkäsittelytieteiden laitos. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä. Pro gradu -tutkielma.

eDome. 2010. Etusivu. Hakupäivä 20.4.2010. <http://plaza.fi/edome/>.

Erkkola, J. 2008. Sosiaalisen median käsitteestä. Taideteollinen korkeakoulu, Medialaboratorio. MA in New Media. Helsinki. Lopputyö.

Himmelä, H. 2010. Naisetko musiikkijournalisteja? Musiikkijournalismissa työskentelevien naisten asema. Viestinnän koulutusohjelma. Diakonia-ammattikorkeakoulu, Turku. Opinnäytetyö.

Hall, J. 2003. Ethics in Video Game Journalism. Hakupäivä 22.5.2010. <http://www.ojr.org/ojr/ethics/1049994303.php>.

Huovila, T. 2005. Toimittaja - tiedon etsijä ja vaikuttaja. Helsinki: WSOY.

Imperiumi. 2010. Etusivu. Hakupäivä 21.4.2010. <http://www.imperiumi.net/>.

Kaartinen, N. 2010. Laments Of Silence – Restart your mind. Hakupäivä 7.7.2010. <http://www.imperiumi.net/index.php?act=albums&id=10652>.

Karppinen, L. 2000. Tutkimus; Musiikkikritiikin legitimointi: Musiikkikritiikin ja sen oikeutuksen tutkiminen teemahaastatteluilla. Metodologinen aivastus. Tampereen yliopisto.

Karvonen, E. 2000. Tulkintakehys (frame) ja kehystäminen. Hakupäivä 7.2.2010.
<http://www.uta.fi/~tierka/Tulkintakehys.pdf>.

Kauppinen, J. 2010. Peliarvostelu: Limbo. Hakupäivä 8.8.2010.
<http://plaza.fi/edome/arvostelut/limbo>.

Korpinen, A. 2007. Dorn – Spiegel der Unendlichkeit. Hakupäivä 8.7.2010.
<http://www.imperiumi.net/index.php?act=albums&id=6043>.

Korpinen, A. 2010. Ruined Soul – My dying day. Hakupäivä 14.7.2010.
<http://www.imperiumi.net/index.php?act=albums&id=10454>.

Kunelius, R. 2003. Viestinnän vallassa. Johdatus joukkoviestinnän kysymyksiin. Helsinki: WSOY.

Lehtiranta, E. & Saalonen, K. 1993. Musiikkijournalismi. Musiikin ja median kohtaamisia. Helsinki: Sibelius-Akatemian koulutusjulkaisuja 9.

Lehtonen, M. 2004. Merkitysten maailma. Tampere: Vastapaino.

Lehtonen, M. eDome. 2009. Peliarvostelu: The Incredible Hulk. Hakupäivä 6.8.2010.
<http://plaza.fi/edome/arvostelut/the-incredible-hulk>.

Lehtonen, M. eDome. 2010. Peliarvostelu: Demon's Souls. Hakupäivä 6.8.2010
<http://dome.fi/pelit/arvostelut/demons-souls>.

Ollila, M. 2008. Seventh Wonder – Mercy Falls. Hakupäivä 8.7.2010.
<http://www.imperiumi.net/index.php?act=albums&id=8015>.

Ollila, M. 2010. Mammutant – Atomizer. Hakupäivä 20.7.2010.
<http://www.imperiumi.net/index.php?act=albums&id=10555>.

Ollila, M. Päätoimittaja, Imperiumi.net, 2010. Haastattelu 28.8.2010. Oulu. Tekijän hallussa.

Pernu, I. Journalisti.fi. 2009. Pelimies piilosilla. Hakupäivä 22.5.
http://www.journalistiliitto.fi/journalisti/lehti/2009/19/artikkelit/pelimies_piilosilla/.

Ruuska, J. 2006. Aidon kosketus – äänitteen diskurssit suomalaisissa musiikin aikakauslehdissä. Humanistinen tiedekunta, musiikin laitos. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä. Lissensiaatintutkielma.

Stefani, G. 1985. Musiikillinen kompetenssi. Miten ymmärrämme ja tuotamme musiikkia. Jyväskylän yliopiston musiikkitieteen laitoksen julkaisusarja A: tutkielmia ja raportteja, no 3, Jyväskylä.

TNS Metrix. Suomen web-sivustojen viikkoluvut, viikko 9, 2010.
<http://www.gallupweb.com/tnsmetrix/site.aspx>, hakupäivä 14.3.2010.

Valtanen, T. 2006. Mokoma – Kuoleman laulukunnaat. Hakupäivä 20.7.2010.
<http://www.imperiumi.net/index.php?act=albums&id=4591>.

Väliverronen, E. 1996. Ympäristöuhkan anatomia. Jyväskylä: Vastapaino.

LIITTEET

LIITE 1: Haastattelukysymykset Markku Ollilalle.

Haastattelu: Markku Ollila

28.8.2010

Mihin lokeroisit Imperiumi.netin suomalaisen verkkojournalismin kentässä? Mitä se edustaa?

Imperiumin tarkoitus on alusta saakka ollut olla valtakunnallisella tasolla raskasta musiikkia käsittelevistä verkkomedioista ykkönen. Jo Imperiumia ennen pyörittämäni Suomi Finland Perkele -lehden verkkosivusto (1998-2002) oli "alansa ykkönen", vaikka syntyikin tavallaan lehden jatkeeksi. Lehden ajauduttua talousvaikeuksiin sivusto jäi "tekohengittämään" SFP:n nimeä, kunnes päätin laittaa sen konseptin kokonaan uusiksi ja, SFP:n koko operaatio kun oli jäänyt kokonaan sivuston varaan, enkä edes kuullut lehden omistajistoon. Pohojaalaisittain sanoen päätin siis että, kun iso kaatuu, niin laitetaan kokoon isompi. Imperiumi oli käytännössä jo syntyessään "isompi" kuin SFP:n sivusto.

Verkkojournalismin kentässä Imperiumia on vaikea rinnastaa mihinkään, ellei sitten paljon pienempiin raskaan musiikin verkkomedioihin, joita nousee ja kaatuu tuon tuosta. Jos yrittäisin jotain vastata kysymykseesi, niin kaiketi tältä kannalta katsottuna Imperiumi edustaa pysyvyyttä. Muihin musiikkia käsitteleviin verkkojulkaisuihin en osaa Imperiumia rinnastaa, koska vältän niiden lukemista, lähinnä pitääkseni Imperiumin kehitysideat meille ominaisina, eikä jonkun muun hyvistä ideoista kopioituina.

Sisällöllisesti Imperiumi puolestaan ehkä täyttää "raon" jossakin Inferno- ja Miasma-lehtien välimaastossa. Molemmat paperijulkaisut ovat omalla tavallaan ansiokkaita – Inferno käsittelee "päivän polttavat" bändit ja Miasma ansioituu menemällä syvemmälle metallin undergroundiin ja katvealueille, mutta kumpikaan ei pysty samanlaiseen ajankohtaisuuteen esimerkiksi uutisten tai keikkainformaation suhteen kuin Imperiumi. Inferno on julkisesti ilmoittanutkin Imperiumin olevan syy siihen, miksi lehdessä ei ole metalliuutisia ollenkaan. Suomi on siitä harvinainen lintukoto, että kolmekin suurta metallimediaa pystyy elämään toistensa kanssa kilpailematta, vaikka osittain

taloudelliset intressit ovat samat. Kaikille on tähän mennessä vielä löytynyt ja profiloitunut oma lukijakuntansa.

Pelijournalismia on usein kutsuttu poikien kirjoittamiseksi pojille, eli niin sanottuna fani- ja talkootoimintana. Onko verkossa toimiva metallimusiikkijournalismikin tällaista? Miksi? Miksi ei?

On ja ei. Talkootoimintaa se ilman muuta on, koska avustajat eivät saa työstään palkkaa satunnaisia konserttilippuja ja tietysti levyjen arviokappaleita lukuunottamatta, mutta Imperiumin kohdalla en näe enää kyseessä olevan pelkästään ”fanitoiminnan”. Tokihan se sitäkin on, koska kaikki haastattelumme tehdään vain ja ainoastaan haastattelijan kiinnostuksen kohteen mukaan ja haastattelijan omasta aloitteesta, eikä ketään käsketä tekemään artikkeleja artisteista, jotka eivät kiinnosta. Meiltä ei siis pysty edes ostamaan näkyvyyttä tavalla, joka on lehdistölle tyyppillinen: ”osta mainos, niin teemme artikkelin”. Meiltä ei moiseen toimintapaan löytyisi edes tekijöitä. Kaikki Imperiumiin kirjoittavat (ja kuvaavat) avustajat kirjoittavat, koska rakastavat sekä kirjoittamista (tai kuvaamista) ja raskasta musiikkia eri muodoissaan. Korjaan nyt kuitenkin heti sen verran tuota kaupallista lausuntoani, että kumpikaan suomalaisista metallilehdistä ei myy artikkeleja, mutta esim. kaikki saksalaiset ja brittilehdet myyvät artikkeleja mainostuloja vastaan. Voihan Imperiumistakin toki ostaa bannerimainoksen, mutta se ei vaikuta levyjen arvostelupolitiikkaan, eikä siihen, kiinnostaako ketään tehdä artistista haastattelua. Eivät levy ja artisti maksamalla parane.

Imperiumin metallijournalismi taas EI OLE fanitoimintaa (sellaisena kuin itse sanan fanitoiminta näen, negatiivisena ja vähän keskenkasvuisenakin), koska pyrin itse pitämään huolen siitä, että haastatteluja tekevä avustaja ei mene paikan päälle hakemaan nimikirjoituksia ja otattamaan ”kaverivalokuvia” rokkareiden kanssa. Tästä maasta löytyy sellaisiakin ”toimittajia”, jotka tuhlaavat artistien haastattelu-aikoja moiseen, mutta Imperiumin toimittajia he eivät ole.

Pelijournalistit pääsevät ajelemaan autoilla, hyppäämään laskuvarjolla, ampumaan aseilla ja tekemään paljon kaikkea yliampuvaan pelien julkistamistilaisuuksissa ja pre-

view-juhlissa. Minkälaista luksusta / ei niin luksusta hevijournalisti pääsee kokemaan?

Riippuu tietysti siitä, mitä kukakin luksukseksi ymmärtää. Kovin on käppäistä hevijournalistin elämä moiseen verrattuna. Me pääsemme toisinaan kuuntelemaan levyä studiossa jo ennakkoon ja ehkä joillekin yleisöltä suljettuihin tilaisuuksiin, kuten esimerkiksi vain medialle tarkoitettuihin levynjulkaisukeikkoihin. Molemmissa tapauksissa oikeastaan se "luksus" rajoittuu jonkun toisen maksamaan ateriaan ja olueen. ;) Suurienkin yhtyeiden kohdalla "luksus" on tätä samaa, mutta studio/haastattelusessio saattaa olla ulkomailla ja pakettiin kuuluu myös majoitus. Henkilökohtaisesti "luksuksen puute" ei häiritse, sillä minut voi varmaan helpommin luonnehtia mökkihöperöksi kuin sosioliitiksi.

Sekä tiettyihin musiikkigenreihin että peleihin liittyvät mediat käyttävät uutisoinnissaan ja varsinkin arvosteluissaan runsaasti oman lajityyppinsä ns. sisäänpäin lämpävää sanastoa. Pelimedioissa puhutaan esimerkiksi FPS-peleistä, MMORPG-tyylistä, metallimusiikissa taas blastbeatista, triggereistä, tilutuspornosta jne. Miten kuvittelisit sanaston vaikuttavan lukijaan, joka:

eksyy sivustolle ensimmäistä kertaa?

- Ei tuollaista voi tietenkään kirjoittaessaan ajatella. Jokaisella alalla on oma sanastonsa, ja lähtöarvoisesti kirjoittajan on oletettava, että lukijalla on joku käsitys siitä, mitä on lukemassa. Ellei ole, ensikertalainen tuskin eksyy sivulle enää toista kertaa, mutta ehkäpä sivusto ei silloin olekaan ihan häntä varten. Hevijournalismia ei voi kirjoittaa "pihtiputaan mummolle". Tai no, toki voi, mutta täydellisen yleiskielisesti kirjoitettu hevijournalismi syö oman uskottavuutensa jalvoja ja on sitäpaitsi pirun tylsää kirjoittaa.

- on kiinnostunut, mutta ei tunne sanastoa?

Saatan kuulostaa ehkä ehdottomalta, mutta näen asian niin, että samoin kuin minulle itselleni (tai vaikkapa omistautuneelle pelaajalle), kiinnostus – jos se on aitoa ja menee tarpeeksi syvälle aiheeseen – opettaa sanastonsa ajan mittaan? En itse pelaa yhtään mitään, ellei NHL-sarjan pelejä ja satunnaista ajantappamista iPhone-pelien kanssa lasketa), mutta tiedän silti, mitä MMORPGit ja FPS:t ovat.

- on alasta kiinnostunut aktiivi?

Alasta kiinnostuneelle aktiiville sanasto on niin tuttua, että hän tuskin kiinnittää edes huomiota siihen, ellei tekstissä viljellä ihan vasta keksittyjä ”konvoluuttisanoja”, mitä mekin toki vähän väliä varsinkin levyarvosteluissa teemme. Useimmiten sarkastisten ja koomisten uudissanojen on tarkoitus värittää tekstiä ja huvittaa lukijaa, jolla on joku käsitys käsiteltävästä artistista. Välillä joku keksaistu sana tai termi lähtee elämään ihan omaa elämäänsä. Hyvä esimerkki tällaisesta on esimerkiksi HIM-yhtyeen lanseeraama ”love metal” -käsite tai Turisas-bändin Battle Metal -esikoislevyn otsikko, joka juurtui varsinkin brittiläiseen musiikkilehdistöön kokonaisena genre-alanimikkeenä tarkoittamaan kaikkia yhtyeitä, joilla on sotaisa imago. Joka tapauksessa - kuten joku on joskus sanonut: heavy metal on keksitty myymään kitaroita. Tämä tarkoittaa sitä, että metalli on siitä harvinainen musiikin alalaji, että hirvittävän suurella osalla sen yleisöä on itselläänkin soittokokemusta ja kun kokemus karttuu edes sille tasolle, jossa mennään tekemään demoa, siellä ne ”triggerit”, ”geitit”, ”pro-toolsit”, ”beat detectivet” ja ”autotunerit” tulevat viimeistään tutuksi. Tekstien on tietysti silti oltava siinä määrin yleistajuisia, että ei-muusikkokin ne sisäistää. Ei olisi mitään järkeä kirjoittaa, että ”Iron Maidenin se-ja-se kappale soitetaan E-mollista, josta sointuprogressio etenee D:n kautta C:hen.” (Oho, taisin juuri luonnehtia bändin koko tuotannon). Hevijournalismissakin on pidettävä jokin punainen lanka, joka pitää satunnaisista sanoilla leikkimisistä huolimatta tekstin jokseenkin järkevänä. Siis sikäli, kun nyt musiikista kirjoittamisessa mitään järkeä on. Sehän on loppupeleissä universaalilta merkitykseltään ihan samaa luokkaa kuin arkkitehtuurista leipominen.

Kuinka hyvänä asiana koet internetin mahdollistaman kansalaisjournalismin ja jokaisen mahdollisuuden mielipiteeseensä? Kuinka kommunikointi ja palaute lukijoiden ja toimituksen välillä on toteutettu Imperiumissa?

Varsinainen palaute medialle tapahtuu meillä foorumin, ”Messulaudan”, kautta. Siellä on palauteosio. Palautteet huomioidaan, mutta ei välttämättä noteerata. ;) Vieraskirjaa Imperiumissa ei ole ollut koskaan, sillä sitä ei jaksaisi siivota kukaan – ei bottien lähettämästä roskapostituksesta eikä ”nerojen” pikku kaljoissaan postaamista kommenteista, mukanaokkeluuksista ja suoranaisestä solvaamisesta (SFP:llä oli aikanaan

vieraskirja, jonka ”antiin” siis nojaan mielipiteeni). Frank Zappan sanoin ”Universumin ainoa ehtymätön alkuaine on typeryys”, ja kun suomalaisen kansanluonteeseen – varsinkin hevimörön sellaiseen - kuuluu, että jos jostain ei pidetä, se kyllä tehdään selväksi, mutta kun homma toimii, ollaan hiljaa. Palautetta ei siis juuri tule, ja kun sitä ei tule, niin tietää tekevänsä asiat oikein.

Kansalaisjournalismin puoli taas... Messulaudalle rekisteröitymällä saa läpianalysoida artisteja ja levyjä niin paljon kuin sielu sietää. Meillä on yli 7000 rekisteröitynyttä käyttäjä, joista muutama tuhat hyvinkin aktiivisia. Lisäksi on mainittava, että Imperiumissa ”kansalaisjournalismin” ja median journalismin raja on hyvinkin läpinäkyvä, sillä Imperiumi on ”avoin media”. Jos joku tahtoo kuluttaa vapaa-aikansa palkatta kirjoittaen levyarvosteluja ja/tai tehden artistihaastatteluja ja todistaa vielä osaavansa asiansa ja pystyy takaamaan tietyt ”ammatilliset periaatteet”, meillä on aina ovet auki. Meidän toimitukseemme siis mahtuu jokainen, joka tahtoo sinne oikeista syistä: rakkaudesta raskaaseen musiikkiin ja kirjoittamiseen. Toimittajan papereita ei tarvitse olla, sillä kirjoittamista oppii kirjoittamalla, mutta on tiedettävä mistä puhuu ja osattava perustella mielipiteensä tavalla, joka antaa lukijallekin jotain.

Toteutuuko musiikkijournalismissa objektiivinen uutisointi? Vai tarvitseeko sen edes toteutua? Miksi?

Harvoinhan heviuutiset ovat mitään muuta kuin albumi- ja kiertuetiedotteita. Suurin osa meille tulevista tiedotteista tulee suoraan artisteilta tai heidän edustajiltaan. Uutiset ovat siis useimmiten kaikkea muuta kuin objektiivisia. Yleensä postaan ne esille vasta enimmät huutomerkkit ja tarpeettomasti käytetyt superlatiivit poistettuani. Eli jos nyt en aivan objektiiviseksi uskalla niitä mennä sanomaan, niin ainakin hiukan alkupe-
räisistä hehkutuksista karsittuja ne useimmiten kyllä ovat. ”Tarpeettomasti käytetyllä” en tuossa edellä tarkoita toki omia mielipiteitäni uutisten aiheista, vaan lähinnä valitettavan yleistä paisuttelua luettavuuden ja uutisen oikean arvon kustannuksella. Vertaa levy-yhtiön NN uutista ”Kovaa nousua tekevä Bändi Y soittaa keikan maineikkaalla Los Angelesin Jaxx-klubilla” toisen yhtiön yhtyeeseen MM, joka tekee vuodessa kaksi Pohjois-Amerikan kiertuetta, joiden keikkapaikoista 80% on paitsi suurempia, myös maineikkaampia kuin Jaxx ja siihen päälle kolme Euroopan-kiertuetta. Suhteutan siis uutisten tärkeyttä hieman ennen kuin uutisoin ne. Lempiesimerkkinä käyttäisin tästä jo

muutamana vuoden vanhaa Iltalehden uutista ”The 69 Eyes valloitti Amerikan!”, jolloin yhtye siis soitti kolme keikkaa paikoissa, joiden koko on Helsingin Semifinalin (120 henkeä) luokkaa. Mutta sepä olikin iltapäivälehtien uutisointia se. Siitä voisin luennoida vuoden putkeen, kiukkuni kertaakaan vuoden aikana laantumatta. Valitettavasti vain ko. metodi ei rajoitu ainostaan keltaiseen lehdistöön, vaan myös suomalaisen musiikin etujärjestö Musex tuntuu luulevan, että suomalainen musiikki viedään maailmalle hehkuttamalla ja järjestämällä apurahajazz-yhtyeille neljän keikan Kiinan-kiertueita verovaroin. Mutta eipä siitä enempää, niin en eksy kauemmas aiheesta!

Minkälainen on onnistunut levyarvostelu? Sisältääkö se draaman kaarta? Mikä on rakenne? Kuinka lukija pidetään otteessa? Kuinka esimerkiksi metaforia tai analogioita käytetään?

Tämähän nyt on aivan mahdoton kysymys. Levyarvostelu tyyliin ”Yhtye X ottaa laulusuorituksensa tunnetun viitebändi A sopasta ja sekoittaa ne soittoon tunnetun viitebändin B keitoksesta, eikä soppa silti maistu miltään, koska tätä tyylin Y sörsseliä on syöty jo aivan tarpeeksi ja sitä paitsi A ja B tekevät sen paremmin” saattaa olla aivan yhtä onnistunut kuin syväanalyysi yhtyeen nykyisistä tekemistä skoopissa koko yhtyeen historiaan ja vieläpä koko historiakin levyarvostelussa käsiteltynä. Jokainen lukija antaa eri vastauksen kysyttäessä mikä on hyvä levyarvostelu, ja arvostelijalle jokainen levyarvostelu kirjoittaa itse itsensä musiikillaan. Arvostelijan tehtävä on esitellä tuote ja sen tekijä tavalla, joka antaa lukijalle sekä informaatiota tämän omalla kielellä, että mahdollisesti myös viihdykettä. En tunnusta, että ainakaan omissa arvosteluissani olisi mitään erityistä rakennetta, koska samoin kuin jokainen levy, jokainen arvostelukin on yksilö.

Kuinka luulet levyarvostelujen vaikuttavan lukijoihin? Miksi niitä luetaan? Pyritäänkö mahdollisesti vaikuttamaan kuluttajan ostopäätökseen?

Jos pyrkisimme vaikuttamaan kuluttajan myönteiseen ostopäätökseen, vaatisin siitä levy-yhtiöiltä korvauksen! Sehän on levy-yhtiöiden tiedottajien ja markkinointiosaston tehtävä. Tiedottaja hehkuttaa tuotteita sisäänostajille saadakseen nämä ostamaan tukkuhintaiset tuotteet vähittäiskauppaan siinä uskossa, että nämä saavat tuotetta kuluttajille välittämällä oman osuutensa voitosta. Päinvastoin, levyarvostelut ovat pikemminkin ehkä ”portinvartija” vähittäiskaupan ja kuluttajan välissä, joka omal-

la osallaan tietenkin saattaa edistää ostopäätöstä, mutta samalla tavalla arvio voi varoittaa, että älkää nyt hyvät ihmiset kaikkea sontaa menkö ostamaan, vaikka levy-yhtiön mainos musalehden sivuilla sanoisi mitä. Olen vakaasti siinä uskossa (entisenä soittajana, levy-yhtiön tuotantopäällikkönä ja tiedottajana sekä ”lehtineekerinä”), että levyarvosteluja luetaan niiden jonkinlaisen informaatioarvon ja ihan silkan viihteen vuoksi.

Mitä yhteistä sinun mielestäsi löytyy musiikki- ja pelijournalismista (esimerkiksi kirjoitusasulliset seikat, huumori jne)? Mitkä taas ovat mielestäsi suurimmat erot ja miksi?

- Niin... tai siis saisi, jos osaisi. Minä kun en kokopäiväisen hevaamiseni vuoksi ehdi mitään pelaamaan, niin en seuraa pelijournalismia lainkaan, enkä osaa sen olemusta ruotia. =)