



Aarni Harvala

Näkökulmia nettisarjiksiin

Verkkosarjakuva nuortenkirjastotyön välineenä

Näkökulmia nettisarjiksiin

Verkkosarjakuva nuortenkirjastotyön välineenä

Aarni Harvala
Opinnäytetyö
Kevät 2016
Kirjasto- ja tietopalvelun ko
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Kirjasto- ja tietopalvelun ko

Tekijä: Aarni Harvala

Opinnäytetyön nimi: Näkökulmia nettisarjiksiin: verkkosarjakuva nuortenkirjastotyön välineenä

Työn ohjaaja: Pirjo Tuomi

Työn valmistumislukukausi- ja vuosi: Kevät 2016

Sivumäärä: 33 + 7

Verkkosarjakuva eli internetissä eri muodoissa julkaistava sarjakuva on suhteellisen uusi taide-muoto ja kirjallisuudenlajina huonosti tunnettu. Tämä opinnäytetyö on luonteeltaan kartoittava ja sen tavoitteena on esitellä verkkosarjakuvaa, sille tyypillisiä piirteitä sekä sen suomia mahdollisuuksia erityisesti nuortenkirjastotyön kannalta.

Suurin osa verkkosarjakuvasta on verkossa vapaasti saatavilla, eikä se siis varsinaisesti kuulu kirjastoaineistoon. Kirjastolaitoksen vahvuutena muihin toimijoihin nähden on kuitenkin erilaisten sisältöjen tuntemus. Jotta kirjasto olisi jatkossakin vahva sisältöjen hallinnan ammattilainen, on sen tunnettava myös verkkomediaa ja eritoten sen synnyttämiä uusia kirjallisuudenlajeja.

Vinkkaamista pidetään hyvänä keinona paitsi innostaa lukuharrastuksen pariin, myös toteuttaa mediakasvatusta. Esitykseni pääpaino onkin nimenomaan vinkkaamisessa, joskin tärkeänä teemana on myös osallistaminen. Esitän, että mediasisältöjen vinkkaamisen tarkoituksena on ennen kaikkea innostaa nuorta paitsi tutustumaan verkkomediaan, myös osallistumaan itse sen ympärille rakentuviin yhteisöihin ja luomaan niihin omaa sisältöä.

Vinkkaamisen lisäksi verkkosarjakuvaa voi hyödyntää nuortenkirjastotyössä esimerkiksi mediakasvatuksessa, kun tähdätään monilukutaitoon tai tarkastellaan erilaisten julkaisujen toimintaa. Käytännön työtä helpottamaan olen laatinut suuntaa antavan ehdotuksen verkkosarjakuvaan keskittyvän työpajan vaiheista. Lisäksi opinnäytetyön liitteenä on vinkkilista nuorille sopivista verkkosarjakuvista.

Työn toimeksiantajana toimii Suomen kirjastoseuran Nuortenkirjastotyöryhmä.

Asiasanat: sarjakuvat, uusmedia, osallisuus, mediakasvatus, vinkkaus, kirjastot, internet

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Library and Information Services Degree Programme

Author: Aarni Harvala

Title of thesis: A View on Webcomics: Utilizing Webcomics in Library Services for Young Adults

Supervisor: Pirjo Tuomi

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2016 Number of pages: 33 + 7

Webcomics, or comics originally published on the internet, are a fairly new medium. As such they are not widely acknowledged or even heard of in our libraries. The main purpose of this Bachelor's thesis is to provide insight on webcomics and their special traits and, most importantly, on how to utilize them in library services targeted for young adults.

Booktalk is widely accepted as a good way to promote reading and as a means to provide media education. In this thesis, the importance of booktalk is emphasized, but participatory culture is also an essential element. I suggest that, when introducing teens and young adults to digital media, the main goal is not only to inspire reading, but also to encourage them to participate and create their own content.

Besides booktalk, webcomics can prove useful when teaching media literacy and different forms of publication. Workshops could be held in libraries, where young adults are prompted to make their own publications. As an example, this thesis provides a rough step-by-step guide on what is needed to host a webcomic-related workshop. In addition, I have composed an annotated list of webcomics suitable for young adults to further facilitate the use of webcomics in practise. The list is included as an attachment at the end of the thesis.

Keywords: libraries, internet, comics, young people, media

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	KIRJASTO KASVATTAJANA	8
2.1	Nuoriso kirjastossa	8
2.2	Mediakasvatus ja osallisuus	10
3	VERKKOSARJAKUVA	14
3.1	Julkaisutavat.....	15
3.2	Sisällölliset erityispiirteet.....	16
3.3	Osallistavat piirteet	19
4	VERKKOSARJAKUVA KIRJASTOSSA.....	21
4.1	Työpajatoiminta	22
4.2	Vinkkilista	25
5	POHDINTA	27
5.1	Tavoite ja tulokset	27
5.2	Tavoitteiden toteutuminen	28
	LÄHTEET.....	30
	LIITTEET	34

1 JOHDANTO

Viimeisten vuosien aikana perinteisen median rinnalle on ilmaantunut runsaasti uusia ilmiöitä ja sisältöjä. Verkkosarjakuva on yksi uusmedian muoto, joka toisaalta nojaa vahvasti perinteisen sarjakuvan konventioihin, mutta toisaalta hyödyntää monipuolisesti verkon tarjoamia aivan uusia mahdollisuuksia. Internetin eri alustoilla julkaistava verkkosarjakuva ei varsinaisesti kuulu kirjastoaineistoon. Se tuodaan useimmiten internetiin vapaasti yleisön nähtäville, eikä lukuoikeudesta vaadita maksua. Kirjaston ei siis tarvitse suoranaisesti hankkia verkkosarjakuvaa kokoelmiinsa. Vaikka jokin on ilmaiseksi tarjolla, se ei kuitenkaan takaa, että yleisö välttämättä löytäisi itseään kiinnostavat sisällöt internetin laajasta ja sekalaisesta tarjonnasta. Tässä olisi tarvetta ammattilaiselle. Kirjastolaitoksen vahvuutena muihin toimijoihin nähden onkin juuri vahva sisällöntuntemus.

Tämän opinnäytetyön toimeksiantajana toimii Suomen kirjastoseuran Nuortenkirjastotyöryhmä. Työn tarkoituksena onkin kartoittaa keinoja hyödyntää verkkosarjakuvaa ja sen tuntemusta nuortenkirjastotyön eri alueilla. Vinkkaamista pidetään hyvänä keinona paitsi innostaa lukuharrastuksen pariin, myös toteuttaa mediakasvatusta. Esitykseni pääpaino onkin nimenomaan vinkkaamisessa, joskin tärkeänä teemana on myös osallistaminen. Esitän, että mediasisältöjen vinkkaamisen tarkoituksena on ennen kaikkea innostaa nuorta paitsi tutustumaan verkkomediaan, myös osallistumaan itse sen ympärille rakentuviin yhteisöihin ja luomaan niihin omaa sisältöä.

Luvussa 2 luon katsauksen kasvatukselliseen nuortenkirjastotyöhön sekä nuorten asemaan kirjaston asiakkaina ja kirjastopalveluiden kohteena. Ensimmäisessä alaluvussa selvitän nuorten kanssa toimivien kirjastotyöntekijöiden kirjoitusten kautta, millaisen vastaanoton nuoret asiakkaat kirjastossa saavat ja miten heidän mediankäyttöön suhtaudutaan. Toisessa alaluvussa tarkastelen mediakasvatuksen ja erilaisten lukutaitojen merkitystä ja suhdetta yleisten kirjastojen tehtävään. Selvitän myös, kuinka osallisuuden vahvistaminen näkyy kirjaston arjessa nyt ja tulevaisuudessa. Aihe on tärkeä erityisesti niissä kirjastoissa, jotka tekevät runsaasti yhteistyötä koululaitosten kanssa.

Kolmannessa luvussa esittelen verkkosarjakuvaa ilmiönä ja kartoitan sen erityispiirteitä. Ilmiön erittely luo nuorten kanssa työskentelevälle kirjastoammattilaiselle ymmärrystä verkkomediasta, jonka kanssa nuoret saattavat olla tekemisissä jopa päivittäin. Pelkän passiivisen median kuluttamisen tai seuraamisen sijaan he myös osallistuvat siihen. Nuoret toimivat verkkomediassa yhteisöllisesti

esimerkiksi kommentoimalla ja jakamalla sisältöjä muiden kanssa, mutta myös luomalla aivan omia sisältöjä muiden nähtäväksi. Ensimmäisessä alaluvussa tarkastelen verkkosarjakuvien julkaisun edellytyksiä ja kustannustapoja. Verkossa julkaiseminen on helppoa ja edullista, mikä avaa mahdollisuuksia erityisesti omakustanteisille teoksille ja itsenäisille tekijöille, mutta myös esimerkiksi piirtämistä vasta aloitteleville nuorille. Luvussa 3.2 selvitän, miten sarjakuvan remediaatio sähköiseen muotoon näkyy sen sisällössä niin käsiteltävien teemojen kuin teknisten seikkojen, kuten navigoinnin, osalta. Kolmannessa alaluvussa tarkastelen lähemmin verkkosarjakuvan vuorovaikutteisuutta ja osallistavia piirteitä.

Neljännessä pääluvussa kokoa lyhyesti yhteen erilaisia tapoja hyödyntää verkkosarjakuvaa ja sen tuntemusta käytännön nuortenkirjastotyössä. Ensimmäisessä alaluvussa esitän suuntaa-antavan ehdotuksen verkkosarjakuvaan keskittyvän työpajan sisällöstä ja työvaiheista. Toisessa alaluvussa pyrin tarjoamaan lähtökohdan omiin tarkoituksiin sopivien verkkosarjakuvien löytämiseen ja omien listauksien laatimiseen kuvaamalla opinnäytetyön liitteeksi laatimani vinkkilistan kokoamistyötä.

Opinnäytetyön liitteenä on vinkkilista nuorille sopivista verkkosarjakuvista. Olen jakanut vinkkaamani sarjakuvanimekkeet kolmen internetissä julkaistavalle sarjakuvalle tyypillisen formaatin mukaan, jotta nuorten kanssa työskentelevä pääsisi helpoiten tutustumaan verkkosarjakuvan eri muotoihin. Olen valinnut jokaisesta kategoriasta muutaman esimerkin 12-vuotiaille ja sitä vanhemmille sopivasta aineistosta, sekä vastaavasti muutaman, joita voi käsitellä yli 16-vuotiaiden kanssa.

2 KIRJASTO KASVATTAJANA

Tässä luvussa luon yleissilmäyksen nuortenkirjastotyöhön sekä nuorten asemaan kirjaston asiakaina ja kirjastopalveluiden kohteena. Lähestyn aihetta erityisesti nuorten mediankäytön kannalta. Ensimmäisessä alaluvussa selvitän nuortenkirjastotyön ammattilaisten kirjoituksiin nojaten, millaisen vastaanoton nuoret asiakkaat kirjastossa saavat ja miten heidän mediankäyttönsä suhtaudutaan. Toisessa alaluvussa pohdin mediakasvatuksen ja erilaisten lukutaitojen merkitystä ja suhdetta yleisten kirjastojen tehtävään. Lisäksi selvitän, kuinka mediakasvatus ja toisaalta myös osallisuuden tukeminen näkyy kirjaston arjessa nyt ja tulevaisuudessa.

2.1 Nuoriso kirjastossa

Hyvin toimiva kirjasto pyrkii tunnistamaan keskeiset asiakkaansa ja tuntemaan heidän nykyiset ja tulevat tarpeensa mahdollisimman hyvin. Ne huomioon ottaen eri asiakasryhmille voidaan suunnitella ja tuottaa juuri heidän kaipaamiaan palveluita. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2010, viitattu 13.2.2016.) Erilaisia tyypittelyjä ja niille kohdennettuja palvelumuotoja löytyykin runsaasti. Kirjastoissa on tapana jaotella asiakkaat ikäryhmien mukaan. Esimerkiksi satutunteja saatetaan pitää erikseen yli ja alle kolmivuotiaiden ryhmille, kun taas alakoululaisille järjestetään kirjavinkkauksia. Yläkoululaiset ja lukiolaiset oppilaat ja opiskelijat perehdytetään itsenäiseen tiedonhakuun, ja senioreille puolestaan tarjotaan tietoteknistä opastusta.

Toisinaan kirjaston henkilökunta kuitenkin erehtyy jaottelemaan asiakaskuntansa ainakin käytännön tasolla liian karkeasti lapsiin ja aikuisiin. Tiukka jako kahteen ryhmään on toki sinänsä helppo hahmottaa. Lapsiasiakas on hellyttävä ja vaivaton, kun puolestaan aikuinen on ”oikea asiakas”, jonka itse ilmaisemat tarpeet ja vaatimukset otetaan vastaan asiaankuuluvalla vakavuudella. Tässä jaottelussa nuori jää ikään kuin väliin. (Alameri-Sajama 2007a, 9.)

Alameri-Sajaman (2007b, 12–13) mukaan kirjaston henkilökunta kokee nuoren usein asiakkaaksi, joka kuuluu kirjaston palvelukenttään lähinnä koulun ja kirjaston yhteistyön puitteissa. Kouluajan ulkopuolella saapuva nuori on kuin kutsumaton vieras, ja itse kukin saattaa huomata ajattelevansa, että kirjastossa oleskelevat nuoret häiritsevät asiakkaita. Tällöin nuori on muuttunut asiakkaasta asiattomaksi. Vapaa-aikaansa viettävä murrosikäinen ei ole kirjaston käyttäjä, vaan sen harmonista

toimintaa haittaava häiriö, joka ilmestyy päivittäin suurina laumoina valtaamaan osastojen sohvut ja häiritsemään melullaan ”oikeita asiakkaita”. Joissakin kirjastoissa jopa toivotaan, että nuoret poistuisivat, elleivät he hyödynnä kirjaston perinteisiä palveluja, kuten lainaamista ja palauttamista. (Alameri-Sajama 2007b, 12–13.)

Kuinka tämä ongelmaksi koettu ryhmä sitten otetaan vastaan kirjastossa? Yleisen kirjaston vaativa tehtävä on palvella kaikkia kuntalaisia. Kirjaston nuortenosaston tehtävänä on puolestaan tarjota ja kehittää palveluita kohdistetusti niille kuntalaisille, jotka ikänsä puolesta sijoittuvat jonnekin lapsuuden ja aikuisuuden välille. (Sama, 14.) Nuorten asiakkaiden huomioiminen kirjastopalveluissa hyödyttää myös kirjastoa itseään: yleisten kirjastojen laatusuosituksissa muistutetaan, että nuorten asiakkaiden kuuleminen on tulevan palveluiden kysynnän kannalta tärkeää (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2010, viitattu 13.2.2016). Voisi ajatella, että huonosti palveltu nuori ei välttämättä palaa kirjaston käyttäjäksi enää aikuisena, vaikka lapsena saadut kokemukset olisivatkin olleet hyviä.

Eritoten nuoriin sovellettavat porttikiellot ja käyttörajoitukset lienevät tarpeellisia todellisissa ongelmatapauksissa, esimerkiksi silloin, kun on aihetta pelätä aineellisia tai henkisiä vahinkoja. Varsinaiseksi palveluksi ei kieltojen asettamista voine silti kutsua. Haasteista ja ennakkoasenteista huolimatta on palvelun onnistumisen kannalta tärkeää, että nuori kohdataan aitona asiakkaana eikä kiusana. Hänelle onkin tarjottava yksilöllistä palvelua sen sijaan, että kaikkia nuoria kohdeltaisiin yhtenä massana (Alameri-Sajama 2007b, 14–15).

Mitä nuoret sitten kirjastossa tekevät? Ainakin he ovat ahkeria tietokoneaikojen käyttäjiä huolimatta siitä, että nuorilla on yhä useammin henkilökohtaisiakin mobiililaitteita. Esimerkiksi Loimaalla lasten- ja nuortenosaston tietokoneet ovat niin aktiivisessa käytössä, että asiakaskoneiden määrää on lisätty (Loimaan kaupunginkirjasto 2014, *Arvioi toimenpiteitä ja vaikutuksia*, viitattu 2.4.2016). Aina kirjaston henkilöstö ei kuitenkaan tunnu muistavan, että kirjaston palvelut on tarkoitettu aivan kaikkien käyttöön. Tomi Pervala (2007, 81–82) kertoo kohtaavansa usein kirjastohenkilökunnan pyrkimyksiä rajoittaa nuorten pääsyä tietokoneille. Koneille saatetaan asettaa esimerkiksi ikärajoja, sisällönsuodattimia tai muita käyttörajoituksia. Näin toimimalla halutaan raivata enemmän tilaa aikuisasiakkaille. (Sama.)

Tällainen toimintakulttuuri kertoo paitsi nuorten innokkuudesta käyttää tietokoneita, myös henkilökunnan taustaolettamuksista. Rajoitusten pohjana toimivat useimmiten oletukset ensinnäkin siitä, että nuoret tekevät tietokoneella turhia asioita, ja toisaalta siitä, että aikuisten tietokoneen käyttö

on siihen verrattuna jollain lailla tärkeämpää. Tässä valossa on perusteltua pohtia tarkemmin, minkä vuoksi aikuisen oikeus tietokoneelle pääsyyn koetaan arvokkaammaksi kuin nuoren. Nuorten usein ajatellaan käyttävän tietokoneita ”vain pelaamiseen.” Pervalo (2007, 82) kuitenkin muistuttaa, että yhtä lailla aikuiset etsivät internetistä viihdykettä, kuten vaikka urheilu-uutisia tai pelejä.

Joissakin kirjastoissa rajoitukset kohdistuvatkin käyttäjän iän sijaan tapaan, jolla tietokonetta saa käyttää. Ajanhukaksi koettu pelaaminen saatetaan esimerkiksi sallia vain yhdellä koneella, kuten eräässä Oulun lähikirjastossa, jossa suoritin ammattiharjoittelua. Tällainen kielto on jo perustelumpi, mutta herättää silti kysymyksiä. Miksi tietokoneen viihdekäyttöä tulisi arvottaa kirjastossa ”hyötykäytölle” alisteisena ilmiönä?

Kirjastotyön eettisten periaatteiden mukaan kirjastotyön yhtenä tavoitteena on edistää osallisuutta tarjoamalla pääsy tietoon, ideoihin ja kulttuuriseen aineistoon (Kirjastoalan etiikkatyöryhmä 2012, viitattu 21.1.2016). Pelejä, sarjakuvia ja muita nimenomaan lasten tai nuorten ajanvietteeksi koettuja aineistoja tavataan ylenkatsoa kulttuurisena aineistona. Toisinaan keskustelu muistuttaakin erehdyttävästi 1950-luvun moraalista paniikkia, jolloin sarjakuvien nähtiin horjuttavan lasten lukutaitoa ja moraalista kehitystä (Kauranen 2011, 36). Viime vuosina ammatillisessa keskustelussa on kuitenkin noussut näyttävästi esille ajatus medialukutaidon ja sen kehittämisen tärkeydestä. Sen sijaan, että nuorten pääsyä heidän suosimaansa mediaan rajoitettaisiin, ajatellaan tärkeämmäksi opettaa heille erilaisten sisältöjen kriittistä tarkastelua. Seuraavassa tarkastelen mediakasvatusta ja osallistamista kirjaston näkökulmasta.

2.2 Mediakasvatus ja osallisuus

Informaatio- ja mediaympäristömme on kokenut suuria muutoksia viimeisten vuosien aikana. Perinteisen median rinnalle on ilmaantunut uusia ilmiöitä ja sisältötyyppejä, eikä niiden kehitys ole ainakaan hidastumassa. Uusissa verkkomedioissa olennainen käsite on multimodaalisuus, siis verkkoesityksen koostuminen useasta moodista. Moodeja ovat muiden muassa näköaistiin tukeutuva visuaalinen moodi, gesturaalinen eli eleisiin ja liikkeen havaitsemiseen liittyvä moodi sekä auditiivinen, kuuloaistiin tukeutuva moodi. (Jyväskylän yliopisto 2016, viitattu 25.1.2016.)

Kaikki käytetyt moodit vaikuttavat vastaanottajan eli lukijan tapaan tulkita eli lukea informaatiota. Nykyään lukutaidon käsite onkin hajautunut kattamaan myös multimodaalisen median hallintaan

liittyviä taitoja. On syntynyt joukko uuslukutaidon käsitteitä: voidaan puhua yleisesti medialukutaidoista tai tarkemmin esimerkiksi kuva- tai pelilukutaidosta silloin, kun tulkinta kohdistuu kuvaan tai pelimekaniikkaan. (Mustikkamäki 2012, 47.)

Selvitykseni aiheeseen liittyen esimerkiksi sarjakuvalla on omanlaisensa kuvakieli, jonka tulkitseminen vaatii kokemuksen kautta kertyvää sarjakuvalukutaitoa. Sarjakuvassa on läsnä usein lukuisia erilaisia moodeja: tulkintaan vaikuttavat läsnä olevat tekstit, symbolit, väritys, kuvien välinen suhde ja niiden keskinäinen etäisyys ja niin edelleen. Esimerkiksi *onomatopoesiat* eli tekstimutoon puettut äänitehosteet voivat sarjakuvaan tottumattomalle olla hankalia tai jopa täysin käsittämättömiä ymmärtää. Helposti tunnistettavia symboleja ovat esimerkiksi rakastumista edustavat sydämet sarjakuvahahmon silmien paikalla tai haavasta sinkoilevat, kipua symboloivat tähdet. (Jokinen & Pulkkinen 1996, s. 150.) Sarjakuvan siirtymisen digitaaliseen formaattiin verkkosarjakuvaksi ei luulisi aiheuttavan suuria vaikeuksia lukijalle, jolle sarjakuvan konventiot ovat jo tuttuja. Vaikka verkkomedian monipuolisten mahdollisuuksien myötä visuaaliseen kokemukseen voidaan liittää vaikkapa ääntä ja liikettä, on nyky-yleisö niin totunut multimedian läsnäoloon, etteivät nämä elementit lukijaa yllätä.

Uusien lukutaitojen kehittämistarpeeseen on jo reagoitu päättävissä elimissä. *Opetusministeriön kirjastopolitiikka 2015* -julkaisussa todetaan, että kirjaston tehtävänä on perusopetuksen ohella turvata kansalaisten sivistyksellisiä perusoikeuksia. Kirjaston mediakasvatustehtävä otetaan esille eritoten lapsille ja nuorille suunnattujen palvelujen kautta. Julkaisun mukaan yleisten kirjastojen tulisi tukea lasten ja opiskelijoiden tiedonhallinta- ja medialukutaitojen kehittymistä. (Opetusministeriö 2009, viitattu 22.1.2016.)

Valtionhallinnon lisäksi myös kirjastoalan sisäiset toimijat tiedostavat mediakasvatustehtävän tärkeiden kirjastotoiminnassa, joskaan kaikkia sen tavoitteita ei pidetä yhtä tärkeinä kirjaston kannalta. Opetus- ja kulttuuriministeriön vuonna 2012 julkaisemassa tutkimuksessa selvitettiin mediakasvatuksen tilannetta ja siihen liittyviä asenteita kaikissa Suomen yleisissä kirjastoissa. Tutkimukseen liittyvä kysely oli osoitettu ensisijaisesti kirjastotoimen johtajille. Suurin osa vastaajista piti kirjastoa joko erittäin tai melko tärkeänä paikkana antaa mediakasvatusta. Yleisintä mediakasvatustoimien kohderyhmää olivat 9–18-vuotiaat nuoret. Mediakasvatuksen tärkeimpänä tavoitteena pidettiin lukemaan innostamista ja lukuharrastuksen tukemista. Sen sijaan suurin osa koki, ettei asiakkaiden omien mediasisältöjen tekeminen ole kirjaston kannalta kovin tai lainkaan tärkeää. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2012, viitattu 22.1.2016.)

Kenties asenteet ovat näiden muutaman vuoden aikana muuttuneet, sillä kirjoitushetkellä yleisiä kirjastoja koskevaa kirjastolakia ollaan uudistamassa vastaamaan paremmin muuttuvan tietoyhteiskunnan tarpeita. Uuden lain on tarkoitus tulla voimaan vuoden 2017 alusta. Uudistuksen tavoitteena on muun muassa paremmin edistää kuntalaisten osallisuutta verkottuneessa yhteiskunnassa. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016, viitattu 26.1.2016.)

Osallisuus ja mediakasvatus tunnutaan niputettavan usein yhteen. Mitä osallisuudella oikeastaan tarkoitetaan? Kulttuuriin osallistumisen käsitteistö on monitulkintaista: esimerkiksi osallisuus ja osallistuminen saatetaan ymmärtää toistensa synonyymeinä. Virolainen (2015, 92–93) toteaa, että vaikka osallisuus on vaikeasti rajattava käsite, on se kuitenkin osallistumiseen verrattuna jotakin syvempää. *Osallisuudella* kuvataan usein yhteisöllisyyttä, eli yksilön kuulumista yhteisöön ja hänen toimintaansa siinä. *Osallistuminen* voi olla myös yksilöllistä toimintaa, esimerkiksi omatoimista harrastamista. *Osallistaminen* puolestaan on ylhäältä alaspäin suuntautuvaa, institutionaalista toimintaa, joka tähtää yksilön osallisuuden vahvistamiseen. (Sama.)

Kirjasto on erityisen otollinen paikka sekä mediakasvatustyölle että osallistamiselle. Kirjaston voi nähdä sekä fyysisenä että henkisenä kolmantena tilana kodin ja koulun välillä. Opiskelun, työpaikan tai kotielämän tavoitteet ja roolit eivät seuraa käyttäjää kirjastoon, ja parhaimmillaan kirjasto voikin tarjota tilaa itsenäiselle identiteetin rakentamiselle. (Mustikkamäki 2014, 7.) Kirjasto on yksi harvoista paikoista, joissa voi viettää aikaansa altistumatta kaupallisesti motivoituneille tarkoituksiperille. Kirjaston rooli onkin muotoutunut ennen kaikkea monipuolisen sivistystyön mahdollistajaksi ja yhteisöllisyyden vahvistajaksi; tämä näkyy Mustikkamäen (2012, 46–47) mukaan muun muassa jatkuvasti kasvavassa kirjaston järjestämien tapahtumien määrässä sekä sen toiminnan laajentumisena omien seinien ulkopuolelle. Mustikkamäki (2012, 48) arvioi, että kirjaston mediakasvatukseen ollaan yhä enenevässä määrin soveltamassa perinteisestä kirjastoaineistosta poikkeavaa näkökulmaa. Vaikka itse kirjat koetaankin yhä tärkeimmäksi lukemaan innostamisen välineeksi, myös erilaisten aineistojen tunteminen ja internet ovat tärkeitä teemoja kirjastossa käsiteltäviksi. (Sama.)

Heinonen (2014, 25) puolestaan kirjoittaa, että lasten ja nuorten mediakasvatuksessa on nykyajan tekniikan nopean kehittymisen myötä tärkeää, että kirjasto tarjoaa mahdollisuuden päästä kokeilemaan erilaisia laitteita. Hänen mielestään olisi kuitenkin hyvä keskittyä myös mediasisältöihin. Hän korostaa kirjaston vahvaa sisältöjen osaamista ja nostaa satutunnit ja vinkkauksen hyviksi keinoiksi toteuttaa mediakasvatusta. (Sama.)

Pelkkä lukeminen tai edes syvällisempi luetun ymmärtäminen eivät kuitenkaan riitä mediataitojen todelliseen hallintaan. Digitaalisena aikana juuri minkään palvelun käyttäjä ei ole passiivinen kuluttaja, vaan yhä tärkeämpää on mahdollisuus omaan ilmaisuun, interaktiivisuuteen ja sisältöjen tuottamiseen. Medialukutaitoisena on osattava verkottua, jakaa aineistoja ja kommentoida niitä. Tällainen toiminta on jo selvästi yhteisöllistä. Heinonen (2014, 25) toteaaakin, että lukutaitoja tukemalla tuetaan samalla myös elämänhallintaa ja osallisuutta.

E erityisen tärkeää tämä olisi lapsille ja nuorille. Kupiainen ja Sintonen (2009, 21, 164) toteavat, etteivät nämä pysty nykyisellään toimimaan valtamediassa tasavertaisina informaation tuottajina ja omien kokemustensa välittäjinä. Aikuisten maailmassa heiltä on evätty mahdollisuus aktiiviseen toimijuuteen. Sen sijaan internet vuorovaikutteisine teknologioineen tarjoaa monipuolisesti mahdollisuuksia osallistua ja tuottaa omaa ääntä mediaan. Verkkoympäristössä nuoret luovat itse tasavertaisia yhteisöjä, joista valtamediaan tosin kantautuvat vain negatiiviset tapaukset. Tällöin aikuiset ja viranomaiset pyrkivät herkästi valvomaan ja jopa estämään nuorten keskinäistä toimintaa näissä yhteisöissä. (Sama.)

Kaikilla nuorilla ei kuitenkaan ole kotonaan mahdollisuutta päästä käsiksi sisällöntuotannolliseen tekniikkaan, ja kouluissakin teknologiaa on tarjolla usein varsin vaatimattomasti. Mustikkamäki (2012, 48) ehdottaa, että kirjasto voisi auttaa tässä tarjoamalla paitsi tilat ja laitteiston, myös opastusta niiden hyödyntämiseen. Ohjatun työpajatoiminnan puitteissa eritoten lasten ja nuorten luovaa panosta voisi myös hyödyntää esimerkiksi kirjaston oman kokoelman esittelyssä. Näin kirjasto voisi toimia osallisuuden ja yhteisöllisyyden rakentajana tarjoamalla käyttäjilleen virtuaalisen ja fyysisen toimintaympäristön sekä opastusta niiden hyödyntämiseen. (Sama.)

Verkkosarjakuvan kenttä on laaja ja hyvin monipuolinen, mutta tietyn tyyppisen verkkosarjakuvan voi nähdä hyvänä esimerkkinä yhteistoiminnallisuutta, jakamista ja osallisuutta korostavista internetyhteisöistä, joiden puitteissa nuoret pääsevät itse ääneen. Seuraavassa luvussa paneudun tarkemmin verkkosarjakuvan niihin piirteisiin, joiden kautta ilmiötä voi lähestyä nuortenkirjastotyön lähtökohdista.

3 VERKKOSARJAKUVA

Kuvalla on välitetty tietoa ja kerrottu tarinoita jo esihistoriallisista ajoista. Myös sarjakuvan tyyli-
piirteillä on pitkät perinteet. Leidenin yliopiston tutkija Erik Kwakkel (2015, viitattu 13.2.2016) esittelee
blogissaan keskiaikaisissa kuvituksissa esiintyneitä puhekuplan esiasteita. Eräs esimerkki-
piirros, jossa puhuvan hahmon suusta purkautuu auki levittyvä kirjoituskäärö, on peräisin 1400-luvulta.
Vaikka sarjakuvamaisia teoksia onkin tehty kautta historian aina luolamaalauksista alkaen, nyky-
sentyypin sarjakuvan katsotaan syntyneen vasta 1896, kun kaupallisesti menestyviin pilapiir-
roksiin tuli selkeästi sarjakuvallisia piirteitä (Jokinen & Pulkkinen 1996, 149).

Jokinen ja Pulkkinen (1996, 149) määrittelevät sarjakuvan laajasti. Heidän mukaansa sarjakuvaa
ovat yleensä useamman kuin yhden kuvan muodostamat kuvasarjat, jotka välittävät sisältönsä lä-
hinnä tai pelkästään kuvalla. Esitys- tai valmistustapa on tässä määritelmässä suhteellisen vapaa,
ja kirjoittajat myöntävätkin, että rajanveto sarjakuvan ja muiden ilmaisumuotojen välillä on toisinaan
hankalaa. Erityisesti ero sarjakuvan ja pilapiirroksen välillä on häilyvä. (Sama.)

Mitä tulee esitystapaan, sarjakuva on totuttu perinteisesti näkemään, samoin kuin kirjatkin, mus-
teena paperilla. Esimerkiksi yhteisövoimin tuotetussa Wikipedia-artikkelissa sarjakuva määritellään
painotuotteeksi. Väitetään jopa, että sarjakuvaa voidaan kutsua sarjakuvaksi vasta, kun se on
painettu. (Wikipedia 2015, viitattu 13.2.2016.) Tämän kansantajuuden määritelmän yli ei ole nähnyt
myöskään valtakunnallinen mediakasvatuksen järjestö Mediakasvatuskeskus Metka. Verkossa ja-
ettavassa oppimateriaalissaan järjestö korostaa sarjakuvan paperista olomuotoa luonnehtiessaan,
että sarjakuva valmistuu lyijykynän ja musteen avulla. (Mediakasvatuskeskus Metka ry 2016, vii-
tattu 19.2.2016.) Verkossa julkaistavaa tai edes digitaalisesti syntyvää sarjakuvaa ei median eri
muotoja käsittelevässä oppaassa mainita lainkaan. Kuvaus tuntuu auttamattoman vanhanaikai-
selta, kun suuri osa painetustakin sarjakuvasta tehdään nykyään ainakin osin tai jopa kokonaan
kuvankäsittelyohjelmilla.

Verkkosarjakuva (*webcomic*) ei ole oma täysin uusi mediansa, vaan se pohjautuu suurelta osin
vanhoihin mediamuotoihin. Lähinnä yhtäläisyyksiä on perinteiseen sarjakuvaan, mutta myös esi-
merkiksi valokuvan ja animaation voi osaltaan nähdä verkkosarjakuvan pohjana. Kun sarjakuva
siirtyy verkkoon, onkin kyse *remediaatiosta* eli vanhemman median esittämisestä uudella tavalla
(Kupiainen & Sintonen 2009, 87).

Opinnäytetyössäni luen verkkosarjakuvaksi sarjakuvamateriaalin, joka on tarkoitettu julkaistavaksi sähköisessä muodossa ja joka tuodaan ensi kertaa yleisön nähtäville jollakin internetin alustalla. (Ks. Fenty, Houp & Taylor 2004, viitattu 1.3.2016.) Tässä luvussa esittelen verkkosarjakuvaa ilmiönä ja erittelen sen erityispiirteitä. Aiheeseen nähden relevantteja lähteitä oli tarjolla vain niukasti, minkä vuoksi kuvailen ilmiötä osin tapausesimerkkien kautta.

Alaluvussa 3.1 tarkastelen verkkosarjakuvan julkaisun edellytyksiä ja kustannustapoja. Alaluvussa 3.2 erittelen verkkosarjakuvan sisällön eroavaisuuksia suhteessa muuhun mediaan ja eritoten painettuun sarjakuvaan. Alaluvussa 3.3 kartoitan niitä verkkosarjakuvan piirteitä, joiden kautta sen voisi nähdä tukevan kulttuuriin osallistumista ja osallisuutta.

3.1 Julkaisutavat

Internetin eri alustoilla julkaistava verkkosarjakuva on taidemuotona verrattain uusi. Voisi arvioida, että Suomessa ja eritoten kirjastoalalla ilmiö on myös huonosti tunnettu. Suoraan aiheeseen liittyvää tutkimusta on löydettävissä vähän ja lähes poikkeuksetta englannin kielellä. Tämä toki seuraa itse ilmiön laajempaa trendiä. Verkkoyhteisöt ovat enää harvemmin sidottuja yhteiseen lokaatioon tai edes äidinkieleen, ja alan harrastajat osallistuvatkin verkkosarjakuvien ympärille muodostuviin yhteisöihin useimmiten englanniksi. Kokonaan kotimaisia tekijöitä ja yhteisöjä on myös olemassa, joskin ammattimaiset toimijat ovat harvassa.

Uusi teknologia on mahdollistanut mediantuotannon vapautumisen yhä lähemmäs tavallista kansalaista. Lähes kenellä vain on mahdollisuus tuottaa suhteellisen laadukkaita multimediaesityksiä minimaalisella taloudellisella panostuksella. Internetin ja sosiaalisen median laajan suosion myötä omille tuotoksille löytyy verrattain helposti sekä sopiva julkaisualusta että yleisö. Näin ollen verkkosarjakuvaa pääsevät tekemään niin graafisten tai taiteen alojen ammattilaiset kuin vielä peruskouluikäiset vasta-alkajatkin.

Yksinkertaisimmillaan verkkosarjakuva voi olla sarja jollakin sosiaalisen median sivustolla julkisesti jaettuina yksittäisstriipeinä. Piirtotaiteen puute ei sekään ole välttämättä esteenä: sarjakuvaa voi tehdä myös valokuvan tai kuvanmuokkauksen keinoin. On olemassa myös kokonainen verkkosarjakuvan genre, joka perustuu valmiiden kuvien kollaasimaiseen uusiokäyttöön omilla tuotoksilla.

Rage Comics on ilmiö, jossa oman elämän sattumuksista kerrotaan anonymisti tuomalla ne kärkeään sarjakuvaformaattiin. Tämänkaltaisten sarjakuvien luontia helpottamaan on tehty myös oma sovelluksensa, *Rage Maker*, jonka avulla sarjakuvat syntyvät helposti vaikkapa käyttäjän omalla älypuhelimella (*Rage Comics* 2016, viitattu 3.3.2016).

Lähes kaikki verkkosarjakuvan nimekkeet julkaisevat sisältönsä ilmaiseksi ja tuovat ne sähköisessä muodossa vapaasti kaikkien nähtäville. Tyypillistä on jonkinlainen vähittäisjulkaiseminen. Sarjakuvasivut julkaistaan yleisimmin joko sitä mukaa kun ne valmistuvat tai säännöllisen aikataulun puitteissa esimerkiksi yhden sivun viikkotahtia. Aktiivisimmat tekijät julkaisevat uuden sivun joka päivä, toiset taas päivittävät vain hyvin satunnaisesti silloin, kun tekijällä sattuu olemaan inspiraatiota.

Suurimmalle osalle tekijöistä verkkosarjakuva on harrastus, eivätkä he odota sen julkaisemisesta koituvan heille taloudellista hyötyä. Ammattimaisetkin toimijat vaativat vain harvoin maksua itse sarjakuvan lukemisesta, sillä tämä taktiikka ei verkkosarjakuvan kohdalla juuri toimi (Walters 2009b, 3, viitattu 4.3.2016). Uusia lukijoita on käytännössä hyvin vaikea saada mukaan, sillä internetissä käyttäjät eivät mielellään sijoita rahojaan viihteeseen, josta eivät jo ennalta tiedä pitävänsä.

Maksullisen lukuoikeuden sijaan faneille saatetaan tarjota mahdollisuus tukea tekijöitä rahallisesti joko suoraan lahjoituksin tai maksullisen lisäsisällön muodossa. Ne sarjakuvataiteilijat, joille verkkosarjakuva on pääasiallinen tulonlähde, saavat leijonanosan tuloistaan oheistuotteiden myynnistä. (Walters, 2009b, 4, viitattu 4.3.2016.) Sarjakuvan aiheeseen liittyvät t-paidat, avaimenperät tai julisteet ovat tyypillisiä myyntituotteita. Monet teettävät sarjakuvistaan myös omakustanteisia painoksia, ja fanit mielellään ostavat niitä siitäkin huolimatta, että ovat lukeneet niiden sisällön jo etukäteen sähköisessä muodossa täysin ilmaiseksi.

3.2 Sisällölliset erityispiirteet

Verkkosarjakuvan luominen ja julkaisu on tehty helpoksi, ja se näkyy muun muassa nimekkeiden määrässä. Esimerkiksi verkkosarjakuvia kokoava sivusto *Comic Rocket* listaa yli 44 000 eri nimekettä (*Comic Rocket* 2016, viitattu 3.4.2016). Nämä sarjakuvat ovat usein sisällöltään ratkaisevasti erilaisia verrattuna perinteiseen, kaupallisten voimien tuottamaan sarjakuvaan. Julkaisun helppous, välineiden kustannustehokkuus ja aivan uudet ansaintamallit antavat taiteilijoille mahdollisuuden

rohkeampiin taiteellisiin ja muodollisiin kokeiluihin kuin mitä esimerkiksi kustannustoimittajat mahdollisesti sallisivat. Onkin yleisempää, että verkkosarjakuva suunnataan pienelle mutta lojaalille yleisölle kuin että pyrittäisiin suurten massojen suosioon. (Fenty ym. 2004, 6, viitattu 2.3.2016.) Internetissä tällä strategialla on hyvät edellytykset toimia. Vaikka sarjakuvan aiheesta kiinnostunut kohderyhmä olisi sinänsä pieni, on verkkomediassa hyvät mahdollisuudet tavoittaa huomattavan suuri osuus tästä ryhmästä. (Sama.)

Fenty, Houp ja Taylor (2004, 1, 6, viitattu 1.3.2016) esittävät, että verkkosarjakuva jatkaa 1960-luvulla alkaneen Underground Comix -liikkeen agendaa. Heidän mukaansa olennaista näille molemmille medioille on sanoutuminen irti perinteisen kirjallisuuden kaanonista, sen käytännöistä ja rajoituksista. Verkkosarjakuvan tekijä ja julkaisija ovatkin suurimmassa osassa tapauksista yksi ja sama henkilö, eikä hänen toimintaansa rahoita eikä myöskään siihen vaikuta mikään suuri yhtiömuotoinen taho (Sama).

Kuten omakustanteita yleensä, myös verkkosarjakuvaa kohtaan voidaan esittää eritoten laatua koskevaa kritiikkiä. Voisi ajatella, että kun mikään taho ei toimi julkaisun portinvartijana saati oikolukijana, on tuloksena suuri määrä suodattamatonta, suorastaan kelvotonta sisältöä, jonka joukosta todellista laatua on mahdoton löytää. Vastineena tämän kaltaiseen kritiikkiin internetkulttuuri tuntee niin sanotun *Sturgeonin lain*, jonka mukaan 90 % kaikesta julkaistusta materiaalista on joka tapauksessa huonolaatuista riippumatta genrestä tai julkaisutavasta (Tv tropes 2015, viitattu 2.3.2016).

Toisaalta juuri julkaisun matala kynnys mahdollistaa aivan uudenlaisten tekijöiden ja kokemusmaailmojen esiinmarssin kentälle, jota ahtaat, markkinavoimien ruokkimat tyypittelyt ovat perinteisesti hallinneet. Sarjakuvalla on tarjoutunut mahdollisuus toimia pienen vähemmistöryhmän, jopa yksilön voimaannuttajana. Oman elämän ja kokemuspiirin kipukohtien käsittelyä voi edesauttaa esimerkiksi sarjakuvablogi: se on eräänlainen sarjakuvamuotoinen, julkinen päiväkirja. Sarjakuvablogi voi myös laajentua aidoksi vertaisryhmäksi ja samanhenkisiä ihmisiä kokoavaksi yhteisöksi hyvinkin marginaaliselle väestöosalle.

Kaiken kaikkiaan internet-ympäristö mahdollistaa sarjakuvalla paljon sellaisia ominaisuuksia, joita olisi hankalaa tai jopa mahdotonta soveltaa painotuotteisiin. Ilmeinen esimerkki on niin sanotun rajattoman tilan (*infinite canvas*) hyödyntäminen. Digitaalinen ympäristö ei tietenkään mahdollista kirjaimellisesti rajatonta alustaa, sillä esimerkiksi palvelintila ja siirtonopeus ovat rajallisia. Muutos on kuitenkin huomattava verrattuna painettuun mediaan. Erityisesti sanomalehdissä julkaistavien

sarjakuvien kohdalla piirtäjän on perinteisesti täytynyt mukautua hyvinkin tiukkoihin sarjakuvan ko-
koa ja sallittuja värejä koskeviin rajoituksiin, kun taas internetissä kuvan värisyvyys tai vaikkapa
korkeus eivät juurikaan vaikuta julkaisun kustannuksiin. (Fenty ym. 2004, 6, viitattu 9.3.2016.)

Painetussa mediassa tarina etenee sivusta toiseen fyysistä lehteä kääntämällä, mutta verkkosar-
jakuvalla on tarjottavanaan aivan uudenlaisia navigaatiomenetelmiä. Useimmiten verkkosarjakuva
pohjaa perinteiseen formaattiin, jossa yksittäinen sivu muodostuu yhdestä tai useammasta pääl-
lekkäisestä stripistä eli rivistä sarjakuvaruutuja (Ks. Jokinen & Pulkkinen 1996, 149). Verkossa sivu
tavanomaisesti vaihtuu, kun lukija klikkaa joko ruudulla kulloinkin näkyvää sarjakuvasivua tai eril-
listä ”seuraava” tai ”edellinen”-ohjeistuksella varustettua kuvaketta. Toisinaan kuvan vasemmasta
reunasta klikkaaminen vie tarinassa taaksepäin ja oikeasta reunasta vastaavasti edetään.

Verkkosarjakuvan tekijät voivat myös leikitellä verkon mahdollisuuksilla. Esimerkiksi Scott
McCloudin teoksessa *Original recipe Carl* aloitetaan kahden ruudun muodostamasta sarjakuvasta.
Kun sarjakuvan yhteyteen asetettua kuvaketta painaa, jonnekin alun ja lopun välille ilmestyy uusi
ruutu, joka lisää tarinaan yksityiskohtia, mutta ei missään vaiheessa katkaise sen jatkumoa.
McCloud on myös tuottanut kokeellisia sarjakuvia, joissa lukusuunta toisinaan haarautuu. Tällöin
lukija voi valita, millaisen käänteen tarina seuraavaksi saa. (Ks. McCloud 2009, viitattu 10.3.2016.)
Italialaisen Lorenzo Ghetin verkkosarjakuva *To be continued* puolestaan hyödyntää monipuolisesti
erityyppisiä monimediaisuuden ja verkkosivun koodauksen mahdollisuuksia. Kyseisen sarjakuvan
luku- ja navigointitapa voi vaihdella suurestikin luvusta toiseen. Toisinaan verkkosivun vierittäminen
johdattaa lukijan kuvasta toiseen arvaamattomasti mutkittelevaa reittiä pitkin. Seuraavassa luvussa
saattaa olla tarjolla Wikipedia-artikkelin mukaelma, joka sijoittuu sarjakuvan maailmaan, tai vaik-
kapa nauhoite fiktiivisestä radio-ohjelmasta. (Ks. Ghetti 2016, viitattu 10.3.2016.)

Multimedian elementit ovat nyky-yleisölle tuttuja, eikä eri medioiden sekoittamisen luulisi liiaksi
hämmentävän lukijaa. Verkkosarjakuvan seuraamisen suurin haaste painettuun, länsimaiseen sar-
jakuvaan tutustuneelle näyttäytyy kenties muista kulttuureista saatujen vaikutteiden muodossa.
Monet verkkoon piirtävät nuoret ovat esimerkiksi lukeneet pienestä pitäen japanilaista mangaa, ja
he ovat ottaneet sieltä saamiaan vaikutteita mukaan myös omiin piirroksiinsa. Mangamaisia piirteitä
näkee jo uudemman sukupolven ammattilaistenkin töissä. Vain länsimaiseen sarjakuvaan tottunut
ei välttämättä ymmärräkään tietyn siksak-kuvion symboloivan ruhjetta tai hahmon ympärille ilmes-
tyvien aaltoviivojen merkitsevän pahoinvointia. Joskus sama merkintä tarkoittaa eri ympäristöissä

eri asiaa. Länsimaissa on esimerkiksi totuttu asettamaan hahmon ajatukset haastavamaisen kuplan sisälle, kun taas mangassa se merkitsee hahmon kuiskaavan.

3.3 Osallistavat piirteet

Kuten verkkomediassa yleensä, verkkosarjakuvan seuraaja ei useinkaan ole passiivinen kuluttaja. Osallisuuden elementti voi olla läsnä hyvinkin voimakkaana: jotkut verkkosarjakuvan tekijät antavat yleisön jopa vaikuttaa tarinan kulkuun (Walters 2009b, 1, viitattu 4.3.2016). Lukija voi osallistua sarjakuvayhteisön toimintaan myös esimerkiksi kommentoimalla, jakamalla sisältöjä muissa medioissa ja palveluissa, osallistumalla erilaisiin kilpailuihin tai tuottamalla kokonaan omaa sisältöä.

Sarjakuvalle uusi ominaisuus on melko yleinen tapa liittää verkkosarjakuvan yhteyteen jonkinlainen kommenttiosio. Vuoropuhelua voi tapahtua suoraan kunkin yksittäisen sarjakuvasisivun alla tai sitten keskustelu ohjataan erilliselle foorumialustalle. Foorumin myötä on mahdollisuus keskustelun jatkuvuuteen ja todellisen, vuorovaikutteisen yhteisön syntyymiseen. (Walters 2009b, 1–2, viitattu 3.3.2016.)

Yksinkertainenkin kommenttipalsta mahdollistaa nopean, toisinaan jopa reaaliaikaisen kommunikation paitsi lukijoiden, myös lukijakunnan ja sarjakuvan tekijän välillä. Ominaisuus voi olla merkittävä kummankin osapuolen kannalta. Tekijä saa työstään välitöntä palautetta, ja lukijoiden välistä keskustelua seuraamalla hän pystyy helposti havainnoimaan yleisönsä reaktioita. Tekijät saattavat pitää sarjakuvan yhteydessä myös henkilökohtaista blogia, mikä voi synnyttää paljon henkilökohtaisemman ja vuorovaikutteisemmän siteen median tuottajan ja seuraajan välille kuin mitä perinteisessä mediassa on totuttu näkemään. Tätä ainutlaatuista yhteyttä sarjakuvantekijät hyödyntävät monenlaisilla keinoilla, joita voisi tarkastella kulttuuriin osallistumisen ja osallisuuden kannalta.

Verkkosarjakuvapiireissä suosikkiahmojen piirtäminen ja kuvien jakaminen muiden nähtäville ”fanitaiteena” (*fan art*) on yleistä. Esimerkiksi *Housepets!*-verkkosarjakuvaa piirtävä Rick Griffin hyödyntää tätä konventiota ja on jopa erikseen pyytänyt lukijoitaan lähettämään hänelle sarjakuvan maailmaan sijoitettavia strippejä. Griffin julkaisee lukijoidensa tuottamaa materiaalia tavanomaisten

sarjakuvasivujen asemasta esimerkiksi sairastuessaan. Sarjakuvan lukujen välillä hän pitää tavallisesti "vierasviikon" (*guest week*), jonka aikana julkaistaan ainoastaan fanitaidetta. (Griffin 2016, viitattu 9.3.2016.)

Kuten muilla median aloilla, myös verkkosarjakuvat kilpailevat lukijoista. Eräs markkinoinnin ja samalla lukijoiden osallistamisen väylä on nimekkeiden suosiota mittaava sivusto *TopWebComics.com*. Sivuston kautta lukijat saavat antaa äänensä niin monelle eri sarjakuvanimekkeelle kuin haluavat, mutta samaa sarjakuvaa ei voi äänestää kahdesti saman vuorokauden sisällä. Listaus mittaa siis suoran lukijamäärän lisäksi myös fanien omistautumista sarjakuvalle. Uskollisimmat saattavat äänestää suosikkejaan vaikka joka päivä parantaakseen niiden sijoitusta vertailulistalla. Asialle omistautuneet sarjakuvantekijät tarjoavat pieniä, esimerkiksi kuukausittain vaihtuvia kannustuspalkkioita ääntä vastaan. Onnistuneen äänestystapahtuman yhteydessä saatetaan näyttää yleisölle materiaalia, joita ei välttämättä julkaista muualla – esimerkiksi lyhyitä bonussarjakuvia. Tekijät hyötyvät vaihtokaupasta, sillä mitä korkeammalle sijalle sarjakuva pääsee listauksessa, sen paremman mainospaikan se sivustolla saa uusien lukijoiden houkuttelemiseen.

4 VERKKOSARJAKUVA KIRJASTOSSA

Verkkosarjakuvaa ei voine laskea kuuluvaksi varsinaiseen kirjastoaineistoon. Sehän on suurimaksi osaksi verkossa vapaasti kenen hyvänsä saatavilla ilman kirjaston myötävaikutusta. Kirjaston vahvuus muihin kasvatuksellisiin laitoksiin nähden on kuitenkin vahva sisällöntuntemus. Ei liene syytä rajoittaa tätä asiantuntijuutta sanoutumalla irti verkon luomista kirjallisuudenlajeista.

Aiemman perusteella verkkosarjakuvassa on nähtävissä piirteitä, joiden vuoksi sitä voisi pitää käytökelpoisena välineenä nuortenkirjastotyön eri alueilla. Tässä luvussa pohdin, millä tavoin verkkosarjakuvaa voisi hyödyntää käytännön nuortenkirjastotyössä mediakasvatuksen, osallistamisen ja lukemaan innostamisen yhteydessä. Ensimmäisessä alaluvussa esitän ehdotuksen kirjastossa järjestettävän, verkkosarjakuviin liittyvän työpajan kulusta. Alaluvussa 4.2 kuvaan työn liitteenä olevan vinkkilistan laatimistyötä ja sen jaottelun perusteita.

Internetjulkaisuissa piilee mahdollisuuksia erityisesti niiden edullisuuden vuoksi. Verkkosarjakuvan vinkkaaminen ei tuota kirjastolle ylimääräisiä hankintakustannuksia, eikä sen suhteen tule vastaan tilannetta, jossa jokaiselle halukkaalle ei riittäisi omaa nidettä lainattavaksi. Verkkosarjakuva voisi täten toimia osana tavallista vinkkaustoimintaa. Paitsi että osa nuorista innostuu ylipäänsä helpommin sarjakuvamuotoisesta kuin kokonaan tekstipohjaisesta teoksesta, esimerkiksi digitaaliseen mediaan pienestä pitäen tottuneelle verkkosarjakuva voi olla helpommin lähestyttävä kirjallisuuden muoto kuin painettu teos. Sille ominainen vähittäisjulkaisu on myös luonteva tapa pitää yllä lukuharrastusta: jos uutta materiaalia julkaistaan vaikkapa tietyinä viikonpäivinä, on sen pariin helppo palata säännöllisesti. Voisi ajatella, että kulttuuriaineistoon tutustuminen ja sen seuraaminen digitaalisessa muodossa vahvistaisi erilaisia lukutaitoja ja loisi tietynlaista pohjaa ja rohkeutta tarttua myöhemmin myös muunlaiseen kirjallisuuteen.

Erilaiset lukutaidot ovatkin verkkosarjakuvassa hyvin esillä. Yksittäinenkin verkkosarjakuvan nimeke voi yhdistellä monenlaisia medioita, jolloin sisällön tulkinta koostuu useasta erityyppisestä moodista. Aihetta voi siis olla mielekästä tarkastella myös mediakasvatuksen yhteydessä. Sitä voi myös käyttää hyvänä esimerkkinä, kun tutustutaan erilaisten julkaisujen toimintaan. Verkkosarjakuva on yleensä omakustanteista, ja sen kautta voidaan pohtia kaupallisten julkaisujen eroja suhteessa itsenäisten taiteilijoiden tuottamaan materiaaliin.

Verkossa nuorella itsellään on tilaa vapaammalle itseilmaisulle ja sitä kautta mahdollisesti myös identiteetin rakentamiselle. Yhteisöllisyyden ja osallisuuden kokemuksia nuori voi saada esimerkiksi verkkosarjakuvan kautta. Hän voi osallistua verkkosarjakuvien ympärille rakentuvien yhteisöjen toimintaan eri rooleissa: verkkoympäristössä nuori voi pelkän viihteen seuraamisen lisäksi olla esimerkiksi median tuottaja, kommentoija, jakaja tai tukija. Kirjastossa tapahtuvalla työpajatoiminnalla nuoria voisi ohjata ja innostaa osallisuutta tukevaan omatoimiseen julkaisemiseen. Esimerkiksi oman elämän ja kokemusten pohjalta tehty sarjakuvablogi tai yhteistyössä muiden kanssa toteutettu improvisaatiosarjakuva ovat matalan kynnyksen julkaisuja, joiden tekemistä nuoret voivat pitää mielekkäänä.

Työpajatoiminnan lisäksi kirjasto voisi tarjota asiakkailleen mahdollisuuden kokeilla laadukkaita median tuottamiseen kehitettyjä välineitä myös itsenäisesti. Tällaisia kirjastoon hankittavia välineitä voisivat olla vaikka digitaaliseen piirtämiseen kehitetty graafinen tabletti eli piirtopöytä sekä sen kanssa yhteensopiva kuvankäsittely- tai piirustusohjelma. Piirtopöytä on yleensä eräänlainen tietokoneeseen USB-liitännällä kytkettävä levy, johon piirretään magneettisella kosketuskynällä. Tehty viiva siirtyy suoraan piirustusohjelmaan. Erona tavanomaisen tabletin kosketusominaisuuksiin piirtopöydät tunnistavat myös käytetyn paineen, jolloin esimerkiksi kevyt kosketus piirtyy ohuempana tai hailakampana viivana, painavampi piirtojälki taas paksumpana tai värisävyltään tummempana. Paineentunnistuksen ominaisuudet riippuvat käytetyn piirustusohjelman asetuksista. Laitteiden hankkiminen vaatii tietysti kirjastolta rahallista panostusta: koosta ja mallista riippuen yksittäinen piirtopöytä voi maksaa 70–300 euroa. Ammattilaiskäyttöön suunniteltujen piirtonäyttöjen, eli laitteiden, jotka mahdollistavat piirtämisen suoraan näytölle, hinnat alkavat 900 eurosta. Erilaisia kuvan tuottamiseen kykeneviä ohjelmia on puolestaan saatavissa runsaasti myös ilmaisversiona, mikä vähentää tämänkaltaiseen toimintaan liittyviä kuluja.

4.1 Työpajatoiminta

Verkkosarjakuviin liittyvä työpaja voi esitellä verkkosarjakuvan kenttää yleisesti. Saattaa kuitenkin olla tarkoituksenmukaista, että aihetta rajataan käsittelemään kerrallaan vain yhtä tyyllilajia. Nuortenkirjastotyön kannalta mielekkäitä verkkosarjakuvan tyyllilajeja ovat esimerkiksi improvisaatiosarjakuva ja sarjakuvablogi.

Jos mainitunlaisen työpajan aiheeksi valittaisiin vaikkapa oman sarjakuvablogin luonti, voisi sen kehyksenä toimia seuraavanlainen toimintasuunnitelma. Kyseessä on suuntaa antava hahmotelma eikä valmis opas, joten eri työvaiheita ei tässä ole kuvattu tyhjentävästi.

1. **Välineet.** Työpajan aikana tapahtuvan piirtämisen voi toteuttaa joko paperille tai välineiden niin salliessa suoraan digitaaliseen muotoon. Jos kirjastolla ei ole resursseja tarjota minkäänlaisia välineitä, on kehoitettava osallistujia tuomaan tarvittavat piirustusvälineet mukanaan, kun tapahtumaa mainostetaan.

Jos on tarkoitus rohkaista digitaaliseen piirtämiseen, ohjaajan kannattaa tutustua etukäteen johonkin valitsemaansa ilmaiseen piirto-ohjelmaan ja kehottaa osallistujia lataamaan sen valmiiksi laitteelle, jonka tuo mukanaan. Työpajan tarkoituksiin riittää, että kullakin osallistujalla on käytettävissään vähintään joku seuraavista vaihtoehdoista: Perinteiseen piirtämiseen vaaditaan paperia, lyijykynä, pyyhekumi ja tussikynä. Digitaaliseen piirtämiseen riittää laite, jolle on asennettu piirustusohjelma, sekä mahdollisesti hiiri tai piirtopöytä.

Kokonaan ilmaisia piirustusohjelmia löytyy verkosta runsaasti. Aloittelijoille sopivia ovat esimerkiksi *FireAlpaca*, *Gimp* sekä *PictBear*. Myös mobiililaitteille on saatavissa maksuttomia piirustussovelluksia, mutta laitteessa on oltava riittävän suuri näyttö, jotta se olisi kunnolla käyttökelpoinen. Tabletille soveltuviin piirtosovelluksiin kuuluu esimerkiksi suhteellisen laadukas *MediBang Paint Pro*.

2. **Pohjustus.** Aluksi ohjaaja voisi pohjustaa aihetta esittelemällä ryhmälle muutamia aktiivisia sarjakuvablogeja. Tässä ohjaajan apuna olisi hyvä olla dataprojektori, jos työpajaa ei ole mahdollista pitää niin, että osallistujilla on käytössään tietokone tai muu verkkoon pääsevä laite. Selviää, että sarjakuvablogi on kuin sarjakuvamuotoinen, julkinen päiväkirja, jossa voi jakaa ajatuksiaan tai arjessa sattuneita kommelluksia. Ehdotuksia nuorille sopivista esimerkkiblogeista löytyy tämän työn liitteeksi laaditusta vinkkilistasta.
3. **Netiketti.** Nuoret voisi ohjata pohtimaan pareittain tai ryhmissä, millaisia asioita tämänkaltaista blogia tehdessä tulee muistaa. Kuinka esimerkiksi yksityisyys tulee ottaa huomioon? Millaisia seikkoja itsestään saa paljastaa, entä toisista? Hyvänä nyrkisääntönä voisi pitää sitä, ettei ketään nimitä tai kuvata niin, että hänet voi tunnistaa, ellei siihen ole saatu kyseisen henkilön nimenomaista lupaa. Tarkoitus ei ole juoruilla muiden tekemisistä, vaan

kertoa omista ajatuksista ja kokemuksista. Muut tarinassa esiintyvät henkilöt voi kuvata esimerkiksi piirteettöminä hahmoina kuten liikennemerkkeissä, tai vaikka eläiminä tai sa-
tuolentoina – näin ketään ei voi piirroksesta tunnistaa!

4. **Ohjeita piirtämiseen.** Jos piirretään paperille, kuva luonnostellaan aluksi haaleasti lyijykynällä. Lopullinen viivatyö tehdään tussilla luonnoksen päälle. Lopuksi, tussijäljen kuivuttua, lyijykynäluonnos poistetaan pyyhekumilla. Tässä vaiheessa piirroksen voi halutesaan värittää. Digitaalinen piirtäminen voi aloittelijalle tuntua monimutkaiselta, minkä vuoksi ohjaajan olisi hyvä tuntea pääpiirteittäin ainakin se ohjelma, jota on mahdollisesti suositellut tapahtumassa käytettäväksi. Käytettävissä on yleensä tasoja (*layers*). Tasot toimivat kuten päällekkäin asetettavat läpinäkyvät kalvot, joiden järjestystä vaihdetaan tarpeen mukaan. Näin ollen yhdelle tasolle voi piirtää vaalealla värillä luonnoksen ja luoda sitten sen päälle uuden tason, jolle tulevat lopulliset ääriviivat. Väriytyksen voi puolestaan tehdä tasolle, joka sijoitetaan ääriviivatason alle.
5. **Hahmon suunnittelu.** Tärkeä vaihe on *alter egon*, siis omaa itseä edustavan hahmon luominen. Lähtökohtana voi olla karikatyyri piirtäjän ulkoisesta olemuksesta, mutta halutessaan itsensä voi kuvata eläimenä, robotina tai vaikka abstraktina kuviona. Sarjakuva-piirtämiseen on löydettävissä verkosta hyviä oppaita, esimerkiksi lapsille ja nuorille suunnatut *Sarjakuvan alkeisopas* (Ks. Hietala & Ahlqvist 2011, viitattu 13.3.2016) sekä *Sarjakuvan ABC* (Ks. Hintsa 2016, viitattu 13.3.2016.) Oppaissa esiintyviä tehtäviä voi käyttää joko sellaisenaan tai pohjana työpajan tehtävien suunnittelussa. Tässä vaiheessa kukin osallistuja suunnittelee oman hahmon ja piirtää siitä blogia varten esittelykuvan. Kuvan on tarkoitus olla blogin ensimmäinen julkaisu, joten hahmo voi esimerkiksi toivottaa lukijan tervetulleeksi tai kertoa jotakin itsestään.
6. **Julkaiseminen.** Paperille piirretty kuva on saatava digitaaliseen muotoon. Tähän voi käyttää skanneria, mikäli sellainen kirjastosta löytyy, tai sen puuttuessa puhelimen tai tabletin kameraa. Nuoret ovat yleensä itsekkin melko näppäriä laitteiden käytössä, mutta ohjaajan on tunnettava tietotekniikkaa riittävästi, jotta hän kykenee tarvittaessa opastamaan heitä. Digitaalisesti piirretty kuva puolestaan tallennetaan sellaiseen tiedostomuotoon, jonka voi ladata blogiin. Toimivia tiedostomuotoja ovat esimerkiksi jpg tai png. Seuraavaksi nuoret tarvitsevat tunnuksen jollekin blogisivustolle. Esimerkiksi Googlen tarjoama

blogger on ainakin toistaiseksi ikärajan ja saatavilla suomeksi. Myös Suomen sarjakuvaseuran perustamaa *sarjakuvablogit.com*-sivustoa voi suositella, mutta se vaatii käyttäjältä vähintään 13 vuoden ikää. Lisäksi rekisteröityminen ja tunnuksen saaminen toimivat viiveellä, joten vaikka sivusto muuten on laadukas, se ei ehkä sovellu parhaiten työpajan tarkoituksiin, mikäli tunnukset on tarkoitus luoda sen aikana. Jos käytettävissä ei ole riittävästi laitteita, joiden avulla kaikki ehtisivät blogin luoda, voi työpaja päättyä myös ohjeistukseen julkaisusta.

4.2 Vinkkilista

Verkkosarjakuvien ja niiden kautta käsiteltävien teemojen kirjo on hyvin laaja, joten kattava listaus vaatisi oman selvityksensä. Tämän työn liitteenä oleva vinkkilista onkin suunnattu ensisijaisesti nuorten kanssa toimivalle kirjastoammattilaiselle, joka haluaa tutustua verkkosarjakuvaan. Tarkoituksena on paitsi luoda ymmärrystä tästä verkon synnyttämästä kirjallisuudenlajista, myös tarjota joitakin esimerkkejä erityyppisten vinkkausten laatimista varten. Täten lista voi osaltaan rohkaista kirjaston henkilökuntaa hyödyntämään verkkosarjakuvaa käytännön nuortenkirjastotyössä.

Olen jaotellut esittelemäni sarjakuvanimekkeet kolmen verkkosarjakuvalla tyypillisen formaatin mukaan sarjakuvablogeihin, strippisarjakuviin ja sarjakuvaromaaneihin. Kutakin jaottelun osa-aluetta edustavat nimekkeet listaan kahdessa osassa kohdeyleisön ikäryhmän mukaan. Ensimmäisen osion sarjakuvat sopivat käsiteltäviksi 12-vuotiaiden ja sitä vanhempien kanssa, kun toisen osion nimekkeitä kannattaa vinkata vasta 16 vuotta täyttäneille. Ikärajat eivät tietenkään ole ehdottomia, ja erityisesti ensimmäisen osion sarjakuvat sopivat myös vanhemmalle yleisölle.

Päädyin 12 vuoden alaikärajaan, sillä itsenäisiä verkkojulkaisuja ei juuri valvota, eikä niiden sisällön voi aina luottaa pysyvän lapsiystävällisenä. En siis voi varauksetta suositella verkkosarjakuvia aivan nuorimmille. Lisäksi suuri osa verkkosarjakuvasta on englanninkielistä, mikä voi osaltaan rajoittaa kovin nuoren yleisön mahdollisuuksia löytää sopivaa lukemistoa. Tässä listauksessa yli 16-vuotiaille suositellut sarjakuvat joko vaativat edistynyttä englannin kielen taitoa, tai niissä voi olla seksuaalisia teemoja tai muuta sisältöä, jota voisi pitää nuoremmille sopimattomana.

Esimerkiksi nostamieni verkkosarjakuvien haussa olen hyödyntänyt verkkosarjakuvia listaavaa sivustoa *Comic Rocket* (Comic Rocket 2016, viitattu 3.4.2016). Sivustolla on hakutoiminto, jonka

avulla aineistoa voi etsiä esimerkiksi genren tai formaatin mukaan. Nuorille sopivien sarjakuvien etsimistä helpottaa se, että listatuille sarjakuville on määritetty sisältöä kuvaavien asiasanojen lisäksi myös MPAA-järjestön kehittämän luokituksen mukainen ikäsuositus (Ks. Motion Picture Association of America 2016, Understanding the Film Ratings, viitattu 3.4.2016).

5 POHDINTA

5.1 Tavoite ja tulokset

Opinnäytetyölläni oli kaksi päätavoitetta. Halusin kuvailla mahdollisesti melko huonosti tunnettua kirjallisuudenlajia ja toisaalta myös selvittää, kuinka sitä voisi hyödyntää käytännön kirjastotyössä. Työn toimeksiantajana toimii Suomen kirjastoseuran Nuortenkirjastotyöryhmä, joten asetin selvitykseni kohteeksi erityisesti nuorille suunnatut toimet ja palvelut. Valitsin käsiteltäväksi kirjallisuudenlajiksi verkkosarjakuvan, joka on taidemuotona suhteellisen uusi. Se on mielestäni myös hyvä esimerkki monipuolista lukutaitoa vaativasta uusmediasta, minkä vuoksi verkkosarjakuvan voisi nähdä soveltuvan käsiteltäväksi erityisesti mediakasvatuksen yhteydessä.

Työni on luonteeltaan kartoittava, eikä se sisällä varsinaista empiiristä osuutta. Olen pyrkinyt kuvailemaan verkkosarjakuvaa ja tarkastelemaan erityisesti siihen liittyviä osallisuuden ja monimediasuuden elementtejä. Ilmiön erittelyn pääasiallinen tarkoitus on, että selvitykseni perusteella myös sellainen lukija, jolla ei ole aiempaa omakohtaista kokemusta verkkosarjakuvasta, kykenisi jatkossa hyödyntämään sitä esimerkiksi vinkkaustoiminnassa. Olen laatinut opinnäytetyöni liitteeksi nuorille sopivien verkkosarjakuvien vinkkilistan, jonka toivon rohkaisevan nuorten parissa toimivia kirjastoammattilaisia hyödyntämään tätä uutta kirjallisuudenlajia työssään.

Selvitykseni perusteella verkkosarjakuva voi olla sisällöltään hyvin erilaista kuin perinteiset, suurten kustannusyhtiöiden rahoittamat teokset. Internetissä julkaiseminen on halpaa, helppoa ja yhä arkisempaa toimintaa, mikä mahdollistaa vapaan itseilmaisun yhä moninaisemmalle tekijäjoukolle. Verkkosarjakuvaa sen eri muodoissa voikin julkaista lähes kuka tahansa satunnaisesti raapustelevasta peruskoululaisesta itsensä pelkällä verkkosarjakuvalla elättävään ammattilaiseen.

Verkkosarjakuvan ottaminen osaksi tavallista vinkkaustoimintaa tarjoaisi yleisölle uuden, joissakin tapauksissa kenties painettua teosta helpommin lähestyttävän kirjallisuuden muodon. Lisäksi verkkosarjakuvalla tyypillinen vähittäisjulkaisu voi olla luonteva tapa pitää yllä lukuharrastusta. Hyvä verkkosarjakuva houkuttelee lukijan palaamaan sarjakuvan pariin myös seuraavana julkaisupäivänä. Kirjaston tavoitteet eivät ole kaupallisia, ja katsoisin, että sen tehtävänä on muun aineiston ohella tuoda esille myös marginaalisempia taiteen muotoja. Uskoisinkin, että verkkosarjakuvan

vinkkaaminen voisi vahvistaa myös kirjallisuuden kaanonin ulkopuolisten, itsenäisten teosten ja taiteilijoiden arvostusta.

Matalan kynnyksen julkaisuna verkkosarjakuvan voisi nähdä myös hyvänä keinona osallisuuden tukemiseen sekä itseilmaisun kautta oman identiteetin rakentamiseen. Työpajatoiminnalla nuorta voisi rohkaista omaehtoiseen julkaisemiseen, mikä voi osaltaan edesauttaa taiteen ja kulttuurin harrastusta, ja ehkä jopa uusien tekijöiden nousua Suomen kenties turhan harvalukaiseen sarjakuvapiirtäjien joukkoon. Pienemmässä mittakaavassa esimerkiksi sarjakuvablogin pitäminen tai seuraaminen voivat toimia nuoren apuna omien ajatusten hahmottamisessa, identiteetin rakentamisessa sekä vaikeiden aiheiden käsittelyssä.

5.2 Tavoitteiden toteutuminen

Uskon, että laatimani kuvauksen perusteella on mahdollista saada hyvä yleiskuva siitä, mitä verkkosarjakuva on ja millaisia mahdollisuuksia se tarjoaa niin lukijan kuin tekijänkin kannalta. Mielestäni löysin myös verkkosarjakuvaan hyvin sovellettavia, kirjastotoiminnalle asetettujen tavoitteiden mukaisia käyttökohteita. Verkkosarjakuvan hyödyntämistä mediakasvatuksen yhteydessä olisi tosin voinut tutkia perusteellisemminkin. Työssäni keskityin lopulta enemmän työpajatoimintaan ja vinkkaukseen eli osallisuuden tukemiseen, lukemiseen innostamiseen sekä luku-harrastuksen ylläpitoon. Toisaalta työpajatoiminnan kautta saatavan ymmärryksen median synty-tavoista ja julkaisemisesta voi nähdä tukevan myös mediakasvatustoiminnan tavoitteita.

Laatimani vinkkilista on jaoteltu osioihin tavalla, jonka uskoisin helpottavan verkkosarjakuvaan tutustumista nimenomaan nuortenkirjastotyön näkökulmasta. Valitsin listaan sellaisia nimekkeitä, joiden uskon olevan jollakin tavalla käyttökelpoisia esimerkkejä erityyppisiin nuortenkirjastotyön tarpeisiin. Osan katson tukevan esimerkiksi hankalien asioiden käsittelyä, kun taas toisten uskon vastaavan nuorten viihteellisiin tarpeisiin.

Ikäsuositusten määrittely oli osin hankalaa. Erityisesti alaikäisen asiakkaan kohdalla kirjaston on voitava ottaa vastuu siitä, ettei vinkattu sisältö ole nuoren ikään ja kehitystasoon nähden sopimaton. Toisaalta on tietynikäisille tyypillistä etsiä rajoja ja kokeilla myös rajumpia sisältöjä. Täten en

ole pitänyt kiro sanojen, väkivallan kuvauksen tai seksuaalisesti vihjailevien elementtien esiintymistä automaattisesti merkinä siitä, että teos on nuorelle sopimaton. Olen käyttänyt hyödyntämäni verkkosarjakuvia listaavan sivuston asettamia ikärajoja suuntaa antavina ohjeina.

Alun perin tarkoitukseni oli laatia yleisempi vinkkilista, joka olisi jaoteltu formaatin ja kohdeyleisön ikäryhmän sijaan useamman genren mukaan, ja jota olisi voinut tarvittaessa jakaa myös asiakkaille. Lopulta päädyin suuntaamaan listauksen lähinnä nuorten kanssa työskentelevälle kirjastoammatilaiselle. Uskon, että näin lista tukee paremmin opinnäytetyöni tavoitetta luoda parempaa ymmärrystä verkkosarjakuvan ilmiöistä ja liittää sen selvemmin nuortenkirjastotyön yhteyteen.

Verkkosarjakuvan potentiaalin hyödyntämisen kannalta uskon, että siihen tutustumisesta laajemminkin voisi olla hyötyä kirjastoympäristössä. Erityisesti suomalaisia verkkosarjakuvia voisi olla tarpeen luetteloita tai muulla tavoin koota yhteen, sillä laadukkaita listauksia ei juuri löydy. Joidenkin suomalaisten verkkosarjakuvien omakustanteisia painoksia löytyy kirjastoista, mutta lähinnä vaapakappalekokoelmista. Kenties näitä sarjakuvia voisi hankkia myös yleisiin kirjastoihin.

Laajempien, verkkosarjakuvia esittelevien vinkkausten laatiminen voisi nähdäkseni olla myös hyödyllistä. Vinkkilistoja tai jopa yksittäisten nimekkeiden esittelyitä voisi julkaista kirjastojen blogeissa tai verkkosivuilla, tai esimerkiksi asettaa näytille tai jakoon asiakastietokoneiden läheisyyteen.

LÄHTEET

Alameri-Sajama, R. 2007a. Miksi kirjoittaa nuortenkirjastotyöstä? Teoksessa R. Alameri-Sajama (toim.), Nuortenkirjastotyön käsikirja. Helsinki: BTJ Finland OY, 9–11.

Alameri-Sajama, R. 2007b. Tervetuloa sitten aikuisina! Nuoret kirjaston asiakkaina. Teoksessa R. Alameri-Sajama (toim.), Nuortenkirjastotyön käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy, 12–20.

Comic Rocket 2016. Viitattu 3.4.2016, <https://www.comic-rocket.com>.

Fenty, S., Houp, T. & Taylor, L. 2004. Webcomics: the influence and continuation of the Comix revolution. ImageText: Interdisciplinary comics studies 1 (2). Viitattu 1.3.2016, http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/group/index.shtml.

Ghetti, L. 2016. To be continued. Viitattu 10.3.2016, <http://www.tobecontinuedcomic.com>.

Griffin, R. 2016. Housepets! Archive for Guest week. Viitattu 9.3.2016, <http://http://www.housepetscomic.com/category/comic/guest-week>.

Heinonen, A. 2014. Mediakasvatus lasten ja nuorten kirjastotyössä. Mediakasvatus yleisissä kirjastoissa: suosituksia ja suuntaviivoja. Viitattu 25.1.2016, http://suomenkirjastoseura.fi/files/Mediakasvatus/mediakasvatus_koko%20julkaisu%20netiss%2024%202%202014.pdf, 23–26.)

Hietala, O. & Ahlqvist, K. 2011. Sarjakuvan alkeisopas. Viitattu 13.3.2016, http://www.sarjakuvan-teko.fi/wiki/index.php?title=Sarjakuvan_alkeisopas.

Hintsa, A. 2016. Sarjakuvan ABC. Viitattu 13.3.2016, <http://sarjakuvablogit.com/category/sarjakuvan-abc>.

Jokinen, H. & Pulkkinen, K. 1996. Suomalaisen sarjakuvan ensyklopedia. Kemi: Kemin sarjakuvakeskus.

Jyväskylän yliopisto 2016. Multimodaalisuus. Kielikompassi Netro. Viitattu 25.1.2016, https://kielikompassi.jyu.fi/resurssikartta/netro/pankki/parametrit_moodi_multi.shtml.

Kauranen, R. 2011. Sarjakuvapaniikin aikaan Suomessa. Lapsuuden suojelua 1950-luvulla. Teoksessa H. Jokinen (toim.), Sarjakuva Suomessa. Historiasta, asemasta, kielestä. Helsinki: BTJ Finland Oy, 35–54.

Kirjastoalan etiikkatyöryhmä 2012. Kirjastotyön eettiset periaatteet. Viitattu 21.1. 2016, <http://www.suomenkirjastoseura.fi/wp-content/uploads/2012/01/Kirjastotyön-eettiset-periaatteet.pdf>.

Kupiainen, R. & Sintonen, S. 2009. Medialukutaidot osallisuus mediakasvatus. Helsinki: Palmenia.

Kwakkel, E. 2015. Medieval speech bubbles. Viitattu 13.2.2016, <http://www.medievalbooks.nl/2015/01/23/medieval-speech-bubbles>.

Loimaan kaupunginkirjasto, 2014. Asiakastietokoneet ajan tasalle. Viitattu 2.4.2016, <http://hankkeet.kirjastot.fi/hanke/asiakastietokoneet-ajan-tasalle>.

McCloud, S. 2009. Webcomics. Viitattu 10.3.2016, <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics>.

Mediakasvatuskeskus Metka ry 2016. Oppimateriaali. Sarjakuva. Viitattu 19.2.2016, <http://mediametka.fi/opetusmateriaalit/#muu-opetusmateriaali>.

Motion picture association of America 2016. Film ratings. Viitattu 3.4..2016, <http://www.mpaa.org/film-ratings>.

Mustikkamäki, M. 2012. Lukutaidot kirjaston ja mediakasvatuksen kulmakivinä. Kirjastot ja media 2012. Selvitys mediakasvatuksen tilasta yleisissä kirjastoissa. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisu 2012:23. Viitattu 25.1.2016, <http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2012/liitteet/OKM23.pdf>, 46–49.

Mustikkamäki, M. 2014. Mitä mediakasvatus on? Mediakasvatus yleisissä kirjastoissa: suosituksia ja suuntaviivoja. Viitattu 25.1.2016, http://suomenkirjastoseura.fi/files/Mediakasvatus/mediakasvatus_koko%20julkaisu%20netissa/2024%2002%202014.pdf, 5–8.

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2010. Yleisten kirjastojen laatusuositus. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2010:20. Viitattu 13.2.2016, <http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2010/liitteet/OKM20.pdf>.

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2012. Kirjastot ja media 2012. Selvitys mediakasvatuksen tilasta yleisissä kirjastoissa. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2012:23. Viitattu 20.1.2016, <http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2012/liitteet/OKM23.pdf>.

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016. Kirjastolain uudistaminen. Viitattu 26.1.2016, http://www.minedu.fi/OPM/Kirjastot/vireilla_kirjastot/kirjastolaki/index.html.

Opetusministeriö 2009. Opetusministeriön kirjastopolitiikka 2015. Yleiset kirjastot. Kansalliset strategiset painoalueet. Opetusministeriön julkaisuja 2009:32. Viitattu 22.1.2016, www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2009/liitteet/opm32.pdf.

Pervalu, T. 2007. Mennäks koneille? Nuorten tietokoneen käyttö kirjastossa. Teoksessa R. Alameri-Sajama (toim.), Nuortenkirjastotyön käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy, 80–104.

Rage Comics 2016. Rage Comics. Viitattu 3.3.2016, <http://www.ragecomics.com>.

Tv tropes 2015. Sturgeon's law. Viitattu 2.3.2016, <http://www.tvtropes.org/pmwiki.php/Main/SturgeonsLaw>.

Violainen, J. 2015. Kulttuuriosallistumisen muuttuvat merkitykset. Katsaus taiteeseen ja kulttuuriin osallistumiseen, osallisuuteen ja osallistumattomuuteen. Cuporen verkkojulkaisuja 26. Viitattu 26.1.2016, http://www.cupore.fi/documents/Kulttuuriosallistumisenmuuttuvatmerkitykset_000.pdf.

Walters, M. 2009a. What's up with webcomics? Visual and technological advances in comics. *Interface: the journal of education, community and values* 9 (2). Viitattu 1.3.2016, <http://commons.pacificu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1008&context=inter09>.

Walters, M. 2009b. What's up with webcomics? Author-reader relationships and finances. *Interface: the journal of education, community and values* 9 (2). Viitattu 2.3.2016, <http://commons.pacificu.edu/cgi?article=1027&context=inter09>.

Wikipedia 2015. Sarjakuva. Viitattu 13.2.2016, <https://en.wikipedia.org/wiki/Sarjakuva>.

VERKKOSARJAKUVIA NUORILLE

Verkkosarjakuva eli internetissä julkaistava sarjakuva on suhteellisen uusi kirjallisuudenlaji, jonka ominaispiirteisiin kuuluu julkaisun helppous ja siitä seuraava tekijöiden moninaisuus. Toisin kuin perinteisen median parissa, verkossa itsenäinen julkaiseminen onnistuu suhteellisen helposti myös esimerkiksi alaikäiseltä. Verkkosarjakuvan tuottamiseen voi yksinkertaisimmillaan riittää pelkkä läppäri, tabletti tai vaikka älypuhelin.

Tämä listaus on suunnattu ensisijaisesti avuksi kirjastoammattilaiselle, joka haluaa tutustua verkkosarjakuvaan käyttääkseen sitä hyödyksi esimerkiksi osana vinkkausta tai mediakasvatus-tuokiota. Olen jaotellut esittelemäni sarjakuvanimekkeet kolmen verkkosarjakuvalle tyypillisen formaatin mukaan sarjakuvablogeihin, strippisarjakuviin ja sarjakuvaromaaneihin. Kutakin jaottelun osa-aluetta edustavat nimekkeet listaan kahdessa osassa kohdeyleisön ikäryhmän mukaan. Ensimmäisen osion sarjakuvat sopivat käsiteltäviksi 12-vuotiaiden ja sitä vanhempien kanssa, kun toisen osion nimekkeitä kannattaa vinkata vasta 16 vuotta täyttäneille. Ikärajat eivät tietenkään ole ehdottomia, ja erityisesti ensimmäisen osion sarjakuvat sopivat myös vanhemmalle yleisölle.

Päädyin 12 vuoden alaikärajaan, sillä itsenäisiä verkkojulkaisuja ei juuri valvota, eikä niiden sisällön voi aina luottaa pysyvän lapsiystävällisenä. En siis voi varauksetta suositella verkkosarjakuvia aivan nuorimmille. Lisäksi suuri osa verkkosarjakuvasta on englanninkielistä, mikä voi osaltaan rajoittaa kovin nuoren yleisön mahdollisuuksia löytää sopivaa lukemistoa. Tässä listauksessa yli 16-vuotiaille suositellut sarjakuvat joko vaativat edistynyttä englannin kielen taitoa, tai niissä voi olla seksuaalisia teemoja tai muuta sisältöä, jota voisi pitää nuoremmille sopimattomana.

Hyödyllisiä linkkejä:

- **Netsarli** on sivusto, joka paitsi listaa suomalaisten tekijöiden verkkosarjakuvia, tarjoaa myös hyödyllisiä linkkejä verkkosarjakuvan tekoa aloittavalle. (<http://www.netsarli.net>)
- **Comic Rocket** on laaja mutta englanninkielinen, verkkosarjakuvia kokoava sivusto. (<https://www.comic-rocket.com>)

SARJAKUVABLOGI

Sarjakuvablogit ovat eräänlaisia kuvapäiväkirjoja. Blogimuotoinen sarjakuva on matalan kynnyksen julkaisumuoto, sillä aiheet tulevat omasta elämästä ja ajatuksista, eikä siihen tarvitse kehittää erikseen juonta. Sarjakuvien aiheet vaihtelevat arjen hassuista kommelluksista raskaisiin teemoihin. Nimimerkin turvin saatetaan kertoa kipeitä omakohtaisia kokemuksia esimerkiksi masennuksesta. Nuorille vinkatessa on hyvä pitää mielessä, että henkilökohtaisia blogeja, tai verkkosarjakuvaa yleensä, ei juuri valvota. Blogin etusivulla saatetaan varoittaa lapsille sopimattomista teemoista, mutta läheskään kaikki eivät niin tee. Näin ollen verkkosarjakuvaa ei voi varauksetta suositella kaikkein nuorimmille.

12+

appleBRAIN- sarjakuvablogissa Unikeko puhuu masennuksesta ja huolenaiheistaan. Blogi ei ole viime aikoina ollut aktiivinen, mutta se on hyvä esimerkki siitä, kuinka nimimerkin turvin voi purkaa tuntemuksiaan myös raskaista aiheista. (**applebrain.sarjakuvablogit.com.**)

Esimerkiksi **BlackRedWolf's Sarjisblogi** sekä **Kurosure** näyttävät, että blogia voi tehdä hyvinkin yksinkertaisilla välineillä. Ensiksi mainitun julkaisut on piirretty kirjoituslehtiön sivuille ja kuvattu kameralla. Jälkimmäisen kuvat on tehty Windows-tietokoneista oletuksena löytyvällä Paint-ohjelmalla. (**blackredwolf-sarjisblogi.blogspot.fi**, **kurosure.sarjakuvablogit.com.**)

Kaakaotuksia-blogin tekijä Hérainia pyrkii toisinaan rohkaisemaan lukijoitaan kommentointiin ja esittää näille kysymyksiä päivityksen päätteeksi. (**kaakaotuksia.blogspot.fi**)



Kuva 1. Esimerkki sarjakuvablogin yksittäisestä julkaisusta. appleBRAIN 2012.

Internet-ympäristössä tietyt harrastajapiirit ovat hyvin edustettuina, ja esimerkiksi videopelien pelaajat ovat hyvin tyypillinen verkkosarjakuvan kohderyhmä. Samantha Whittenin **Gamercat** kertoo kotikissasta, joka suhtautuu intohimoisesti videopeleihin ja pelaa niitä omistajaltaan salassa. Samantyyppinen, pelaajille suunnattu strippisarjakuva on Tim Weeks'n **Savestate**, jonka hahmot ovat ihmisen tavoin käyttäytyviä eläimiä. (thegamercat.com, savestatecomic.com.)

12-vuotiaan Sandran ja hänen lemmikkipesukarhunsa Woon edesottamuksia seuraava Oliver Knörzerin ja Puri Andinin **Sandra and Woo** on kuin digiajan varhaisteineille suunnattu versio klassikkosarjasta *Lassi ja Leevi* (*Calvin and Hobbes*). Mukaan mahtuu rinnakkain niin mielikuvitusleikkejä kuin seurusteluakin, eikä vakavammiltakaan aiheilta täysin välttyä. (sandraandwoo.com)

Samankaltaisten aiheiden parissa liikutaan myös Rick Griffinin sarjakuvassa **Housepets!** Tarinan maailmassa lemmikkieläimet puhuvat ja kävelevät kahdella jalalla – ja sen lisäksi käyttäytyvät kuten teinit. Sarjakuvassa seurataan erään naapuruston elämää siellä asuvien lemmikkien näkökulmasta. (housepetscomic.com)

16+

Turkulaisen Kris K:n sarjakuvassa **#ahistaa** tasapainotellaan hauskan ja traagisen rajaviivalla. Keskushenkilönä on tarkemmin nimeämätön "ahistunu pupu," jolle arkisetkin askareet tuottavat kohtuutonta stressiä ja päänvaivaa. Pupu tarjoaakin vertaistukea tai ainakin samastumisen kohteen niihin tilanteisiin, kun kaikki on vaikeaa, eikä kukaan tunnu ymmärtävän. (ahistaa.tumblr.com)

Ryan North on päätenyt omaperäiseen ratkaisuun sarjassaan **Dinosaur Comics**. Kolme kertaa viikossa päivittyvän sarjan jokainen julkaisu hyödyntää täsmälleen samaa kuvitusta. Ainoastaan teksti vaihtuu stripistä toiseen. Staattisesta ulkoasusta huolimatta oivaltava käsikirjoitus on poikunut sarjalle useita verkkosarjakuville jaettavia kunniamainintoja. (qwantz.com)

Rickard Jonassonin **Two guys and Guy** on vahvasti mustaan huumoriin nojaava strippisarjakuva. Sarjan kolmihenkinen päähahmokaarti on värikäs: Wayne on kaikessa epäonnistuva surkimus, Guy narsistinen raivotar ja Frank sosiopaattinen hullu tiedemies. Toisinaan sarja on kuin karikatyyri episodimaisesta kerronnasta: vaikka hahmot ovat samat, jokainen julkaisu on itsenäinen kertomuksensa, eikä se välttämättä ole missään suhteessa sitä edeltävään tai seuraavaan strippiin. Yksi

strippi saattaa päätyä hahmon kuolemaan tai vaikka maailmanloppuun, kun taas seuraavassa ol-
laan taas lähtötilanteessa. (twogag.com)

Dan Longin *Edmund Finney's Quest to Find the Meaning of Life* kertoo otsikkonsa mukaisesti
elämän tarkoitusta hakevasta Edmund Finneystä. Hän päätyy absurdin huumorin siivittämällä mat-
kallaan mitä eriskummallisimpiin tilanteisiin ja paikkoihin, kuten pyöveleiden teemapuistoon haas-
tattelemaan työnhakijoita tai avustamaan lumiukonmetsästäjää. Sarjakuva demonstroi myös verk-
kosarjakuvan julkaisun epäluotettavuutta. Monet sarjakuvantekijät pysyvät tavoiteaikatauluissaan,
mutta toisinaan joku harrastuspohjalta piirtävä saattaa lukijoiden harmiksi lakata tekemästä uusia
sivuja, jolloin tarina jää kesken. (eqcomics.com)

SARJAKUVAROMAANI

Sarjakuvaromaani (*graphic novel*) eroaa strippisarjakuvasta siinä, että yksittäinen sivu on osa pi-
dempää juonellista jatkumoa, eikä se toimi itsenäisenä teoksena. Verkossa myös sarjakuvaro-
maani julkaistaan sivu kerrallaan, eikä vasta valmiina kokonaisuutena. Taitava sarjakuvantekijä
saakin luotua jokaiseen sivuun sen verran jännitettä, että lukija palaa sarjan pariin seuraavanakin
julkaisupäivänä.

12+

Minna Sundbergin sadunomainen *Punahännän uni* vie lukijansa suomalaisen mytologian maail-
maan. Hokanniemen kylää kohtaa odottamaton onnettomuus, kun revontulet leiskauttavat sen
asukkaat myyttiselle linnunradalle. Jäljellä ovat vain erakoluonteinen nuorukainen Hannu ja hänen
uskollinen koiransa Ville. Kaksikon tehtäväksi jää matkata unimaailmaan ja pelastaa muut kyläläi-
set, ennen kuin nämä vaipuvat lopullisesti Tuonelan ikiuneen. Miten käy, kun edetäkseen on kyn-
nettävä kyinen pelto, tai kun vastuksena on painajaismainen hiidenhirvi? Sarjakuva on jo valmistu-
nut, ja sen voi lukea kokonaisuudessaan joko suomen tai englannin kielellä osoitteessa minnasundberg.fi/artd.php.

Taina Koskisen *Otus Opus* on hyvän mielen tarina Ainosta, joka matkaa piirustuslehtiön ja Plätty-
nimisen lentävän rauskunsa kanssa. Ainon kunnianhimoisena tavoitteena on piirtää mallista maa-
ilman jokainen pöllö. Sarjakuvaa ei ole vielä ilmestynyt kovin pitkästi, mutta tyyli on piirustusjälki
on kaunista katseltavaa. (otusopus.smackjeeves.com)

Saksalaisen Oliver Knörzerin ja indonesialaisen Puri Andinin yhteistyöstä syntynyt **Gaia** edustaa perinteistä fantasiakertomusta. Lilith on poikkeuksellisen lahjakas taikuuden käyttäjä, jolla on koko elämä edessään. Hän on ystävineen suorittamassa maagisen oppilaitoksensa loppukokeita, kun heidät tempaistaankin äkkivieraimmaksi mukaan taistoon, jonka lopputuloksena ratkeaa koko maailman kohtalo. (www.sandraandwoo.com/gaia)

Andrew Bilitzin **Uh-oh It's a Dinosaur** on humoristinen tarina kaupan kassalla työskentelevästä Paulista, joka päätyy yllättäen jakamaan kotinsa Kyran, salaisesta laboratorion karanteeni dino-sauruslapsen kanssa. Kyra on täynnä intoa ja hyvää tahtoa, mutta myös autuaan tietämätön ihmis-yhteiskunnan säännöistä. Paulilla on täysi työ yrittää opettaa Kyra ihmisten tavoille ja samalla pitää tämän olemassaolo salassa. Kumpi lopulta oppii enemmän toisen avulla, Kyra vai Paul? (itsadinosaur.com)

16+

Salaperäinen pandemia on tuhonnut suurimman osan maapallon elämästä Minna Sundbergin dystopiassa **Stand Still. Stay Silent**. Selviytyjiä on ainoastaan harvoilla, karujen olosuhteiden suojelemilla alueilla Suomessa, Ruotsissa, Norjassa ja Tanskassa. Vain Islanti säästy taudilta kokonaan sulkeutumalla vuosikymmeniksi muulta maailmalta. Moderni teknologia ja sivistys ovat suurelta osin päässeet unohtumaan, ja erityisen takapajuisessa Suomessa on palattu luonnonuskoon. 90 vuotta maailmanlopun jälkeen on tullut aika lähettää retkikunta tutkimaan taudin runtelemaa ”hiljaista maailmaa” ja selvittää vanhan maailman kadonneet salaisuudet. Dystopialle epätavanomainen kerrontatapa on kepeän humoristinen ilman suurempaa tragiikkaa. Jännitystä ei kuitenkaan puutu, sillä kun päivänvalo hiipuu, on hirviöiden vuoro ryömiä esiin. (sssscomic.com)

Ava on 15-vuotias tyttö, jolla on harhanäkyjä. Tai niin hän luulee, kunnes joutuu onnettomuuteen ja elämänsä viime hetkillä antautuu keskusteluun häntä riivanneen hengen kanssa. Sopimus demonin kanssa pelastaa hänet kuolemalta – mutta mikään ei ole enää kuten ennen. Michelle Czajkowskiin **Ava's Demon** on unenomaista avaruusfantasiaa, jonka jokainen ruutu on huoliteltu taide-teos. Tarina etenee ruutu kerrallaan melkein kuin animaatioelokuvan kuvakäsikirjoitus. Jokainen luku päättyykin lyhyeen animaatiojaksoon. (avasdemon.com)

Sette tavoittelee vain isänsä hyväksyntää. Tämä vain sattuu olemaan kovanaamainen rosvoruhtinas. Pahansuisuinen tyttö on valmis turvautumaan valehteluun, kiristykseen ja varkauksiin ansaitakseen paikkansa ”perheyriksen” johdossa – kun taas hänen saattajakseen päätynt, epäkuolleeksi oudon intellektuelli Duane soisi tämän keksivän lapselle soveliaampaa ajanvietettä. Ashley Copen **Unsounded** on tummansävyinen, kauhuelementein maustettu fantasiakertomus, joka ei sovi herkimmille. (casualvillain.com/Unsounded)

Suurin osa verkkosarjakuvasta on luettavissa fantasian tai scifin tyylilajeihin, mutta esimerkiksi Amy Stoddardin **Fine Sometimes Rain** on poikkeus tähän sääntöön. ”Tytöltä tytöille”- tyyppisessä sarjakuvassa seurataan tuokiokuvamaisesti masennuksen kanssa kamppailevan Georgian elämää. (finesometimesrain.genkigirl.com)