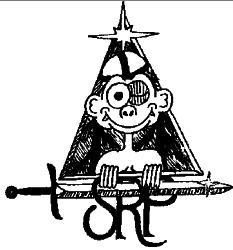


Uhtavai totta?

Mikko Kurki-Suonio



Jokin aika sitten pidettiin gallup Riimukiwestä, mitä siinä on ja mitä siinä pitäisi olla. Ettei tilastoja kerättäisi vain tilastoinnin takia, luodaampaa pieni katsaus tilanteeseen.

Seuraavalla sivulla on pieni yhteenveto, jonka tässä eräänä päivänä huvikseni tein.

Ensiksi kaivoin viime gallupin esiin ja muutin prosentuaaliset vastaukset konkreettisiksi sivumääräksi 36-sivuisessa Riipassa. Kaikki esiintyvät nimikkeet eivät olleet mukana gallupissa, joten pientä muutosta piti tehdä. Esimerkiksi SRP uutiset koostuu pääkirjoituksesta, osasta Riimutaulua ja HelPol-uutisista.

Seuraavaksi otin jonkin verran vanhoja riippoja kouraan ja yritin laskea jonkinmoista "todellista" keskiarvoa noille samoille ryhmille. No, tulihan siitä jotain jälkeä, kuten kuvasta näkyy.

Ongelmia

Heti alkuun paljastui ongelmia vertailukelpoisten tulosten kasaamisessa. Gallup ei mallintanut todellisuutta aivan täydellisesti. Uutisista vastaava Riimutaulu oli turhaan jaettu gallupissa kahteen osaan, joista toinen vielä käsitti pääkirjoituksen ja muita ilmoituksia. Samoin rajanveto peliuutisen ja arvostelun välillä oli hieman hämärä. Suurin ongelma oli kuitenkin asia- ja pohdintajuttujen

erottaminen. Kuinka paljon asiaa tai henkilökohtaista mielipidettä täytyy jutun sisältää kuuluakseen jompaan kumpaan? Erityisen hankalaksi asian tekee se, että ellei jonkinlaista jakoa pystytä suorittamaan, tämä epämääräinen yleisluokka vie noin puolet sivumäärästä sekä todellisuudessa että toiveissa.

Hienoisen laskentaongelman muodosti se, etteivät kaikki Riipat ole itse asiassa 36-sivuisia. Osassa on tyhjät sisäkannet, osassa ei. Tämä luonnollisesti vaikutti saatuihin arvoihin, jotka muutenkin olivat suhteellisen vapaamuotoisia arvauksia.

Uutta gallupia ajatellen ainakin tätä kysymystä on syytä muokata uudelleen. Juttutyyppejä täytyy paremmin vastata todellisuutta, eikä mitään teoreettisia luokkakajoja, kuinka hienoja ne sitten olisivatkaan.

Step by step

Kannet

Kannet on lehdessä vähän pakko olla, sille ei mitään mahda. Silti kansista olisi pitänyt kysellä tarkemmin gallupissa.

Ideaalinen RiimuKiwi

Ainakin jäsenten mielestä

Kannet	2 sivua
Pääkirjoitus	1 sivu
SRP uutisia	3 sivua
Peliuutisia	4 sivua
Arvosteluja	4 sivua
Novelleja	3 sivua
Seikkailuja	5 sivua
Pohdintaa	7 sivua
Asiaa	7 sivua
Yhteensä	<u>36 sivua</u>

Tyypillinen RiimuKiwi

Ainakin päätoimittajan mielestä

Kannet	2 sivua
Pääkirjoitus	2 sivua
SRP uutisia (+HelPol)	5 sivua
Peliuutisia	2 sivua
Arvosteluja	7 sivua
Novelleja	3 sivua
Seikkailuja	0 sivua
Pohdintaa	9 sivua
Asiaa <small>hyvin vähän</small>	6 sivua
Yhteensä	<u>36 sivua</u>

Etenkin sisäkansien käyttö pääkirjoitukseen ja/tai muuhun löpinään ja toisaalta väripaperin käyttö [budjetin puitteissa - Mx] kuuluvat ehdottomasti ensi kerralla selvitettäviin asioihin.

Pääkirjoitus

Lehti, jossa ei ole pääkirjoitusta, ei minusta ole lehti alkuunkaan. Tietysti voisin kehittää hienoa typografista hörhelöä alkusivulle, surullisen kuuluisa apinalaatikko mukaan lukien, vetää nenä täyteen SotaHerran erikoista [Pirkka perunajauhoa, 6.95 paketti -Mx] ja tuhertaa jotain eksistentiaalista puutaheinää kaksi virkettä, mutta minusta kantaa ottava pääkirjoitus on paikallaan Riipassa.

Se, mistä voidaan keskustella, on pääkirjoituksen pituus. Onko kaksi sivua liikaa jorinaa yhteen lehteen? Toinen mieltittävä asia on sisällysluettelon tarpeellisuus. Riippa ei ole kauhean iso lehti, mutta kyllä siihenkin voi sisällysluettelosivun laittaa, jos tarvetta nähdään.

SRP uutiset

Tämä vaatii tarkempaa määrittämistä. Mikä on SRP uutinen? Kokouskutsut ja vastaavat ilmeisestikin, mutta entä HelPol -uutiset, muut juorut yhdistyksen tiimoilta?

Toisekseen, tähän ei loppujen lopuksi voi paljoa vaikuttaa. Toisinaan on enemmän asiaa, erityisesti isojen kokousten kynnyksellä, toisinaan ei sitten jutun juurta ole iskemälläkään. Turhaa juoruilua ja "olinpa kaljalla Maxxonin/puheenjohtajan/päätoimittajan/Cthulhun kanssa" -juttuja ei kyllä ikinä tulekaan.

Peliuutiset

Peliuutisia tulee samoin hieman hajanaisesti. Olemme taas elvyttämässä



suhteita lahdenkin takaisiin pelifirmoihin nopeamman tiedonkulun toivossa. Minkään maahantuojaan mainistorveksi ei kuitenkaan ole tarkoitus ryhtyä ja yksi vaihtoehto lienisikin käyttää tätä tilaa eräänlaisten miniarvostelujen julkaisemiseen. Tämä tietysti asettaa tiettyjä rajoituksia käsiteltävien pelien tuoreudelle, mutta toisaalta tekstissä on sitten enemmän asiaa kuin tyypillisessä puffissa.

Arvostelut

Peliarvostelu on aina ollut hieman takaoven tapainen kikka - juttujen puutteessa lehti täyteen lepertelyä enemmän tai vähemmän uusista peleistä. Arvostelut kuitenkin selvästi kuuluvat lehteen, joten niitä jatkossakin nähdään, määrää tosin hieman karsien.

Uutuustuotteiden arvosteleminen olisi tietysti hienoa, mutta meidän budjetillamme se rajoittuu pelifirmojen armeliaisuuden mukaan.

Novellit

Yllättävää kyllä, novellien osuus vaikuttaa olevan juuri parahultainen. Kenties tähän asti sovellettu novellipolitiikka on sopiva. Seuraavassa gallupissa täytynee kysyä novelleista laajemmin, kenties suorittaa vastakkainasettelu pelifiktioon ja "kaunokirjallisuuden" välillä, miettiä jatkosarjojen ongelmallisuutta ynnä muuta. Sarjakuvatkin taitavat kuulua tähän rykelmään loppujen lopuksi.

Seikkailut

Seikkailut on se juttutyyppejä, jota minä en kirjoita [*vannoutuneena salaliittopuristina minun tekeleeni vaatisivat puhelinluettelon poikineen, mikäli painettu muoto edes mahdollinen olisi -Mx*] ja se näkyy heti - Riipassa ei ole seikkailuita juurikaan.

Seikkailu on erittäin vaikea pala, etenkin nykyään, kun suosittuja systeemejä ja genrejä on kymmeniä. Toista oli ennen, kun *D&D seikkailulla tavoitti valtaosan lukijakunnasta.

Lehdessä julkaistavan seikkailun täytyy olla erityisen hyvä, etenkin jos se on johonkin tiettyyn maailmaan tai systeemiin sidottu. Juonen täytyy olla etusijalla taistelun, hienojen lappusten ja taustatiedon sijaan. Harva pelinjohtaja jaksaa nähdä vaivaa istuttaa omaan pelimaailmaansa kertaseikkailua varten mitään majataloa isompaa ja kuka tahansa osaa heitellä satunnaiskohtaamisia kasaan.

Riipassa rajoitteena on sivumäärä ja systeemivapauden vaatimus. Näitä parametreja täyttäviä hyviä seikkailuita ei yksinkertaisesti ole tullut taas pitkään aikaan. Hyvä seikkailu on ehkä vaativin lehtijuttu kirjoittaa.

Itse pitäisin enemmän juoni-ideoita sisältävistä jutuista, jotka sopivat peliin kuin peliin. Historia toistaa itseään ja



niin myös hyvät juonet matkivat toisiaan. Mutta kuten yllä mainitsin, tyhjästä on paha nyhjästä.

Pohdinta ja asia

Todellisia artikkeleja katsoessa näiden kahden ryhmän ero on jokseenkin hämärä. Osa jutuista kuuluu selvästi toiseen, mutta useimmat häälyvät jossain välimaastossa. Yhdistettynä nämä kaksi ryhmää kuitenkin täyttävät suhteellisen tarkkaan oman kolonsa, joten asiat lienevät kohdallaan.

Nämä kaksi jutturyhmää ovat myös selvästi suosituin osa Riimukiweä, joten lisäpanostus laadullisesti lienee aiheellinen. Suosiota ei ole vaikea käsittää, kun tarkastelee tilannetta objektiivisesti. Riipa ilmestyy neljästi vuodessa naru- budjetilla. Ainoa, mitä se todella pystyy

tarjoamaan ovat mielipiteet, näkemykset ja suhteellisen ajattomat asiatiedot.

Hyvin tutkittuja asiajuttuja voisi painottaa enemmän, mutta toisaalta ne ovat varsin työläitä tehdä, varsinkin muutenkin ylikuormitetulle toimitukselle.

Vanha virsi

On hieman hölmöä puhua julkaisupolitiikasta, kun sitä ei käytännössä ole, eikä voikaan olla. Totuus on karu - Riipassa julkaistaan yli 95% saadusta materiaalista. Koko Riipan historian aikana hylätyt jutut voi laskea yhden käden sormilla.

Ei ketään voi pakottaa kirjoittamaan. Ikävä kyllä se koskee myös minua. Aikojen saatossa on tullut kokeiltua suunnilleen kaikkia konsteja kilpailuista kirouksiin kirjoitusinnon kohottamiseksi - yhtä heikoin tuloksin. Onko niin, ettei suomalaisen kaaliin mene mikään muu *[Bostikin ohella -Mx]* kuin riihikuiva käteinen? SRP:n budjetista ei ole maksettu kirjoituspalkkioita, eikä jatkossakaan ole varaa maksaa *[tai minä olisin rikas -Mx]*. Mihin on hävinnyt tervehenkinen uhrautuvaisuus ja yhteistyöhenki tästä maasta? Ei Riimukiwi ole mikään saavutettu etu, joka numeron eteen täytyy tehdä töitä. Pienelle vastuun jakamisella homma on kaikille osapuolille helpompi - jos jokainen jäsen kirjoittaisi yhden sivun, reilun vuoden Riipat olisivat kasassa.

Uusi ryppy vanhassa naamassa

Riippa on periaatteessa yhden miehen operaation *[arvaa kenen -Mx]*. Kuten muitakin vastaavia juttuja, Riippa uhkaa tässä kunnioitettavassa keski-iässä vakavasti pahanlaatuinen väljähtyminen.

Joskus aikoinaan ideoita suorastaan pulppusi nopeammin kuin paperille ehti laittaa eikä perifeeraalisiin aktiviteetteihin

kuten kouluun mennyt niin paljon aikaa. Kaikki kuitenkin loppuu aikanaan, niin myös inspiraatio.

Olen aikojen saatossa kirjoittanut suunnilleen kaikista, josta minulla jotain järkevää sanomista oli. Nykyään kirjoittaessa aikaa menee moninverroin enemmän pelkkään tuloksettomaan pätkäilyyn kuin näppiksen takomiseen. Siksi tämänkin numero on myöhässä - tällä kertaa syy on yksinomaan minussa.

Vaihtoehtoja on muutamia. Riippa voi muuttaa linjaansa enemmän ammatti- ja harrastelehtien suuntaan, keskittyä kertomaan alan uutisia ja arvostelemaan uutuuksia, sekä julkaisemaan aina vain uusia versioita vanhoista, hyväksi havaituista aiheista. Esimerkkejä vastaavasta käytännöstä kaupallisen lehdistön puolella ei tarvitse kaukaa hakea.

Toisaalta voidaan siirtyä juurutoimituksen puolelle ja täyttää sivuja enemmän tai vähemmän informatiivisella lepertelyllä.

Tai lehteen voi hankkia hieman uutta verta. Uusia, ideoita pursuavia nuoria tekijöitä *[hitto, tässähän tuntee itsensä jo ihan seniiliksi -Mx]*.

Pääskää jo tästä ihmeellisestä kirjoituskammostanne. Kukaan ei ole sanaseppä syntyessään. Vilkaisemalla varhaisia Riippoja helposti huomaa, etteivät minunkaan juttuni niin maan mainioita silloin olleet *[nykytilanteesta kukin muodostakoon oman mielipiteensä -Mx]*. Teillä on sentään puolellanne kokenut ystävällinen ja neuvova toimitus. Nyt sisu askista nassuun ja kynä kauniiseen käteen.

