

Henkilökohtaisesta yhteisölliseen, elämäyksestä kasuaaliin –
Sarjakuvan digitalisoitumisen vaikutus lukukokemukseen

Anna Heinonen

Pro gradu -tutkielma

Turun yliopisto

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma

Digitaalinen kulttuuri

Tammikuu 2018

Turun yliopiston laatujajestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos/

Humanistinen tiedekunta

HEINONEN, ANNA: Henkilökohtaisesta yhteisölliseen, elämäyksestä kasuaaliin – Sarjakuvan digitalisoitumisen vaikutus lukukokemukseen

Pro gradu-tutkielma 64s., 9 liites.

Digitaalinen kulttuuri

Tammikuu 2018

Miten sarjakuvan digitalisoituminen vaikuttaa suomalaisten sarjakuvaharrastajien lukukokemukseen? Tutkin asiaa sekä aiemman verkkosarjakuvatutkimuksen, että verkkokyselyn avulla. Kyselyyn vastasti kokonaisuudessaan 358 vastaajaa, joista suurin osa oli sarjakuvaharrastajia. Kyselystä kerättyä aineistoa analysoin sekä määrällisin, että laadullisin menetelmin. Kyselyssä selvitin, ovatko lukijat löytäneet aiemmissa tutkimuksissa kuvattuja piirteitä verkkosarjakuvista, ja miten ne vaikuttivat lukukokemukseen. Jotta pystyin arvioimaan tätä, vertasin paperisen sarjakuvan ja verkkosarjakuvan lukukokemuksia. Kumpikin formaatti sisälsi sekä miellyttäväksi, että epämiellyttäväksi koettuja piirteitä. Paperisia sarjakuvia arvostettiin paljon niiden keräiltävyyden, kosketeltavuuden ja tunnelman vuoksi, mutta toisaalta esimerkiksi niiden säilyttäminen koettiin hankalaksi. Verkkosarjakuvat taas saattoivat olla käytettävyydeltään hankalampia, mutta toisaalta niiden helppo saatavuus, edullisuus ja valikoima olivat niiden eduksi. Moni vastaaja myös arvosti mahdollisuutta hyödyntää verkkosarjakuvien yhteisöllisiä ominaisuuksia, vaikka vain lukemalla sarjakuvasivustoille jätettyjä kommentteja. Vertailun myötä perinteisen, paperisen sarjakuvan lukukokemus on henkilökohtainen ja elämyksellinen, verkkosarjakuvien lukemista taas määrittää yhteisöllisyys ja kasuaalisuus.

Asiasanat: Digitaalinen kulttuuri, sarjakuvat, digitalisaatio, lukeminen

Sisällysluettelo

1. Johdanto.....	1
1.1. Tutkimuskysymys ja alakysymykset.....	1
1.2. Menetelmät ja tutkimusetiikka.....	2
1.3. Sarjakuvat, verkko ja lukukokemus.....	8
1.4. Sarjakuvaharrastajat verkkokyselyn vastaajina.....	10
2. Verkkosarjakuvien piirteet.....	14
2.1. Jakelu, käytettävyys ja raha.....	15
2.2. Multimodaalinen verkkosarjakuva.....	18
3. Fyysisen sarjakuvan elämyksellisyys ja henkilökohtaisuus.....	26
4. Kasuaali ja yhteisöllinen verkkosarjakuva.....	32
4.1. Helposti ja halvalla.....	32
4.2. Tekniikan rajoitukset ja mahdollisuudet.....	40
4.2.1. Näytön äärellä.....	41
4.2.2. Sivut verkossa.....	44
4.2.3. Multimodaalisuus ja yhteisö.....	50
4.3. Sosiaaliset ja arkiset verkkosarjakuvat.....	59
5. Lopuksi.....	62
Lähdeluettelo.....	66
Liite 1.	

1. Johdanto

Mitä sisällölle tapahtuu, kun se siirtyy sähköiseen muotoon? Sarjakuvien kohdalla tätä on tutkittu useaan otteeseen. Verkkosarjakuvia ja digitaalista sarjakuvaa yleisesti on käsitelty laajasti, usein vertaillen sähköistä sarjakuvaa perinteiseen paperimuotoon. Moni näistä tutkimuksista käsittelee kuitenkin esimerkiksi sarjakuvia formaattina, digitalisoitumisen taloudellisia vaikutuksia tai verkkosarjakuvien tarjoamia julkaisumahdollisuuksia sarjakuvien tekijöille. Vuonna 2016 kirjoitin lyhyen esseen, joka käsitteli sarjakuvablogien vuorovaikutusmuotoja. Tällöin huomasin aiheesta nousevan mieleeni kysymyksiä, joihin en ollut nähnyt aiemman tutkimuksen tuovan vastauksia. Vuorovaikutuksen toinen osapuoli olivat lukijat, eivätkä he usein jääneet passiivisen vastaanottajan rooliin, vaan myös aktiivisesti kyselivät ja puhuivat blogaajan kanssa. Aloin miettiä, mitä digitaalisuus on merkinnyt muillekin kuin blogisarjakuvien lukijoille ja heidän lukukokemuksilleen yleisesti. Tokihan digitaalisen sisällön kuluttaminen poikkeaisi jotenkin perinteisen kirjan käsiin nappaamisesta, ainakin blogisarjakuvissa huomasin lukijoiden aktiivisesti kommentoivan sisältöä. Kun vertasin tätä perinteisen kirjan lukemiseen, sisällön kommentoiminen suoraan tekijälle lukemisen yhteydessä (tai välittömästi lukemisen loputtua) ei kuulostanut tutulta. Uskoin, että digitaalisuus voisi vaikuttaa myös muilla tavoin lukijaan ja hänen lukukokemuksensa, joten lähdin selvittämään asiaa tarkemmin. Aloitin aiheeseen tutustumisen käsittelemällä aiempaa tutkimusta verkkosarjakuvien erityispiirteistä ja pyrin hyödyntämään sitä oman tutkimukseni teorialähtökohtana. Tältä pohjalta haluan tarkastella sitä, ovatko lukijat löytäneet tutkimuksissa kuvattuja piirteitä verkkosarjakuvista, ja jos ovat, vaikuttavatko ne heidän lukukokemuksiinsa. Jos vaikuttavat, niin miten? Jotta pystyisin arvioimaan, vaikuttavatko digitaaliselle sarjakuvalla tyypilliset piirteet lukemiseen, vertaan lukukokemusta paperisen sarjakuvan lukemiseen. Tutkimuksen toteutin avoimella verkkokyselyllä, johon vastasi pääosin sarjakuvaharrastajia. Kyselyn toteutin Turun yliopiston käyttämällä webropol-kyselypohjalla ja sen vastausaika oli 21.8.2017–11.9.2017.

1.1. Tutkimuskysymys ja alakysymykset

Pää tutkimuskysymykseni on: ”Miten sarjakuvan digitalisoituminen vaikuttaa suomalaisten sarjakuvaharrastajien lukukokemukseen?”. Alun perin tutkimuskysymyksessä puhuin lukijoista

sarjakuvaharrastajien sijaan. Sarjakuvaharrastajat kuitenkin korvasivat lukijat tutkimuskysymyksessäni, sillä pääosa vastaajista osoittautui nimenomaan sarjakuvien harrastajiksi. Tarkennan päätutkimuskysymystä kahdella alatutkimuskysymyksellä:

Alatutkimuskysymys 1: Mitä ovat sähköisen sarjakuvan erityispiirteet?

Sarjakuvan muotoa ja muotokieltä on tutkittu paljon (Will Eisner, Scott McCloud jne.), ja sama tarkastelu on jatkunut sähköiseen sarjakuvaan, pitkälti nimenomaan internetissä julkaistaviin julkisiin sarjakuviin. Pyrin vastaamaan tähän alakysymykseen käyttämällä aiempaa tutkimusta, artikkeleita, esseitä ja omaa kokemustani ja käsitystäni verkkosarjakuvista. Pyrin kuitenkin varmentamaan ja tarkastelemaan näiden määriteltyjen piirteiden paikkansapitävyyttä lukijakokemusta kartoittavassa kyselyssä. Muodostin tämän pohjalta lomakekyselyni verkkosarjakuvia koskevan osuuden.

Alatutkimuskysymys 2. Miten suomalaiset sarjakuvien lukijat suhtautuvat näihin piirteisiin?

Jaan tämän alakysymyksen kahteen osaan, eli kuinka sarjakuvaharrastajat suhtautuvat perinteisten sarjakuvien lukemiseen ja kuinka he suhtautuvat digitaalisten sarjakuvien lukemiseen.

Oman kokemukseni perusteella osaan valmiiksi todeta, että verkkosarjakuvien erityispiirteet vaikuttavat lukemiskokemukseen. Sen sijaan suuremmaksi kyselyn avulla selvitettäväksi tekijäksi jää, miten piirteet vaikuttavat lukijoihin yleisesti, sillä oma kokemukseni jää hyvin subjektiiviselle tasolle. Tarkastelen verkkosarjakuvien lukukokemuksen erityispiirteitä suhteessa perinteisiin sarjakuviin tuodakseni esille lukukokemuksien eroavaisuudet, joten pyysin vastaajia kyselyssä avaamaan myös suhdettaan perinteisiin sarjakuviin ja kuvailemaan niiden lukukokemukseen liitettyjä ominaisuuksia. Vertasin näitä vastauksia verkkosarjakuvan osuuteen kyselyssä, jossa selvitin pitkälti samoja asioita, vain laajemmalla otteella.

1.2. Metodit ja tutkimusetiikka

Minulla on sarjakuvien tutkimukseen melko autoetnografinen ote, sillä olen lapsesta asti harrastanut sarjakuvien lukemista. Lapsena kelpasivat Aku Ankkat ja kirjaston Karviset, yläasteella kiinnostuin japanilaisista sarjakuvista. Samoihin aikoihin tutustuin pikkuhiljaa verkkosarjakuviin.

Verkkosarjakuvien nousukausi sijoittui jo 2000-luvun alkuun¹, joten oma ensikosketukseni verkkosarjakuviin jäi nousukauden jälkeiselle ajalle. Tämä ei näyttänyt olevan ongelma. Tutustuin verkossa ns. sarjakuvablogeihin², joiden kautta löysin bloggaajien muita sarjakuvia. Kun verkkoyhteydet kotonani paranivat ja tekniikka siirtyi pöytäkoneesta kannettavaksi tietokoneeksi, verkkosarjakuvat vakiintuivat osaksi lukemistoani. Sarjakuvien lukemisen lisäksi harrastan myös piirtämistä, ja olen myös itse julkaissut muutamia verkkosarjakuvia. Olisi hankalaa olla huomioimatta tutkimuksessani omia kokemuksiani verkkosarjakuvista. Sinänsä tämä sekä helpottaa, että hankaloittaa tutkimuksen tekoa. Oma kokemukseni auttoi kyselylomakkeen tekemisessä, sillä vaikka pohjasin sen tietoja aiempaan tutkimukseen, käytännössä vanhempaa tutkimustietoa oli hyvä täydentää viimeaikaisemmilla tiedoilla. Sen sijaan kyselyn tuloksia tarkisteltaessa omat ennakoasenteet saattoivat olla myös haitaksi. Käydessäni vastauksia läpi, sain olla tarkkana siitä, mitkä vastauksista koskivat lukijan kantaa, mitkä taas tekijän kantaa; koska olen myös itse julkaissut verkkosarjakuvia, huomasin välillä hankalaksi erottaa lukijan ja tekijän asemat toisistaan. Koska halusin tutkimuksellani tuoda erityisesti esille lukijakokemuksen piirteitä, näin tärkeäksi, etten korostaisi liikaa tekijöille oleellisia piirteitä (kuten julkaisun helppoutta). Sarjakuvien harrastamisen lisäksi olen opiskellut viestintää ja valmistunut medianomiksi (AMK), mikä osaltaan vaikuttaa myös vaikuttaa tapaani käsitellä sarjakuvaa ja verkkoa; olen esimerkiksi kiinnostunut käyttöliittymän vaikutuksesta lukukokemukseen, mikä juontuu tutkimukseen varmasti viestinnän opinnoistani.

Verkkokyselytutkimuksen toteutan siksi, että tutkimuskysymykseni ”Miten sarjakuvan digitalisoituminen vaikuttaa suomalaisten sarjakuvaharrastajien lukukokemukseen?” viittaa yleisempään muutokseen, kuin vain omaan kokemukseeni. Vaikka näen oman kokemukseni hyvänä lähteenä ja apuna tutkimuksessa, kaipasin tarkasteltavaksi laajempaa aineistoa, jotta pystyisin kartoittamaan verkkosarjakuvien oletettujen piirteiden todenmukaisuutta, sekä lukijoiden erilaisia kokemuksia aiheesta. Sen myötä pystyin myös tarkastelemaan omaa suhtautumistani tutkimusaiheeseen kriittisemmin.

Lomakekyselyn laadinta oli pitkälti määrittävä osa tutkimustyötäni, joka vaati perehtymistä verkkosarjakuvista jo tehtyyn tutkimukseen sekä laajaa tutustumista erilaisiin verkkosarjakuviin. Kyseessä onkin pitkälti hermeneuttinen tutkimus, jolla pyrin ymmärtämään sarjakuvien muutosta

1 Garrity 2011, <tcj.com/the-history-of-webcomics/>

2 Sarjakuvablogilla viitataan tässä blogiin, jonka sisältö esitetään sarjakuvamuodossa, vrt. arvostelublogi. Nämä blogit ovat usein omaelämäkerrallisia.

digitalisoitumisen myötä. Tutkimuskysymykseeni pyrin vastaamaan seuraavasti kyselyn avulla: 1. Pyrin määrittelemään sähköisten sarjakuvien oletettujen ominaispiirteiden paikkansapitävyyttä tiedustelemalla ovatko vastaajat havainneet tällaisia piirteitä, tai osaavatko he tuoda jotain muuta sähköisille sarjakuville ominaista esille. 2. Vertailen keskenään sekä sähköisten että fyysisten sarjakuvien lukemista, kysyen sekä positiivisia että negatiivisia kokemuksia lukemisesta. Kyselyn osa-alueet muodostuivat henkilökohtaisista kysymyksistä, perinteisiä fyysisiä (paperisia) sarjakuvia ja verkkosarjakuvia koskevista kysymyksistä, ja molempien muotojen vertailusta. Lopuksi pyysin vielä palautetta kyselystä voidakseni arvioida sen tuloksia. Tutkimus on laadullista sisällön tulkinnan puolesta, mutta myös määrällistä. Vastausten tulkinta vaatii jonkin verran yleistystä, joka pohjaa puolestaan esimerkiksi tietyn tyyppisten vastausten määrään muihin verraten; näin pyrin saamaan esille ns. sillisalaatista yleisiä verkkosarjakuvien piirteitä. Tämä osio pohjaa määrälliseen analyysiin, vaikka muutoin vastausten laadullisella analyysillä on enemmän painoarvoa. Laadullinen analyysi kohdistuu laajaan määrään avoimia vastauksia, joihin olen jättänyt vastaajille mahdollisuuden avata kokemuksiaan laajemmin. Aineiston analyysi olikin avoimien vastausten kohdalla välttämätöntä. Kyselytuloksieni aineistonanalyysi muodostui pääosin aineiston avoimien vastauksien erittelystä. Kävin vastauksia järjestyksessä läpi, ja keräsin erilaisia nostettuja lukukokemusta kuvaavia piirteitä omiin kategorioihinsa; esimerkiksi verkkosarjakuvan huonoja puolia tarkastellessa keräsin kaikki terveyteen liittyvät seikat omaan osioonsa. Näistä piirteistä pyrin keräämään ylös toistuvimmat seikat ja luomaan yleisempää kuvaa siihen, kuinka nämä sarjakuvat koetaan ja millä tavalla fyysisten sarjakuvien ja verkkosarjakuvien lukukokemukset eroavat toisistaan.

Tuloksia analysoidessa olin jo alun perin valmistautunut arvioimaan jonkin verran mahdollista tuloksien todenmukaisuutta, esimerkiksi kysyen useissa kysymyksissä vielä varmistavaa tietoa asiasta. Sarjakuvaharrastajan tai sarjakuvien tekijän positio on tässä tapauksessa tuloksien arvioinnissa avainasemassa, sillä oletukseni on, että sarjakuvia harrastava (tässä tapauksessa siis melko tiuhaan lukeva) ihminen suhtautuu melko positiivisesti sarjakuviin ja voi siten kokea tarvetta vahvistaa sarjakuvan asemaa. Samaan on viitattu myös edeltävässä tutkimuksessa. Esimerkiksi Josip Batinić artikkelissaan *Enhanced Webcomics : An Exploration of the Hybrid Form of Comics on the Digital Medium* (2016) korostaa tutkijan asemaa sarjakuvien yleisen arvostuksen vaalimisen saralla. Vastaavasti näkisin, että myös kyselyyn vastaavilla harrastajilla voi olla samankaltaisia ”agendoja” digitaalisten sarjakuvien ja perinteisten sarjakuvien saralla. Tällöin ei olisi ihme, että harrastaja näkee asiakseen ajaa sarjakuvien etua kyselyssä nostamalla esille positiivisia kokemuksia ja vähättelemällä

negatiivisia piirteitä lukemisessa. Sarjakuvien harrastajat kuitenkin todennäköisemmin silti nauttivat sarjakuvien lukemisesta, onhan se heidän harrastuksensa, joten en usko tällaisen vastausten ”kaunistelun” olevan erityisen yleistä. Koska pohjaan tutkimukseni nimenomaan aineistonanalyysiin, uskon lähdekriittisyyden olevan kuitenkin oleellista käsitellessäni sekä kyselyn tuottamaa aineistoa, että sarjakuvatutkimuksen näkökulmaa. En koe myöskään tutkijana tutkimuksen teon kannalta mielekkääksi korostaa sarjakuvan, tai sen eri muotojen asemaa, vaan haluan nostaa esille todellisia lukukokemukseen vaikuttavia tekijöitä, nousi esille negatiivisia puolia tai ei. Kriitikki on myös tärkeää oman tutkijapositioni kannalta, juuri koska olen itse sarjakuvaharrastaja ja sarjakuvien tekijä. Siinä missä en halua ottaa kantaa eri formaattien ”paremmuuteen”, en myöskään pyri tutkimuksessani käsittelemään yksittäisiä sarjoja tai tekijöitä. Aluksi mietin, olisiko mielekästä lähteä tarkastelemaan digitaalisten sarjakuvien piirteitä tarkastelemalla joitain verkkosarjakuva-esimerkkejä, mutta päätin lopulta, että tämän toteuttaminen puolueettomasti veisi liikaa aikaa. En halunnut ottaa yksittäisiä sarjoja esimerkiksi, sillä tarkoitukseni on tuoda esille yleisesti digitaalisten sarjakuvien lukukokemuksen piirteitä, joten en näe mielekkääksi tämän tutkimuksen saralla tarkastella yksittäisiä teoksia sen puoleen, kuin lukijoitakaan. Tällainen teos- tai tekijäkeskeisyys voi muodostaa tutkimuksen kautta arvohierarkioita; tietyt sarjat voisivat päätyä erityisen tarkastelun kohteeksi, koska niillä nähtäisiin enemmän ”tutkimusarvoa”. Siten syntyisi helposti luokittelua siitä, mikä nähdään korkeammaksi kulttuuriksi, ja mikä ei.³ Tutkimuksessani en kysykään tiettyjen sarjakuvien piirteitä, jolloin toivon mukaan lukijoille on helpompaa vastata laajasti verkkosarjakuvista, huolehtimatta siitä mikä olisi tutkimisen ”arvoista”, eikä vastaajia myöskään kehoteta korostamaan tiettyjen sarjakuvien merkitystä. Kysyn kuitenkin yksittäisiä sarjaesimerkkejä käsitellessäni verkkosarjakuvien tehosteiden yleisyyttä, sillä haluan kartoittaa sitä, ovatko tehosteet todella käytössä verkkosarjakuvissa laajemminkin, vai onko sittenkin kyseessä muutama poikkeus. Huolimatta omasta yksittäisten teosten välttelystä tutkimuksessani, näen kuitenkin hyväksi jatkotutkimuskohteeksi tarkastella esimerkiksi sitä, miksi lukijat lukevat samoja sarjakuvia sekä paperilla että verkossa, jolloin yksittäisten teosten tarkastelu voisi olla mielekkäämpää.

Kyselyssä yhtenä osiona asetin paperisen ja sähköisen sarjakuvan aseman vastakkain, ja kysyin kumpaa vastaajat lukevat enemmän ja kummasta he pitävät enemmän. Tämä osio päättyi kuitenkin kärsimään teknisestä ongelmasta; jostain syystä osio ei tullut alkujaan mukaan julkaistuun kyselyyn, ja huomasin asian vasta myöhemmin. Harkitsin jättäväni osion kokonaan pois jo keräytyneen

3 Herkman 1998, 152–152.

vastausten määrän huomioiden, sillä pystyin alustavasti vastauksia selatessani huomaamaan että asia jo nousi esille muiden osioiden vastauksissa, osa vastaajista jopa avoimesti otti kantaa aiheeseen. Päädyin kuitenkin lisäämään sen, sillä vaikka vastausten määrä tulisi olemaan verrattain vähäisempi, pystyisin silti tarkistelevaan mm. nousevatko samat aiheet kyselyssä jo aiemmin esille. (Kysely julkaistu 21.8.2017, muokattu ja tämä osio lisätty mukaan 29.8.2017.) Tällä kyselyn osiolla halusin tuoda lähinnä esille sitä, olisiko vastaajilla ollut joku oma suosikkinsa, ja minkä pohjalta he vastasivat. Vaikka vastaajamäärä kysymykseen oli pieni, 51 vastaajaa, sen suuntaa antava merkitys oli kuitenkin selvä. Kysymykseen vastanneista 43 % (22 vastaajaa) kertoi pitävänsä yhtä paljon verkkosarjakuvista ja perinteisistä sarjakuvista. Sen sijaan muuten vastaukset olivat tasaväkisiä, 29 % (15 vastaajaa) kertoi pitävänsä enemmän paperisista sarjakuvista ja 28 % (14 vastaajaa) verkkosarjakuvista. Tämän perusteella on uskottavaa, että keskimäärin kyselyn vastaajien preferenssit jakautuvat tasaisesti. Onkin tärkeää ottaa huomioon, etten ota tutkimuksellani kantaa siihen, ovatko digitaaliset tai paperiset sarjakuvat toisiaan ”parempia”. Kyselyssä tarkastelin myös perinteistä sarjakuvaa. Ajatuksenani oli tuoda esille vertaavaa näkökulmaa lukukokemuksessa; sarjakuvat, kuten kirjat, on perinteisesti painettu paperille ja sähköisyyden erityispiirteitä onkin helppo korostaa juuri sillä, miten ne eroavat paperisesta muodostaan. Siksi oli tärkeää tietää, miten lukijat suhtautuivat sarjakuvien perinteiseen muotoon. Kuten yleisissä kysymyksissä sarjakuvien kohdalla, kysyin myös tämän kohdalla kuinka usein vastaaja lukee fyysisiä sarjakuvia. Halusin vertailla sekä paperisten että digitaalisten sarjakuvien lukemisen tiheyttä, sillä näin siinä mahdollisuuden hyvin erilaiseen lukukäyttäytymiseen. Tämän kysymyksen lisäsin tietysti myös sähköisten sarjakuvien osioon, jotta vertailu olisi mahdollista. Vastaavasti myös genrekysymys toistui kyselyn kaikissa osioissa. Viimeiseksi kysyin fyysisen muodon hyviä ja huonoja puolia avoimena kysymyksenä, jotta saisin vastaajien kokemuksia ja mielipiteitä ilman omia ennako-odotuksiani. Harkitsin kysyvänä, mistä vastaaja hankkii lukemansa fyysiset sarjakuvat (verraten siihen, miten lukija löytää verkkosarjakuvia), mutta määrittelin sen lopuksi hieman turhaksi. Loppujen lopuksi hankintapaikalla tai -tavalla ei ole väliä vertailuni kannalta, vaan sillä onko niiden hankkiminen helppoa tai vaikeaa. Tätä taas en halunnut vastaajia erikseen johdatella miettimään, vaan luotin siihen, että vastaajat nostavat tämän esille joko hyvissä tai huonoissa puolissa, jos asialla todella on merkitystä heidän mielipiteeseensä fyysisten sarjakuvien kohdalla.

Arvioin alun perin, että eettiset kysymykset eivät olisi tutkimuksessani kovinkaan olennaisia lukijoiden kannalta, sillä lomakekyselyssä en kysele käyttäjille arkaluonteisia tietoja. Muutamissa

tapauksissa on kuitenkin mahdollista, että esiin nousee lukutottumuksia, joista lukija ei halua kertoa tutkijalle. Vaikkapa sarjakuvaesimerkkejä kysyttäessä, esille voisi nousta pornografiaa sisältäviä sarjoja, jolloin vastaaja voi nähdä tiedon henkilökohtaiseksi; tämän vuoksi näin järkeväksi jättää kyselyssä tiedustelematta henkilökohtaisia tietoja ja muutoinkin antaa vastaajien pysyä anonyyminä. Huomasin kuitenkin jälkepäin tämän ratkaisun olleen osuva myös siksi, että moni vastaaja nosti esille sarjakuvien piratisoinnin yhtenä tapanaan lukea verkkosarjakuvia. Oletan, että tämä pätee useampiin vastaajiin kuin vain niihin, jotka sen erikseen olivat kirjanneet ylös. Vaikka anonyyminen ”suojeleekin” vastaajia kyselyssäni, on kuitenkin selvää etteivät kaikki piraattisisältöjä lukeneet vastaajat nosta asiaa esille, tai siitä puhutaan eri ilmauksilla. Vastauksissa nousivat esille esimerkiksi ns. ”skannisivustot”. Uskoisin sanan juontuvan sanasta ”scanlation”, jolla viitataan skannattuihin (scanned) ja käännettyihin (translated) sarjakuviin – nämä scanlaatiot ovat yleensä toteutettu ilman tekijänoikeudenhaltijan lupaa.⁴ Tähän myös suoraan viitattiin kyselyn lopun palautelomakkeessa;

”Mä en tiedä laskitko sä laittomat scannit verkkosarjakuvaksi mutta mä kyllä laskin ne :D ei niitte poisjättämine kyllä vaikuttais mum vastauksiinkaan...”⁵

Tästä huolimatta, he voivat silti kuvata kokemustaan piraattisivustoilla yms. jonka vuoksi onkin parempi, että asia on kyselyssä noussut erikseen esille. Näin tutkimuksen tuloksia voidaan arvioida ja tarkastella paremmin, sillä scanlaatiot eivät ole alkujaan välttämättä tarkoitettu julkaistavaksi verkossa, ja siten voivat korostaa esim. luettavuuden ongelmia tms.

Yksi tutkimukseni, ja sen arvioimisen kannalta oleellinen seikka on myös se, etten arkistoinut kyselyvastauksia. Kyseessä oli pikemminkin kokemattomuudesta juontuva erehdys, kuin tarkkaan harkittu päätös. Julkaistessani kyselyä kesän lopussa, kirjoitin kyselyn kuvauksen itsenäisesti (Liite 1.). Päädyin tällöin ajattelemaan, ettei kyselyn aineistoa olisi välttämättä erityistä tarvetta säilyttää. Kirjoitin tällöin kuvaukseen, että aineisto poistetaan tutkimuksen lopuksi. Huomasin tämän jälkepäin kehnoksi päätökseksi muun muassa tutkimukseni tulosten arvioinnin ja jatkotutkimusten kannalta, mutta kuvaus päättyi tällaisenaan verkkoon. Huolimatta jälkepäin iskeneestä katumuksesta, kuvaus toimi kuitenkin velvoittavana lupauksena kyselyni vastaajille. Varsinaisesti asiaa korjaamaan en voinut ryhtyä, sillä kyselyyn vastanneet ovat olleet alun alkujaan täysin

4 Wikipedia, Scanlation 2017.

5 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

anonyymejä, eikä webropol-kyselypohjaan ollut kerätty edes yksittäisiä tunnistetietoja esimerkiksi vastausjärjestyksen mukaan tms. Tämän tunnistetietojen puuttuminen hankaloitti myös kyselyn vastausten tulkintaa, sillä en pystynyt arvioimaan yhden vastaajan vastauksia kyselyyn kokonaisuudessaan. Tämä yksittäisten tunnisteiden puuttuminen ei ollut omalta kohdaltani tarkoituksellista, vaan tuli itsellenikin yllätyksenä vastauksia tarkistellesani. Tämä johtuu todennäköisesti siitä, että olen epähuomiossa lomaketta julkaistessani säätänyt osan kyselyn asetuksista väärin. Vastauksia läpi käydessä tämä ei ollut ylitsepääsemätön este, sillä kyselyn avoimissa vastauksissa vastausmäärä vaihteli kymmenistä hieman yli kahteensataan vastaukseen. Koka jokainen vastaaja on voinut jättää vain yhden vastauksen per kysymys, ei pelkoa kyselyn pohjaamisesta vain muutamien ihmisen vastauksiin ole. Vaikka itse kyselyvastauksia en voinut tutkimuksen jälkeen säilyttää, pidin kyselylomakkeet itsessään liitteinä.

1.3. Sarjakuvat, verkko ja lukukokemus

Yhdysvaltalainen sarjakuvateoreetikko Scott McCloud määrittelee kirjassaan *Sarjakuva – näkymätön taide* (1994) sarjakuvien olevan ”rinnakkaisia kuvallisia ilmaisuja yms. harkitussa järjestyksessä”. McCloud laajentaa määritelmää lisäämällä siihen sarjakuvien tarkoituksen; informaation välitys, ja estetiikasta syntyvän reaktion tuottamisen lukijalle. Digitaaliset sarjakuvat ilmestyivät verkkoon, kun ensimmäiset graafiset verkkoselaimet kehitettiin 1990-luvun alussa.⁶ Sen jälkeen niiden määrä ja suosio on kasvanut samaan tahtiin kuin internet itse, erityisesti 2000-luvulla verkkosarjakuvien ja niiden lukijoiden määrä on kasvanut huikasti.⁷ Verkkosarjakuva ei alkujaan kuitenkaan vaikuttaisi pohjimmiltaan erinnee McCloudin määritelmästä. Sähköinen sarjakuva toimii periaatteessa samalla lailla, sillä McCloudin määritelmä ei sido sarjakuvaa paperiseen muotoon, vaan sama kuvaus pätee sarjakuvaan myös, kun sitä tarkastellaan tietokoneen näytöltä. On kuitenkin otettava huomioon, että koska tutkimuksessani käsittelen verkkokyselyn tuloksia, voivat vastaajat määritellä sarjakuvan eri tavalla. Suurelle osalle yleisöä kuvaus sarjakuvasta noudattelisi arvatenkin seuraavaa; joukko peräkkäisiä kuvia, jotka kertovat yhtenäisen tarinan, ja joka saattaa sisältää tekstiä puhekuplien tai kuvatekstien muodossa.⁸ Sinänsä kummalla tahansa tavalla sarjakuvaa määrittelemällä lukija varmasti ymmärtää mistä on kysymys; haastavampia ovatkin esimerkiksi

6 Gere 2006, 146.

7 Garrity 2011, <tcj.com/the-history-of-webcomics/>.

8 Wikipedia, Sarjakuva 2017.

pilakuvat, jotka usein mielletään sarjakuvaksi siitä huolimatta, että kyseessä on vain yksi kuva. Verkossa myöskään kuvien esitystapa ei ole välttämättä McCloudin määritelmän mukaisesti *rinnakkainen (juxtaposed)*, vaan esimerkiksi linkkien avulla kuvat voidaan esittää yksi kerrallaan. Tällainen esitystapa voi lukijan mielessä olla sarjakuvaa, sillä kuvat ovat linkityksen myötä *perättäisiä*. Juha Herkman pitää kirjassaan *Sarjakuvan kieli ja mieli* (1998) sarjakuvien kerronnallisuutta sen määrittävimpänä piirteenä, mikä erottaa sen esimerkiksi karikatyyrikuvien perinteestä. Tällöin tarkka kuvallisen tai sanallisen esittämisen muoto ei jää yhtä voimakkaaseen asemaan. Sarjakuva onkin kiinnittynyt eri tavalla eri kulttuureihin ja sitä kautta koostuu vaihtelevista ilmaisukokonaisuuksista, vaikka kerronnalliset tavat ja julkaisumuoto sarjakuvia yhdistävätkin.⁹ Siksi myös tutkimuksessani on otettava huomioon, että kyselyn vastaajilla on varmasti ollut oma käsityksensä sarjakuvista, joka voi määrittyä tapauskohtaisesti.

Tämän tutkimuksen myötä puhun sähköisestä sarjakuvasta ja verkkosarjakuvasta synonyymeinä, vaikkakin kyseessä ovat hieman eri termit. Verkkosarjakuva on sähköistä sarjakuvaa digitaalisen muotonsa puolesta, mutta sähköinen, eli digitaalinen sarjakuva, ei ole välttämättä verkkosarjakuvaa (huom. myös *nettisarjakuva*). Sähköisen sarjakuvan julkaisukanava ei nimittäin ole automaattisesti internet, kuten verkkosarjakuvilla, vaikka kyseessä onkin yksi ehdottomasti yleisimpiä sähköisen sarjakuvan julkaisutapoja. Sähköinen sarjakuva viittaa loppujen lopuksi vain digitaaliseen sarjakuvaan, joka voi esimerkiksi sijaita kiinteällä muistitikulla. Käytännöllisesti katsoen sähköisen sarjakuvan ja verkkosarjakuvan välillä onkin vain hyvin pieni ero, enkä usko, että kyselyvastaajani osaisivat ottaa tätä huomioon.

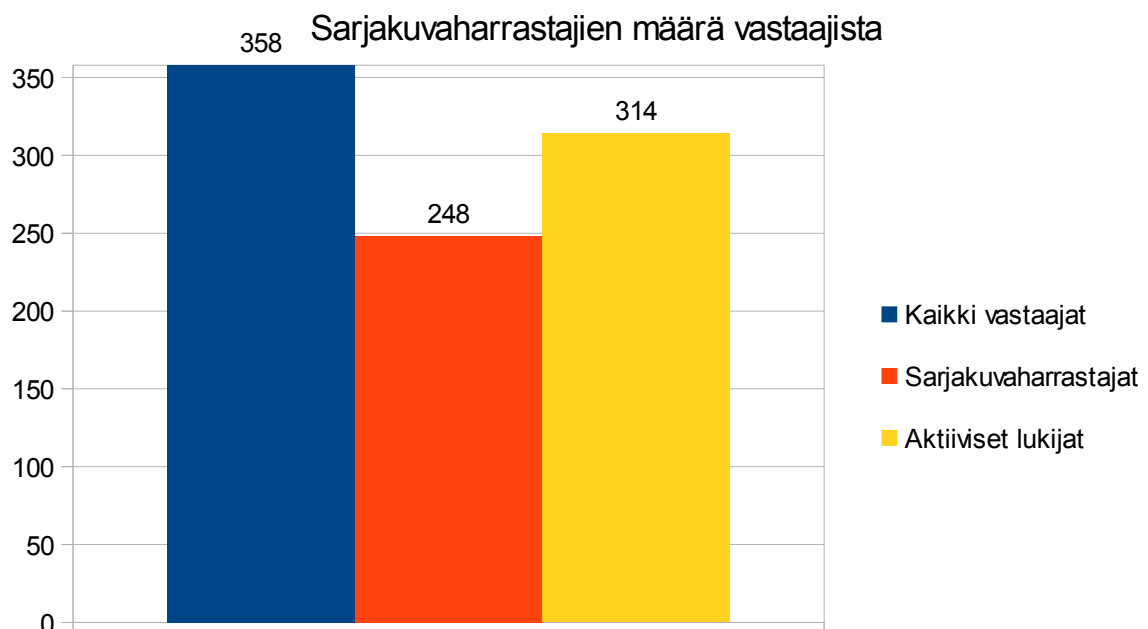
Mikä sitten on lukukokemus? Tässä tutkimuksessa viitataan lukukokemuksella koko siihen kokemukseen, joka syntyy kun lukija päättää lukea sarjakuvaa, ja päättyy siihen, kun hän lopettaa lukemisen ja siirtyy pois sarjakuvan parista arkeen. Lukeminen itsessään voidaan määrittää joko toiminnaksi, tai kognitiiviseksi kyvyksi; esimerkiksi lukemista käsittelevissä Pisa-tutkimuksissa lukutaito jäsennetään tiedonhauksi, luetun ymmärtämiseksi sekä luetun arvioimiseksi. Lukemisessa on kuitenkin kyse laajemmistakin aspekteista; pelkän taidon lisäksi siihen kuuluu usein myös erilaisia viestinnän ja vuorovaikutuksen muotoja. Nykyinen mediaympäristö on tehnyt lukemisesta moninaisempaa. Siksi myös oma määrittäkseni lukemisesta on vastaavasti melko löyhä, koska haluan tarkastella juuri tällaista digitalisoitumisen vaikutusta lukemiseen, ja erityisesti siitä syntyvään

⁹ Manninen 1995, 11.

kokemukseen tunteineen ja vaikutelmineen. Siksi kyselyssäni tulevat esille sarjakuvien löytäminen, sekä niiden oheinen vuorovaikutus, vaikka niitä ei perinteisesti nähtäisikään osana varsinaista lukemisen toimintaa.¹⁰

1.4. Sarjakuvaharrastajat verkkokyselyn vastaajina

Ensimmäinen kyselysivu koostuu henkilötietoja koskevista kysymyksistä. Näillä kysymyksillä pyrin keräämään vastaajista tietoja, joiden mukaan voisin paremmin ryhmitellä ja analysoida aineistoa. Lähdin liikkeelle lomakekyselyjen tyypillisimmistä kysymyksistä, iästä ja elämäntilanteesta. Näkemykseni mukaan vastaajien ikä oli tutkimuksessa erittäin merkittävä tekijä. Sarjakuvat on usein liitetty osaksi lasten- ja nuortenkulttuuria, ja nuoria pidetään myös natiiveina verkkokäyttäjinä¹¹, siinä missä verkon aktiivinen käyttö vähenee lähestyttäessä vanhempia ikäluokkia. Natiivit verkkokäyttäjät ovat myös tyypillisimpiä verkkotrendien seuraajia, jolloin he myös olisivat tyypillisimpiä uusiin ilmiöihin törmääviä kuluttajia. Iän ohella tiedustelin ovatko vastaajat koululaisia, työssäkäyviä tms. Iän ja sosiaalisen aseman lisäksi näin oleelliseksi tarkastella sitä, kuinka moni vastaaja harrastaa sarjakuvia.



Kaavio 1: Sarjakuvien harrastajat tai aktiiviset lukijat olivat pääsääntöisiä kyselyn vastaajia.

¹⁰ Herkman & Vainikka 2012, 36.

¹¹ Herkman & Vainikka 2012, 26.

Jo tutkimuksen alussa olin tietoinen siitä, että en välttämättä pysty käsittelemään kaikkien suomalaisten sarjakuvien lukijoiden kokemuksia verkkosarjakuvista, koska kyseessä oli itsevalikoitunut verkkokyselytutkimus, eli vastaajat etsivät kyselyn ja vastasivat siihen omaaloitteisesti. Kyselyä mainostettiin eri kanavilla ja se oli avoin kaikille, mutta aiheesta kiinnostuneet ja harrastajat vastasivat kyselyyn helpommin, mikä vaikutti kyselyssä muodostuvaan näytteeseen. Itsevalikoitunutta verkkokyselytutkimuksen luotettavuutta on kyseenalaistettu, mutta juuri sen vuoksi näin parhaaksi tarkistella erikseen millaisista lukijoista näyte muodostui.¹² Ennen varsinaisiin sarjakuvien lukukokemusta käsitteleviin kysymyksiin siirtymistä tiedustelin henkilökohtaisten kysymysten osiossa vastaajien taustaa sarjakuvien parissa. Pysin näin selvittämään, ovatko vastaajat pääosin sarjakuvien harrastajia vai harvemmin sarjakuvia lukevia. Kyselyyn vastanneista kokonaiset 69 % kertoi olevansa sarjakuvaharrastajia. (Kaavio 1.) Uskoisin, että nämä sarjakuvaharrastajat ovat astetta satunnaislukijaa perehtyneempiä sarjakuvan muotoon ja erilaisiin nimikkeisiin ja lukevat sarjakuvia astetta useammin – etenkin jälkimmäinen vaikuttaa pitävän paikkansa, sillä n. 87 % vastaajista kertoi lukevansa sarjakuvia useammin kuin kerran kuukaudessa. Niille, jotka vastasivat lukevansa sarjakuvia harvemmin kuin kerran kuukaudessa, esitin jatkokysymyksen siitä, ovatko he mahdollisesti aiemmin lukeneet sarjakuvia useammin. Kaikista 19:stä kysymykseen vastanneesta vain yksi vastasi kieltävästi. Sen sijaan sarjakuva-arvostelujen, blogien tms. sarjakuvia käsittelevien medioiden seuraaminen ei ollut yhtä yleistä, vain n. 36 % kertoi seuraavansa ko. mediaa aktiivisesti. Koska vastaajakunta on kuitenkin pääosin kertonut olevansa sarjakuvaharrastajia tai ainakin on aktiivista lukijakuntaa (tai ollut sitä), näkisin, että tutkimukseni kertoo nimenomaan sarjakuvaharrastajien, eli aktiivisten sarjakuvien lukijoiden, kokemuksista sarjakuvan digitalisoitumisesta. Tämä siis rajasi tutkimuskysymykseni käsittelemään suomalaisten *sarjakuvaharrastajien* kokemuksia sarjakuvan digitalisoitumisesta.

Sarjakuvien harrastaminen on väljä käsite. Yksinkertaisimmillaan sillä viitataan sarjakuvien lukemiseen, mutta toisaalta erityyppisten sarjakuvien lukeminen voi johtaa täysin erilaiseen lukemistilanteeseen, jonka toisaalta kyselyssäni toivoin nousevan esille. Sen lisäksi esimerkiksi sarjakuvatuotteiden keräily tai sarjakuvien tekemisen voi hyvin laskea sarjakuvien harrastamiseksi.¹³ Kysyinkin suoraan onko vastaaja sarjakuvaharrastaja, sekä kuinka usein hän lukee sarjakuvia, tai onko vastaaja julkaissut sarjakuvia. Oletukseni on, että sarjakuvien harrastajaksi itsensä merkinnyt oli

12 Miettinen & Vehkalahti 2013, 88.

13 Manninen 1995, 56–57.

jollain tapaa perehtynyt sarjakuviin laajemmalti, tai ainakin on normaalia innokkaampi lukemaan sarjakuvia; kenties käyttäen enemmän aikaa lukemiseen, lukien useampia nimikkeitä, tai molempia. Moni vastaaja voi kuitenkin nähdä sarjakuvaharrastamisessa oleellisena vaikkapa albumien keräily ja siten merkitä itsensä ei-harrastajaksi. Siksi varmistelin myös lukemisen aktiivisuutta, jolloin harrastaminen ei jää ainoaksi mittariksi siitä, kuinka innokas lukija on kyseessä. Siinä tapauksessa, että vastaaja kertoi lukevansa sarjakuvia harvemmin kuin muutamia kertoja vuodessa, näytetään kyselyssä myös kysymys, onko vastaaja joskus aiemmin ollut aktiivisempi lukemaan sarjakuvia. Harrastaja-asemaa arvioin myös kyselemällä, seuraako vastaaja jotain sarjakuviin liittyvää mediaa. En kuitenkaan kysellyt luettujen nimikkeiden määrää, sillä vaikka kyselisin rajatun aikarajan sisältä sarjakuvia, vastaaja ei todennäköisesti muistaisi kaikkea lukemaansa; voi olla, että muutama lukija muistaisi hyvin aktiivisesti seuraamansa sarjat, mutta unohtaisi lukeneensa stripit sanomalehdestä, tai ohimennen luetun Facebook-syötteen sarjakuvan. Kyselyssä määrittelen sarjakuvaharrastajaksi siis ihmisen, joka lukee sarjakuvia useammin kuin kerran kuukaudessa ja kertoo olevansa sarjakuvaharrastaja.

Kyselyyn vastasi pääosin nuoria; 84 % vastaajista sijoittui ikähaarukkaan 25–30. Sen sijaan yli 70-vuotiaita vastaajia ei ollut lainkaan, ja yli 50-vuotiaita vain 5 vastaajaa. Tämä ei ole varsinaisesti yllättävää, sillä osasin jo alun-perin ennakoida nuorten olevan verkossa aktiivisempia ja siten myös vastaavan kyselyyn helpommin. Vaikka internetin käyttö on yleistynyt myös vanhemmissa ikäryhmissä, erityisesti sosiaalisen median käytössä erot korostuvat; vuonna 2010 alle 35-vuotiaista suomalaisista yli 80 prosenttia käytti jotain sosiaalisen median palvelua, 45–55 vuotiaista neljännes, eläkeikäisistä vain prosentti.¹⁴ Positiivisesti yllättävää oli kuitenkin, että ennalta arvelin ikähaarukan jäävän kapeammaksi, vain 15–25 vuotiaisiin; sen sijaan vastaajia löytyy vielä 30–40 välisestä ikähaarukastakin 24 kappaletta. Kaikista vastaajista yli 60 % oli opiskelijoita, toiseksi tyypillisin vastaajaryhmä oli työssäkäyvien ja työttömien ryhmä, hieman alle 30 % vastaajista. Koululainen, eläkeläinen ja muu -vastauksia oli yhteensä alle 10 %, ja muu-kategorian kaikki vastaajat voidaan jakaa löyhästi opiskelijoiden tai työssäkäyvien/työttömien ryhmään.

Vastaajien ikä tai työtilanne ei kerro tässä tapauksessa sarjakuvien lukijakunnasta tai verkon käyttäjäkunnasta, sillä lumipalloeefektiin luottanut kysely on yksinkertaisesti voinut liikkua tutulta tutulle, mikä on johtanut samantyyppisten vastaajien määrän kasvuun. On kuitenkin huomattavaa,

14 Herkman & Vainikka 2012, 18.

että tämän kyselyn tyypillisin vastaaja on 20–25-vuotias opiskelija. Harkitsin pitkään, lisäisinkö kyselyyn lainkaan sukupuoli-identiteettiä koskevaa kysymystä. En näe sukupuolta sinänsä lukijoita määrittävänä piirteenä, mutta toisaalta sarjakuvat on pitkään liitetty nimenomaan nuorten poikien kulttuurin osaksi. Näen itse käsityksen hieman vanhentuneena, mutta, tiedolla ei ole tutkimukseni kannalta oleellista merkitystä. Pikemminkin erot vastauksissa voisivat aineistonanalyysissä johtaa harhaan liian suppean aineiston tuloksena.

Oletin jo kyselyä laatiessani, että sarjakuvan tekijä voisi vastata kysymyksiin hieman eri tavalla kuin lukija, joka ei itse tee sarjakuvia. Esimerkiksi kommentoinnista tai sarjakuvan maksullisuudesta kysyttäessä, olisi täysin mahdollista, että tekijä näkisi asian eri näkökulmasta kuin lukija. Siksi henkilökohtaisissa kysymyksissä tiedustellaan myös, onko vastaaja julkaissut sarjakuvia, ja onko hän julkaissut ne perinteisessä fyysisessä muodossa vai sähköisinä sarjakuvina.

Noin neljäsosa vastaajista onkin itse sarjakuvien tekijöitä; lisäksi 90 tekijästä 87 oli julkaissut sarjakuvia digitaalisessa muodossa siinä missä puolet heistä kertoi julkaisseensa myös fyysisiä sarjakuvia. Näkisin näiden sarjakuvien tekijöiden vastausten kertovan aina myös sarjakuvien tekijöiden kokemuksesta lukijakokemuksen ohella, ja nostavan usein esille nimenomaan sarjakuvan tekijöiden näkökulman sarjakuvien digitalisoitumisessa. Koska he ovat myös lukijoita, en näe oleelliseksi erotella tekijöiden vastauksia joukosta, mutta tuloksia tulkitessa pidin mielessä myös sen, että joukosta löytyisi varmasti myös vastauksia jotka käsittelevät lähinnä sarjakuvan tekijän kokemuksia.

2. Verkkosarjakuvien piirteet

Verkkosarjakuvien helpoiten havaittava erityispiirre on tietysti niiden sähköisyys, mutta mitä se tarkoittaa käytännössä? Digitaaliset sarjakuvat noudattelevat pitkälti samaa määrittelyä, kuin perinteiset sarjakuvat. Ne ovat kerronnallisia, ja esittävät tarinaa sanoilla ja kuvilla. Sarjakuva on omanlaisensa media (eng. *Medium*); oma erityislaatuinen esitysmuotonsa, jolla on oma ilmaisukielensä.¹⁵ Teorioita ja käytännön esimerkkejä digitaalisista sarjakuvista on jo tutkittu, ja pohjaan oman kyselytutkimukseni sarjakuvien lukukokemuksesta näihin. Tärkeimmät lähteeni verkkosarjakuvien piirteiden tarkasteluun ovat Scott McCloudin *Reinventing Comics* (2000) ja Josip Batinićin *Enhanced Webcomics : An Exploration of the Hybrid Form of Comics on the Digital Medium* (2016). McCloudin teos on ilmestynyt 2000-luvulla, joten verkon suhteen McCloud tuo esille lähinnä tulevaisuuden mahdollisuuksia. Teos on silti laajasti siteerattu; sekä puolesta että vastaan. Batinićin artikkeli vastaavasti on melko tiivis käsittelykokonaisuus erilaisista tavoista esittää verkkosarjakuvaa ja pätee hyvin kuvaamaan tämänhetkisten verkkosarjakuvien formaatteja. Avaan myös omaa näkemystäni ja kokemustani verkkosarjakuvista, etenkin kuvatakseni oleelliseksi näkemiäni osalueita, joihin nämä tutkimukset eivät ole välttämättä tarttuneet.

Käydessäni läpi aiempaa tutkimusta verkkosarjakuvista, en huomannut, että esille olisi noussut paljon eroja itse sarjakuvien tarinoiden sisältöjen suhteen. Verkko on vain julkaisutapa, johon tekijä luo sisältönsä. Monessa tapauksessa sama tarina voidaan julkaista sekä sähköisenä että paperisena; sisällön kannalta eroja oli värillisyydessä ja pituudessa. Verkkosarjakuvien pituus ei ole yhtä rajattua, kuin paperisen sarjakuvan. Värit taas nousevat esille usein siksi, että perinteisesti monet paperijulkaisut ovat mustavalkoisia. Tämä johtuu kuitenkin painamisen kustannuksista, ja monet paperiset sarjakuvat saavatkin värijulkaisun. Vastaavasti moni verkkosarjakuva taas on mustavalkoinen, kenties tyylillisistä syistä tai tekijän vaivan vähentämiseksi. Tekstimuotoisen kirjallisuuden erot e-kirjojen ja verkkotekstien välillä ovat puolestaan selkeitä. Verkkotekstit voivat esimerkiksi sisältää linkkejä tai niissä voidaan käyttää mm. flash-animaatioita.¹⁶ Nämä eivät kuitenkaan nähdäkseni vaikuta sinänsä tarinaan, vaan tapaan jolla sitä kerrotaan. Tällaisia tarinankerronnallisia tehoste-elementtejä käsittelem luvussa 2.2. *Multimodaalinen verkkosarjakuva*. En kuitenkaan nähnyt mielekkäänä käydä kyselyssäni läpi sellaisia tarinankerronnallisia elementtejä,

¹⁵ Herkman 1998, 25–27.

¹⁶ Saarinen ym 2001, 26–27.

jotka eivät Batinićin, McCloudin tai oman kokemukseni mukaan ole muuttuneet perinteisiin paperisiin sarjakuviin verraten. Tällaisiin kuuluvat mm. puhekuplat, vauhtiviivat yms. En myöskään käsittele sarjakuvien tarinallisia elementtejä (teemoja, aiheita) erityisen tarkasti, koska ne eivät vaikuttaisi olevan verkkosarjakuvien määrittäviä piirteitä. Jotta sain asiaan varmistusta, lisäsin kyselyyn yksinkertaisen sarjakuvan tyyllilajeja koskevan kysymyksen. Vaikka genererajat eivät ole konkreettisia, näin kuitenkin genrejen tarkastelun mahdollisuutena selvittää, ovatko verkossa esitetyt tarinat erilaisia tai ainakin onko vastaajilla jotain tiettyä tyyllilajia, joka hallitsisi vastauksia.¹⁷ Tyyllilajit keräsin karkeasti wikipediasta mukaillen elokuvien tyyllilajien listaa, mutta lisäsin joukkoon esimerkiksi fantasian. Muu-kategoria antoi mahdollisuuden vastaajalle lisätä mahdollisesti pois jääneitä oleellisia tyyllilajeja. Tällaisia tyyllilajeja nousi jonkin verran kyselyssä pinnalle, esimerkiksi toimintaa, supersankareita ja erotiikkaa. Kysyin tyyllilajeja useampaan otteeseen, jotta voisin tuoda esille mahdollisen eron sähköisen ja fyysisen sarjakuvan välille. Kulutettujen tyyllilajien määrä ei kuitenkaan poikennut toisistaan erityisen paljon, suurin erotus näkyi romanssissa, joka oli hieman kulutetumpaa verkkosarjakuvien puolella siitä huolimatta, että kysymykseen vastasi neljä ihmistä vähemmän. Myös muut tyyllilajit jäivät erotuksiltaan vain muutamiin prosenttiyksikköihin. Siksi oletin, ettei verkon tai paperin kautta kulutettujen sarjakuvien sisällöissä ollut huomattavaa eroa.

2.1. Jakelu, käytettävyys ja raha

Toisin kuin perinteiset sarjakuvat, sähköiset sarjakuvat vaativat aina jonkun lukemiseen käytetyn välineen sähköisen materiaalin tarkasteluun. McCloud on jonkin verran käsitellyt teknologisen kehityksen vaikutusta ja tarvetta sarjakuvien kehitykselle. McCloud visioi edullisen ja tehokkaan jakelun mahdollisuuksia hyvin toiveikkaasti. Digitaalisen jakelun hän arvioi olevan mahdollisuus erittäin edullisiin hintoihin ja laajoihin valikoimiin, vaikkakin myöntää perinteisen kirjan olevan monelle ensimmäinen ja ainoa vaihtoehto mm. resoluution, kannettavuuden ja helppouden vuoksi, mitkä itse olen asettanut käyttöliittymää koskeviksi kysymyksiksi. McCloud asettaa toivonsa teknologian kehittymiseen näiden osalta, sillä laitteiden ja ohjelmistojen käytettävyys oli, ja edelleen on, nopeassa muutoksessa.¹⁸

17 Herkman 1998, 186–187.

18 McCloud 2000, 154–199.

Rajasin lukemiseen käytetyt välineet omassa kyselyssäni tietokoneisiin, tabletteihin, mobiililaitteisiin tai muihin välineisiin. Lukulaitteille (tableteille) on ollut paljon toiveita e-kirjojen lukemisen helpottamiseen¹⁹, mutta kuvamuodossa välitettävän sarjakuvan ja puhtaan tekstin lukeminen ei välttämättä noudattele samoja linjoja. Käytännössä en uskonut, että saisin muu-vastauksia, mutta on mahdollista lukea nettisarjakuvia esimerkiksi äly-tv:n kautta tai vaikkapa pelikonsolilla. Välttämätöntä lukemiselle on lähinnä näyttö, jolla kuvan toistaminen on mahdollista, mieluiten verkosta. Samalla tavoin, verkkosarjakuvat on toistettava verkossa/verkosta jonkin palvelun tai sivuston kautta. Tätä osaa lukukokemusta määrittää sarjakuvan tekijän tai julkaisijan päätös. Tiedustelin kyselyssä mistä vastaajat lukevat verkkosarjakuvia, ja annoin vaihtoehdot viitaten sarjakuvien omiin verkkosivuihin, julkaisualustoihin, mobiiliapplikaatioihin ja blogialustoihin. Pohjasin vaihtoehdot omiin kokemuksiini tyypillisimmistä alustoista, mutta jätin luonnollisesti kyselyyn myös avoimen muualta-vaihtoehdon. Alun perin olin suunnitellut kysyväni tätä kokonaan avoimena, mutta minun täytyi ottaa huomioon myös tutkimukseni aikataulu ja yksittäisten vastausten läpikäynnin työläys. Vastaajat voisivat hyvin listata esimerkiksi yksittäisien verkkosarjakuvien sivuja, jolloin vastausten läpikäyminen ja kategorisointi tulisi joka tapauksessa välttämättömäksi. Muu-vaihtoehto osoittautui oikeaksi, sillä olin jättänyt vastausvaihtoehdoista ulkopuolelle sosiaalisen median, jota vastauksia käsitellessäni pidin yhtenä pääjulkaisuväylänä.

Kysytyäni tällaisia verkkosarjakuvien alustoja keskityin käymään läpi niiden vaikutusta lukemiselle. Käyttöliittymän navigaation vaikutus oli mielestäni tärkeää tietoa koko lukukokemusta määriteltäessä. Tiesin että se, millaiselta sivulta tai sovelluksesta sarjakuvaa luetaan, voi hyvinkin vaikuttaa lukukokemukseen. Olin jo ennestään tuskaillut itse muutamien hankalakäyttöisten verkkosivustojen kanssa sitä, kuinka sivun ”kääntäminen” oli hankalaa. Painike seuraavalle sivulle oli turhan pieni ja aivan verkkosivun laidassa, mikä johti lukemisen pätkiytymiseen ja sitä kautta turhautumiseen. Tämä muutti lukukokemustani tavalla, mikä oli mahdollista vain sähköisessä muodossa. En alkuun edes havainnut pohtivani käyttöliittymää terminä, vaan ajauduin jatkuvasti pohtimaan kysymykseksi mm. käytetyn verkkosivun vaikutusta, kunnes ymmärsin hakevani nimenomaan käyttöliittymän ongelmia tai hyviä puolia. Käyttöliittymällä viitataan laitteen tai tuotteen näkyvään osaan, jonka kautta käyttäjä pystyy ylipäätään käyttämään tuotetta. Esimerkkinä voidaan käyttää vaikkapa tekstinkäsittelyohjelmaa. Tietokoneohjelma on loppujen lopuksi vain koodia, pitkiä pätkiä nollia ja ykkösiä, joten jotta käyttäjä voi todella käyttää ohjelmaa, täytyy sen

19 Saarinen ym 2001, 22–23.

esittää tietoa visuaalisesti. Ohjelma näyttää syötetyn tekstin ja näytön sivuilla esitetään työkalukuvakkeita, tallennuskuvakkeita ja niin edelleen. Käyttöliittymällä viitataan tällaiseen ohjelman havaittavaan osaan. Käyttöliittymän ei tarvitse välttämättä olla visuaalinen, vaan se voi pohjautua vaikkapa ääneen. Verkkosivuja käytettäessä käyttöliittymä koostuu monesta osasta: tietokoneen fyysistä käyttöominaisuuksista (mm. näppäimistöä ja hiirestä), tietokoneen omasta käyttöjärjestelmästä, verkkoselaimesta ja verkkosivusta. Käyttöliittymästä puhumalla pystyin myös yhdistämään samaan kysymykseen verkkosivujen ohella erilaiset mobiilisovelluksetkin. Kysymyksen voi nähdä viittaavan myös lukemiseen käytetyn laitteen käyttöliittymän ongelmiin, mikä sopi myös hyvin samaan kysymykseen, sillä aiemmin esittelemääni omaan sivunvaihdon ongelmaan olisin voinut esittää syyksi myös tietokonetta; kannettavan tietokoneeni kanssa hiiren käyttö on hidasta ja sivunvaihdon painikkeen painaminen hankalaa. Olin kuitenkin hieman huolissani siitä, kuinka moni ymmärtäisi kysymyksen sisällön, sillä käyttöliittymä ei sanana välttämättä avaudu kaikille vastaajille. Päädyin kuitenkin sanavalintaan kaikesta huolimatta, sillä se on liiallista selostusta suorasukaisempi ja helppolukuisempi, Ymmärrettävästi kyselyni palautteessa suurin osa kritiikistä kohdistui tähän kysymykseen, joten toisenlainen lähestymistapa olisi saattanut olla suotava.

Hieman käyttöliittymiin ja hosting-palveluihin liittyen kysyin, miten vastaaja on löytänyt lukemiaan verkkosarjakuvia. Tätä tiedustelin avoimella kysymyksellä. Kategorisoimalla tämän osion vastaukset olisin toki voinut päästä aineistonanalyysissä vähemmällä, mutta esimerkiksi kaverin suositus voisi kategorioissa mennä täysin päällekkäin vaikkapa sosiaalisessa mediassa sarjakuvaan törmäämisen kanssa, jos ystävä on jakanut sarjakuvaa somen kautta. Lisäksi koin varsinaista löytötapaa oleellisemmaksi sen, kuinka vastaaja kuvaa tätä prosessia; onko verkosta sarjakuvien etsiminen helppoa ja nopeaa, vai vaivalloista ja aikaavievää?

Kyselyni osio sarjakuvien ostamisesta tai rahankäytöstä muuten sarjakuvaharrastuksen saralla voisi helposti tuntua irralliselta, kun puhutaan lukukokemuksen tutkimisesta. Uskoisin kuitenkin yhden ison syyn nettisarjakuvien pariin hakeutumisessa olevan ilmaisten sisältöjen määrä ja kattavuus, hieman kuten McCloud digitaalista sisällönjakelua koskevassa luvussaan visioi, vaikka hän viittasi sarjakuvien edullisuuteen, ei ilmaisuuteen.²⁰ Siinä missä verkossa on myynnissä kattava valikoima mm. fyysisten sarjakuvien e-julkaisuja ostettavaksi,²¹ tarjolla on lukuoikeuksia alun perin

20 McCloud 2000, 154–199.

21 Comixology.eu, 2017.

digitaaliin julkaisuihin.²² Netistä voi kuitenkin löytää myös monia vastaavia verkkosarjakuvia täysin ilmaiseksi, ja eritoten nuorten on oletettu tottuneen verkon ilmaistarjontaan.²³ Itselläni ilmaiset verkkosarjakuvat muodostavat ehdottomasti laajimman osan lukemistoani, sillä on selvää, että sarjakuviin käyttämäni varat ovat rajoitettuja. Siksi näkisin rahankäytön myös kertovan jotain verkkosarjakuvista yleisesti Onko niiden mahdollinen ilmaisuus tai edullisuus kuitenkin yksi niiden houkuttelevimpia piirteitä? Ovatko lukijat valmiita maksamaan myös verkkosarjakuvista, vai onko heidän helpompi maksaa jostain, mitä he saavat fyysisesti käteensä? Kysyn myös, ovatko vastaajat mahdollisesti tukeneet sarjakuvan tekijöitä muilla tavoin, sillä monet ilmaisten verkkosarjakuvien tekijät tarjoavat verkkosivuillaan tippi-mahdollisuuden tai myyvät oheistuotteita. Esimerkiksi verkkosarjakuvien kustantamiseen keskittyvä Hiveworks keskittyy kustantamaan ilmaiseksi luettavia verkkosarjakuvia, mutta verkkokaupassaan tarjoaa lukijalle mahdollisuuden kuluttaa rahaa erilaisiin oheistuotteisiin sekä sarjakuvien fyysisiin tai pdf-julkaisuihin.²⁴ Näkisin tällaisten palvelujen tai tuotteiden ostamisen kertovan, ettei verkkosarjakuvien lukemista kannata puhdas ilmaissisältöjen houkutus.

2.2. Multimodaalinen verkkosarjakuva

Pro Gradu-tutkielmassaan *Mediamailman kameleontti vaihtaa väriä – Sarjakuvakerronnan remediaatio, digitaalinen lukukokemus, multimodaalisen internetsarjakuvan määrittely ja sovellus* (2010) Jokke Saharinen käsittelee sarjakuvan multimodaalisuutta. Multimodaalisuudella voidaan viitata tekstuaaliseen tai kulttuurilliseen multimodaalisuuteen, ja Saharinen vaikuttaisi lainaavan omaan sarjakuvan multimodaalisuuden määritteeseensä hieman molempia. Kulttuurin multimodaalisuus viittaa siihen, ettei yksikään mediamuoto ole vain itsensä varassa, vaan ne kytkeytyvät toisiin mediamuotoihin. Tällaiset erilaiset viestinnän muodot, moodit, voivat vahvistaa toisiaan, niillä voi olla täydentävä rooli tai ne voivat olla hierarkkisesti rakentuneita. Tekstuaalisella multimodaalisuudella viitataan siihen, etteivät edes kielet tai symbolit esittäydy lukijalle sellaisenaan. Niihin sitoutuu jonkinlainen materiaalinen muoto (kirjaimet tai numerot), tai puhuttaessa eleet tai ilmeet. Nämä vaikuttavat merkitysten muodostumiseen. Esimerkiksi vihaisen ihmisen sanoma kohteliaisuus voidaan tulkita sarkasmiksi. Tällöin kielellinen ilmaisu on

22 Lezhin.com, 2017.

23 Herkman & Vainikka 2012, 19.

24 Hiveworks, 2017.

multimodaalinen, sillä se koostuu puhutun itsensä lisäksi kehonkielestä.^{25 26} Saharinen kertoo sarjakuvissa multimodaalisuuden esiintyvän mm. lisätyn animaation tai äänen muodossa. Sarjakuva on siis itsessään yksi elementti, ja siihen lisätyt animaatiot, äänet tai linkit kuvaillaan multimodaalisuuden elementteinä sen sijaan, että itse sarjakuvaa käsiteltäisiin multimodaalisena. Opinnäytetyössään Saharinen esittää, että tällaiset lisätyt multimodaaliset elementit voisivat haastaa pohtimaan sarjakuvan määritelmää uudelleen ja luoda uudenlaisen lukukokemuksen. Tässä tutkimuksessa käytän tällaisista multimodaalisista elementeistä nimitystä *tehoste*, noudatellen Batinićin artikkelin *enhancements*-termiä ja rinnastaen sitä sarjakuvan *efekteihin*. Efektejä ei luokitella kuviksi tai sanoiksi, mutta ne esiintyvät silti myös paperilla; puhekuplat, vauhtiviivat, yms.²⁷ Koska tutkimuksessani pyrin tarkastelemaan mm. sitä, kuinka tällaiset erityisesti verkkosarjakuville ominaiset piirteet vaikuttavat lukijoiden lukukokemukseen tai vaikuttavatko ne lainkaan siihen, en kuitenkaan perehtynyt tarkemmin Saharisen opinnäytetyöhön, sillä Saharinen lähtee liikkeelle oletuksella siitä, että vaikutus voi olla hyvin suuri.²⁸ On kuitenkin selvää, että myös McCloud ja Batinić käsittelevät sähköistä sarjakuvaa multimodaalisena ilmiönä.

Scott McCloud toi esille *Infinite Canvas* -idean, rajattoman paperin tai äärettömän pinnan, jonka mukaan sarjakuvan ei sähköisessä muodossaan tarvitse rajoittua vanhoihin sille asetettuihin raameihin, vaan sarjakuva voi olla vapaa paperin koon ja muodon rajoituksista. McCloud esittelee kuvan ja sanan lisäksi myös mahdollisuutta lisätä sarjakuvaan esimerkiksi ääntä tai liikettä.²⁹ *Infinite Canvas* esiintyy monissa verkkosarjakuvaa käsittelevissä tutkimuksissa. Esimerkiksi artikkelissa *Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution* (Fenty, Houp & Taylor, 2004.) McCloudin rajattoman paperin käsitettä arvostellaan liiallisesta uudistusmielisydestä. Artikkelin kirjoittajat myös huomauttavat, ettei internet vapauta sarjakuvaa täydellisen rajattomaan tilaan, koska sen toteuttaminen johtaisi myös rajattomiin latausaikoihin. Rajattoman paperin käsite nousee myös esille tuoreemmassa Josip Batinićin artikkelissa *Enhanced Webcomics : An Exploration of the Hybrid Form of Comics on the Digital Medium* (2016), jossa Batinić tarkastelee verkkosarjakuvien muodon kehitystä sekä rajattoman paperin käsitteen kannalta, myös multimediaalisuuden ja interaktiivisuuden kannalta. Vaikka Batinićin aihe on hyvin lähellä omaani, hänen artikkelinsa toimii pääosin yleiskatsauksena verkkosarjakuviin mediana.

25 Lehtonen 2002, 47–48.

26 Herkman & Vainikka 2012, 40.

27 Herkman 1998, 44–47.

28 Saharinen 2010, 45.

29 McCloud 2000, 200–237.

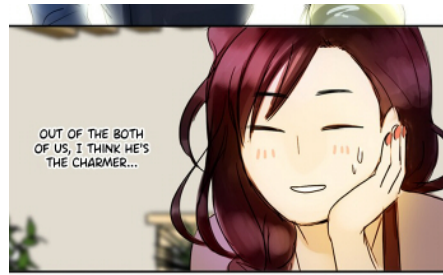
Batinić kertoo, että vaikka McCloudin idean on melko tunnettuna verkkosarjakuvien tekijöiden keskuudessa, se on silti pysyvä verrattain raikkaana vaihtoehtona perinteisille esitystavoille. Batinić ottaa esille rajattoman paperin vakiintuneempia muotoja. Ensimmäisenä Batinić käsittelee pystysuoria verkkosarjakuvia, josta hän otti esille Randall Munroen verkkosarjakuva *xkcd*:n stripin³⁰ *Height*³¹. Kyseinen strippi on muita korkeampi korkeuserojen esittämistä varten.³² Height on kuitenkin itsessään vielä verrattain lyhyt, eikä kovin kerronnallinen. Se myöskin koostuu vain yhdestä ruudusta. Näkisin verkosta löytyvän muita esimerkkejä joissa korkean, pystysuoraan luettavan sarjakuvan ideaa on viety pidemmälle. (Kuva 1.) Webtoon on Koreassa yleistynyt verkkosarjakuvan muoto, joille tyypillistä on korkeat, vieritettävät luvut. (Kuva 2.) Vieritettävyys ja pystysuora sommittelu on vaikuttanut myös niiden tapaan kertoa tarinaa; ruutuvälien käyttö on luovaa ja usein vaikuttaa esimerkiksi siihen kuinka lukija havaitsee ajan kulumisen sarjakuvassa. Webtoonin esittäminen painetussa muodossa voi johtaa siihen, että alun perin vieritettävän tarinan luoma tunnelma voi rikkoutua, kun lukija pystyy näkemään seuraavat ruudut vilaukselta samalla sivulla. Huomattavaa onkin, että webtoonit ovat syntyneet erityisesti tietokoneen ja mobiililaitteiden ruuduille.³³

30 Strippiformaattinen sarjakuva, ks. kuva 1. Sarjakuvastrippi.

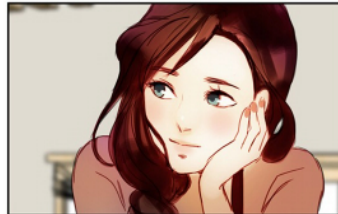
31 Munroe, <<https://xkcd.com/482/>>.

32 Batinić 2016, 80.

33 Heekyoung Cho 2016, <<http://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>>.



NOT THAT I'M COMPLAINING THOUGH.



IN FACT, SHON'S PROBABLY THE REASON WHY THIS FLOWER SHOP IS STILL IN BUSINESS...



Kuva 2: Webtoonit ovat korkeita, pystysuuntaisia sarjakuvia. Kuvan sarjakuvaa luetaan rullaamalla ruutua alaspäin, koko sarjakuva ei näy kuvassa. Tämä sarjakuva, *Siren' Lament*, löytyi kyselyn vastauksista sen sisältämän musiikkiraidan vuoksi. (instantmiso 2016, <webtoons.com/en/romance/sirens-lament/ep-1-the-main-attraction-/viewer?title_no=632&episode_no=2>.)

Vaakasuoraan vieritettävä sarjakuva on helposti ymmärrettävä konsepti, melko lailla samoin kuin korkeussuunnassakin vieritettävät sarjakuvat. Batinić kuitenkin kertoo ettei sivusuuntaista pitkää vieritettävyyttä usein suositella verkkoon. Lukija harvoin odottaa tätä, ja se voi luoda yllättäviä käytettävyysoongelmia. Batinić kuitenkin kehuu sen tarinankerronnallisia mahdollisuuksia. On kuitenkin selvää, että Batinić, kuten myös käytettävyysongelmaan viittaava lähde, viittaavat suoraan ongelmaan perinteisen tietokoneen käytössä, sen sijaan että kantaa otettaisiin esimerkiksi mobiililaitteen käyttämiseen.³⁴ Tällöin näen ehdottomasti ongelmakohtien pitävän paikkansa, mutta minua kiehtoo toisaalta se, kuinka vaakasuoraan vieritettävä sarjakuva mukautuisi esimerkiksi mobiililaitteiden sovelluslustoille, joissa ei välttämättä törmätä edes Batinićin harmittelemaan vierityspalkkiin, vaan kuvaa vieritetään pyyhkäisemällä vaivattomasti sormella alaspäin tai ylöspäin.

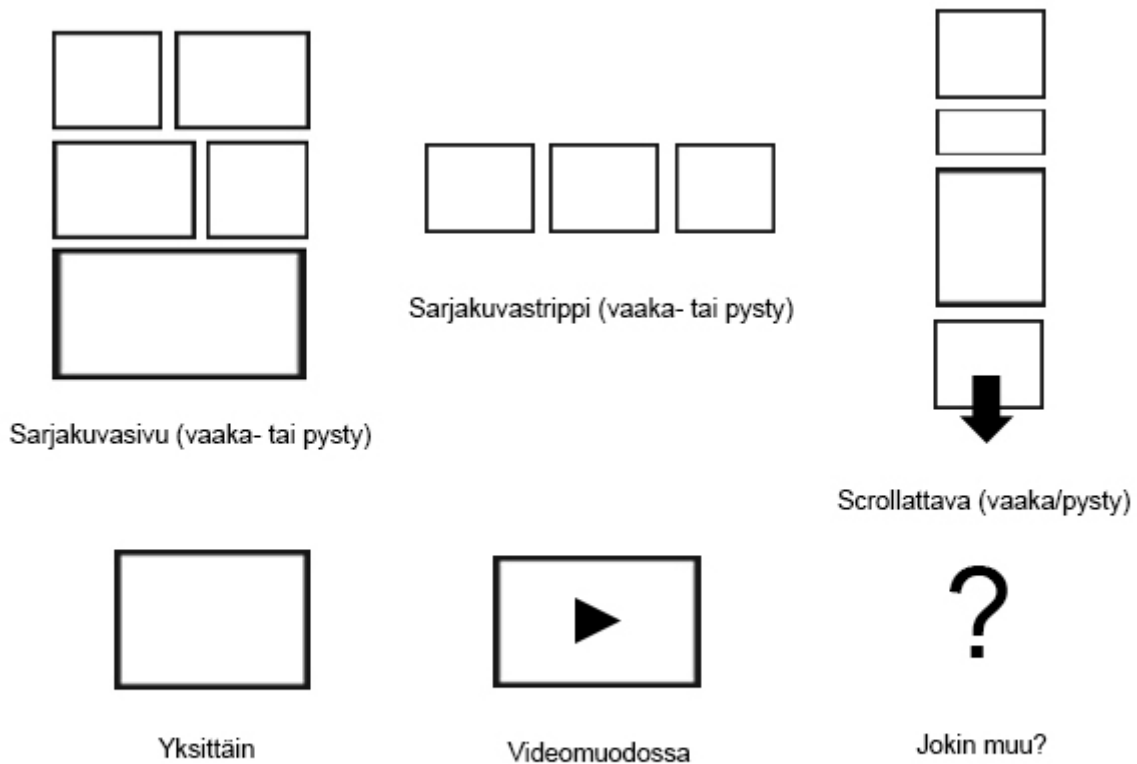
34 Nielsen 2005, <<https://www.nngroup.com/articles/scrolling-and-scrollbar/>>.

Pystysuoraan vieritettävien sarjakuvien lisäksi Batinić nostaa esille ”syvyysuunnassa” luettavat sarjakuvat. Syvyysuunnassa luettavat sarjakuvat hyödyntävät jonkin verran ohjelmointia, sillä liikuttaessa ruudusta toiseen animaatio ikäänkuin ”vie” katsojan eteenpäin; esimerkiksi Batinić ottaa Jouni Koposen kuvittaman version Neil Gaimanin runosta *The Day the Saucers Came*. Sarjakuvassa seuraavalle sivulle klikkaaminen zoomaa kuvan aina eteenpäin sarjakuvan sisällä, siten luoden mielikuvan liikkumisesta. Batinić kertoo koodauksen mahdollistavan muitakin vastaavia tapoja muuttaa tapaa esittää sarjakuvaa.

Koska pyrin kyselyllä vastaamaan myös siihen, millaisia verkkosarjakuvien erityispiirteet ovat, kysyin vastaajilta mihin näistä verkkosarjakuvien julkaisumuodoista he ovat törmänneet. Ensin tiedustelin perinteisissä fyysisissä sarjakuvissa esiintyvää strippiformaattia, johon kuuluu tyypillisesti vain muutama ruutu, ja sittemmin sivuformaattia, joka taas on tyypillisempää sarjakuvanovelleissa.³⁵ Näiden jälkeen siirryin lähinnä sähköiselle muodolle tuttuihin formaatteihin. En kuitenkaan tuo kyselyssäni esille Batinićin ”syvyysuuntaista” sarjakuvaa, sillä kuten aiempi esimerkki kertoo, tällaisten lukutapojen suullinen tai kuvallinen esittäminen ilman interaktiivisia elementtejä on hankalaa. Siksi en erikseen kysellyt näistä muodoista tarkemmin, vaan jätin kyselyyn avoimemmat ”yksittäinen kuva” ja ”muu”-vaihtoehdot. (Kuva 3.) Lisäsin saman kysymyksen vaihtoehtoihin myös videon huolimatta siitä, että Batinić kritisoi videoformaatin esitettäviä *motion comic* -sarjakuvia. Batinić kuvailee videoformaatin vievän sarjakuvia turhan kauas pois niiden alkuperäisestä määritelmästä (rinnakkaisia kuvallisia ja muita ilmaisuja harkitussa järjestyksessä) eikä siten näe mielekkääksi käsitellä niitä, vaan pitää *motion comic*:eja pikemminkin esimerkkinä intermediaasta³⁶. Tässä tutkimuksessa on hankalaa tehdä samanlaista tarkkaa erotusta, sillä jokainen vastaaja tekee määrittelyn sarjakuvista pohjautuen omaan käsitykseensä aiheesta.

35 Herkman 1998, 105.

36 Higgings & Higgings 2001, 49–54.



Kuva 3: Kyselyssä käyttämäni julkaisumuotojen/-formaattien vaihtoehdot näin parhaaksi esittää kuvallisesti selkeyden ja helppouden vuoksi.

Josip Batinićin artikkeli keskittyy pitkälti kartoittamaan sarjakuvissa esiintyviä elementtejä, joihin Batinić viittaa termillä "enhanced elements", parannellut tai tehostetut elementit, ja joita Saharinen kuvaa multimodaalisina elementteinä. Batinić pitää näitä erityisesti sähköiselle sarjakuvulle tunnusomaisena, sillä niitä ei voida toistaa paperilla. Tällaisiin sarjakuvien sisällön tehostettuihin elementteihin Batinić laskee rajattoman paperin, ääni- ja videomateriaalin, sekä interaktiiviset ja pelillistetetyt elementit. Keskityin seuraavissa kysymyksissä erityisesti ääni- ja videomateriaaliin, sekä interaktiivisiin ja pelillistettyihin elementteihin, sillä rajatonta paperia käsittelin erityisesti sarjakuvan sommittelun ohessa, jossa näkisin sen olevan lukijalle luontevampaa. Koska Batinić ei ota varsinaisesti kantaa niinkään siihen, ovatko tällaiset elementit itsessään sarjakuvaa parantelevia, viittaan itse tutkimuksessani *tehosteisiin*. Valitsin termiksi tehosteen multimodaalisuuden (tai moodien, yksittäisten eri viestinnän muotojen) sijaan, koska tehoste ei välttämättä vie sarjakuvaa pois sen perusmääritteestä (rinnakkaisista kuvallisista yms. ilmaisuista harkitussa järjestyksessä). (vrt. Intermedia)

Jaoin nämä tehosteet omaa kokemustani ja Batinićin artikkelia hyödyntäen hyperlinkkeihin, ääneen, videoon/animaatioon ja videopelielementteihin. Pyysin myös lukijoita vastaamaan, ovatko he törmänneet mielestään muihin interaktiivisiin elementteihin, ja kuvaamaan näitä. Näin, että monet sähköisten sarjakuvien tehosteista ovat usein hyvin kokeellisia, joten minun oli turha yrittää lisätä jokaista yksittäistä tehostetapaa kyselyyn; sen sijaan lukijat voisivat itse vastata mieleenpainuvimmista tehosteista avoimeen kysymykseen. Lisäksi kysyin vastaajien mielipidettä tällaisista elementeistä avoimella kysymyksellä.

Verkossa julkaisuihin on helppoa liittää mahdollisuus vuorovaikutukseen tekijän ja lukijoiden välillä. Tällainen interaktiivisuus ei ole varsinaisesti automaattisesti kiinnitetty sarjakuvan sisältöön, joten esimerkiksi Batinić ei käsittele tätä osana tehosteita. Pelkästään interaktiivisuuteen törmääminen ei kerro ovatko lukijat ottaneet sitä osaksi lukukokemustaan, joten kyselin kuinka aktiivisesti vastaajat osallistuvat tähän vuorovaikutukseen. Kysyin ovatko lukijat *seuranneet*³⁷ verkkosarjakuvia, *tykänneet*³⁸ tai arvostelleet lukemiansa sarjakuvia tai jättäneet kommentteja sarjakuvasivustoille ja kokevatko he näitä mahdollisuuksia tärkeiksi itselleen. Oman kokemuksen mukaan on helppo sanoa, että sarjakuvan tekijä varmasti arvostaa positiivisia kommentteja, mutta tutkimuskysymykseni kannalta oli oleellisempaa tiedustella, onko näillä ominaisuuksilla todella merkitystä lukijalle. Tämän arvioinnissa joudun kuitenkin olemaan kriittinen, sillä viidesosa kyselyn vastaajista on sarjakuvan tekijöitä.

37 Eng. *Subscribe*, tilanneet ilmoitukset uusista päivityksistä esim. sähköpostiin tai verkkosyötteeseen.

38 Useat verkkosivut tarjoavat mahdollisuuden ns. tykkäysnappiin, josta painamalla lukija voi kertoa pitäneensä sarjakuvasta tai sen osasta. Tykkäykset näkyvät tyypillisimmin lukumääränä muille lukijoille ja ilmoituksena tekijälle.

3. Fyysisen sarjakuvan elämyksellisyys ja henkilökohtaisuus

McCloud esittää muutamia kysymyksiä liittyen sarjakuvien digitalisoitumiseen. Vertaillen paperista ja digitaalista muotoa keskenään hän pohtii, onko meillä tarve koskettaa lukemaamme jollain tavalla fyysisesti saadaksemme siihen yhteyden? Menettävätkö sarjakuvat jotain taianomaisuudestaan, kun niihin ei voi enää fyysisesti koskea tai niitä ei voi omistaa? McCloud itse vastaa omalta kannaltaan kielteisesti, ja vertaa sarjakuvia elokuvaan tai musiikkiin. Hän kuitenkin myöntää, että kokemukseen liittyy myös muita miellejohdotuksia ja aistimuksia, jotka tekevät paperisesta sarjakuvasta lukijoilleen rakkaita.³⁹ Fyysisten, ns. perinteisten sarjakuvien hyväksi piirteiksi nostettiin kyselyssä esille usein juuri tällaisia aisteihin liittyviä ominaisuuksia, tuoksua, painoa ja konkreettisuutta, joten tässä suhteessa McCloud on oikeassa. Musteen haju tai paperilaadun tunteminen käsissä voi kuulostaa kirjallisessa arvioinnissa melko pieneltä seikalta, mutta kyselyssäni nämä piirteet nousivat selkeästi esille. Ne eivät kuitenkaan missään nimessä olleet ainoastaan perinteisen sarjakuvan eduiksi nähtyjä piirteitä. Kaiken kaikkiaan esille nousseet piirteet vastasivat pitkälti perinteisen tekstipohjaisen kirjallisuuden lukijoiden arviointeja. Juha Herkmanin ja Eliisa Vainikan tutkimuksessa *lukemisen tavat - Lukeminen sosiaalisen median aikakaudella* (2012, 88–89) kuvaillaan lukijoiden arvostavan perinteisiä kirjoja hyvin samankaltaisista syistä, kuten paperin tuoksun, helpon käytettävyyden ja niiden keräilymahdollisuuden vuoksi. Fyysisten sarjakuvien suosio ei olekaan varsinaisesti yllätys, kun tilannetta katsotaan koko kirja-alan näkökulmasta.

Sarjakuvien omistaminen nousi esille vastaajille tärkeänä piirteenä. Keräily tuntuikin sarjakuvaharrastajien arvostamana piirteenä luonteelta, nähdäänhän se usein jopa harrastamista määrittävänä asiana. Omistamisen merkitykset tosin vaihtelevat vastaajittain, mikä ilmenee vastauksista, joita sain kysymykseeni fyysisten sarjakuvien hyvistä puolista:

”Taiteilijan rahallinen tukeminen, kaverille kertomisen helppous (kirja käteen ja ”lue vähän”)”⁴⁰

39 McCloud 2000, 176–179.

40 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

*"(...) Ihana hypistellä, omistaa, hoardata. Olen lohikäärme joka nukkuu kirjakasassa."*⁴¹

*"(...) Sarjakuvaan voi pyytää nimmarin"*⁴²

*"Kun koreilevat hyllyssä, kaikki näkevät miten erinomaisen hyvä maku minulla on."*⁴³

Näiden ohella omistamista verrattiin usein myös digitaalisiin sarjakuviin; fyysinen sarjakuva on varma ja säilyvä, toisin kuin verkon ja lisenssien armoille jäävä digitaalinen versio. Keräilyn merkitystä varmasti korosti paperisiin sarjakuviin liitetty arvokkuus ja laadun tae. Paperinen, virallinen tuote nähtiin mm. ammattimaisempana ja näyttävämpänä, ja siten takaavan myös sisällöllistä laatua. Omistaminen ja kirjahyllyn kasaaminen mainittiin usein sellaisenaan, mutta omistamisen merkityksestä kertoivat paljon vastaukset esimerkiksi kirjoista identiteetin rakentajina ja keskustelunaloittajina. Kirjojen omistamisen iloon liitin myös välittömän saatavuuden; kirjan pystyy ottamaan hyllystä käteen ja "pläpäilemään". Sähkölle ei ole tarvetta, verkkoyhteydestä puhumattakaan, eikä kirja koskaan katoa bittiavaruuden uumeniin. Vastaavasti kirja oli melkoisen esteetön vaihtoehto, koska paperi on diginäyttöä silmäystävällisempi, vaikka vaatiikin hieman valaistusta lukemista varten.

*"Itselläni on vaikeuksia keskittyä digitaalisen sarjakuvan lukemisessa, etenkin jos luen pitempää sarjakuvaa. Fyysistä kopiota on helpompi lukea ihan myös keskittymisen, mutta myös näkökyvyn kannalta. Pixelien tuijottaminen rasittaa silmiäni, mutta fyysistä sarjakuvaa saan tutkittua ja käänneltyä käsissäni vapaasti."*⁴⁴

Vastaajien mukaan perinteiseen kirjaan oli myös helpompi keskittyä, jolloin sisältöön saattoi perehtyä tarkemmin ja lukemansa muisti paremmin.

Kirjan konkreettista läsnäoloa ei kuitenkaan nähty vain hyvänä piirteenä. Hyllytilan loppuminen kesken, ja niteiden kasaantuminen nurkkiin ei houkutellut monia vastaajia. Eräs jopa kertoi hyllyssä seisovien sarjakuvien muistuttavan siitä, kuinka paljon rahaa niihin kului. Fyysisten kappaleiden

41 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

42 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

43 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

44 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

nimittäminen pölynkerääjiksikään ei ollut harvinaista, ja ainakin itselleni nimitys kuulostaa harmillisenkin tutulta. Paperinen kappale vaatii myös huomattavasti luonnolle raskaamman valmistusprosessin kuin verkkosarjakuvan, ja ympäristöeettiset kysymykset painoivatkin muutamien vastaajien mieliä. Myös fyysisen kirjan kulumisen tai vahingoittumisen mahdollisuus nostettiin esiin mm. seuraavasti:

”Aku Ankat ja oboy-kaakao kuuluu yhteen → Aku Ankka on oboy-kaakaossa”⁴⁵

Luonnollisesti etenkin keräilyn ja omistamisen arvostamisen huomioon ottaen, on ymmärrettävää, että vastaajista moni pelkää kirjojensa vahingoittumista. Toisaalta muutamit vastaajat myös kertoivat arvostavansa paperisen kirjan ”patinaa”, jäljet muokkaavat kirjaa lukijansa näköiseksi ja siten sille annetaan enemmän henkilökohtaista arvoa.⁴⁶ On silti huomattavaa, että isompi osa vastaajista näki kulumisen verrattavana hajoamiseen, ja siten päätyvän negatiiviseen valoon, joka voi johtua juuri keräilyyn liitetystä fyysisten kappaleiden rahallisesta arvosta.

Tästä huolimatta fyysisen kirjan olemassaoloa kuvailtiin peräti romanttisesti; paperinen sarjakuva on perinteikäs, rentouttava, nostalginen ja tarjoaa kokonaisvaltaisen kokemuksen;

”(...) Taidekin tuntuu käsinkosketeltavampana kuin digitaalisessa sarjakuvassa. Tärkein on sisäinen hiljaisuus fyysisissä sarjiksissa. Keskityn niiden lukemiseen syvemmin joka luo sisälläni käsinkokemattoman rauhan ja hiljaisuuden.”⁴⁷

”Jo kohta kolmikymppisenä lapsuuden muistoihin kuuluu paperinen sarjakuva jonka kanssa meni ulos keinuun tai muun oksalle sitä lukemaan. Fyysinen muoto antaa konkreettista nostalgiaa ja tyydyttää kulutusyhteiskunnalle ominaisen omistustunteen kun voi pitää fyysistä tavaraa käsissään. Sarjakuvia joita luetaan, hankitaan digitaalisena. Sarjakuvia joita rakastetaan, hankitaan hyllyyn näytille (josta joku uusi lukija voisi ne sitten bongata).”⁴⁸

Paperisen sarjakuvan lukemista pidettiin myös erityisenä, mikä osittain voi juontua siitä, että fyysisiä

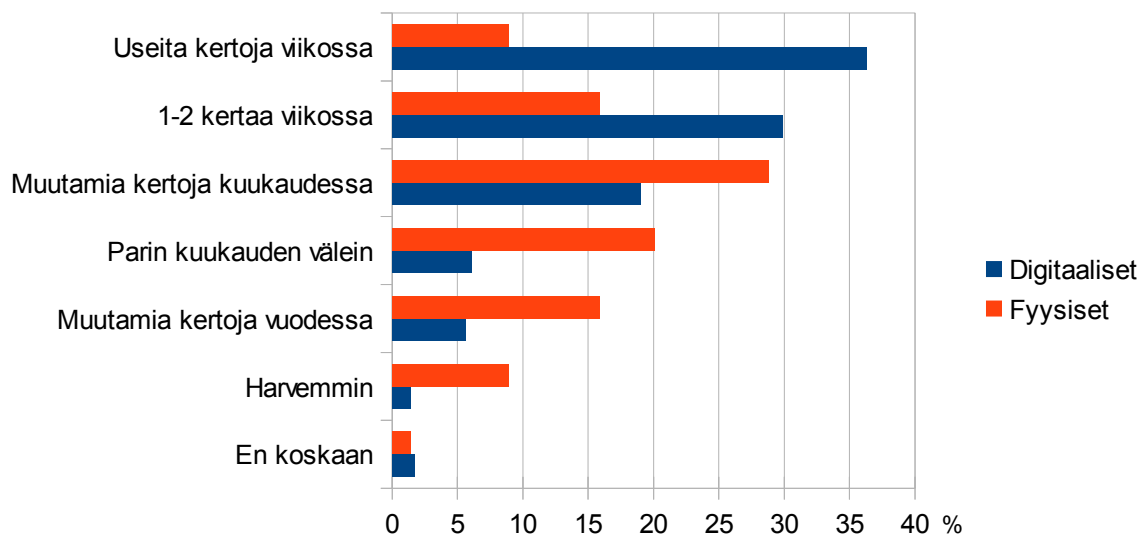
45 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

46 Saarinen ym 2001, 35.

47 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

48 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

sarjakuvia luetaan verkkosarjakuvia harvemmin. (Kaavio 2.) Kuvatut piirteet ovat tyypillisiä myös perinteisen kirjan aseman puolustajilta. Niinsanotulla intiimiysargumentilla viitataan näkemyksiin, jotka ovat kirjallisuuden ja lukemisen tunteenomaisia ja vaikeasti rajattuja ominaisuuksia. Tällaista intiimiysargumentointia on jonkin verran kritisoitu siten, että se vaalisi jonkinlaista ”hyvän” kaunokirjallisuuden lukemista ja toimisi myös persoonallisuutta kehittävänä toimintana. Kaiken kaikkiaan intiimiysargumentin on nähty puolustavan lukemisen asemaa korkeakulttuurissa. Näen kuitenkin kummalliseksi sijoittaa tätä kritiikkiä oman tutkimukseni tuloksiin. On hankalaa uskoa, että tutkimukseen osallistuneiden sarjakuvaharrastajien vastausten taustalla piilisi halu säilyttää ”korkeakulttuurin” asemaa, etenkin kun sarjakuvat tyypillisimmillään liitetään populaariin kulttuuriin. Uskoisin siis, että pystyn käsittelemään näitä intiimiyteen liitettäviä piirteitä pikemminkin faktana, etenkin kun vastaajat suhtautuivat fyysisten sarjakuvien tunnelmallisista piirteistä huolimatta pääosin positiivisesti myös digitaalisiin sarjakuviin.⁴⁹



Kaavio 2: Erot fyysisten sarjakuvien ja digitaalisten sarjakuvien lukutiheyden välillä.

⁴⁹ Saarinen ym 2001, 49–51.

Fyysisen kirjan lukemiseen liittyi paljon romanttisia mielikuvia ja omistamisen iloa. Keskittymisaspektia tuotiin usein esille arvostettuna piirteenä. Helpottaako fyysinen kirja tekstiin keskittymistä ja mahdollistaa näin syvemmän elämykseen? Vastauksia käsitellessäni pohdin myös omaa lukukokemustani, ja näin, että tämä oli ehdottomasti yksi mahdollisuus lukukokemuksen tulkinnasta. Varsinkin omistamisen näkökulmasta tärkeiksi tekijöiksi mainittiin kirjan käsinkosketeltavuus ja fyysinen läsnäolo. Kirjahyllyssä kirja on näkyvillä, käsissään sitä pidellessä voi tuntea paperin ja haistaa painomusteen tuoksun. Saako kosketeltavuus kirjan tuntumaan läheisemmältä ja siten myös henkilökohtaisemmalta? Moni vastaaja mainitsi arvostavansa myös mahdollisuutta lainata sarjakuvia joko kirjastosta tai kavereiden välillä, joten voi olla hyvin mahdollista, että tällainen kontaktin tuottama tunnelma ei ole välttämättä sidottu kirjan omistamiseen, vaikka se varmasti voi korostaa kirjan merkitystä lukijalleen. Kuvailisinkin fyysisten sarjakuvien lukukokemusta tutkimukseni tulosten myötä verkkosarjakuvia elämyksellisempänä ja henkilökohtaisempana kokemuksena, mikä vertautuu perinteisten kirjojen lukukokemukseen; kaunokirjallisuuden lukemiseen liitetään usein ”rauhoitettu hetki”, jolloin on mahdollista keskittyä pääosin lukemiseen. Vaikka tämä keskittymisen ja rauhoittumisen aspekti onkin kätevä tutkimukseni kannalta erotettaessa fyysisen sarjakuvan lukemista digitaalisen sarjakuvan lukemisesta, on silti otettava huomioon, että kokemus on yksilöllinen; osalle lukijoista on tärkeää pystyä vaivatta palaamaan edellisiin tapahtumiin tai selata sarjakuvaa eteenpäin ja taaksepäin ja he kiittävätkin perinteisen kirjamuodon helppoutta tämän suhteen. Tämä on tekstipohjaisen kirjallisuuden kohdalla nähty yleensä hypertekstien eduksi, ei fyysisen kirjan.⁵⁰

Käytännössä kirjojen huonoin puoli ei kuitenkaan liity näihin lukukokemusta määrittäviin piirteisiin. Ehdottomasti eniten kirjojen huonoiksi piirteiksi oli esitetty kirjojen maksullisuutta ja hintavuutta, sekä kirjojen saatavuuden ongelmia. Tekstipohjaisia kirjoja hankitaan edelleen melko paljon kivijalkakaupoista mutta verkkokaupat ovat kasvattaneet suosiotaan. Kalliiden kirjojen hankkimisessa esimerkiksi postikulut harmittivat vastaajia, mikä arvatenkin viittaa siihen, että pienten valikoimien edessä sarjakuvia tilataan verkosta. Oman kokemukseni myötä voin allekirjoittaa tämän, ja lisätä postikulujen joukkoon mm. tullimaksut. Kirjojen saatavuus nosti silti lähestulkoon enemmän moitteita; rajallista maahantuontia ja käännöstyötä tuotiin esille paljon huonojen piirteiden joukossa. Vastauksissa ei myöskään arvostettu ylihinnittelua tai välikäsien osuutta hinnasta; tekijän tukeminen sen sijaan nähtiin hyvänä asiana. Tämän lisäksi lukijoita harmitti vanhojen kappaleiden tai

50 Saarinen ym. 2001, 34–35 ja 45.

sarjakuvien hankala löytyvyys, tilaamisen rajoitukset ja toimitusajat, sekä kirjastojen pienet valikoimat. Kirjastot ovat tekstipohjaisten kaunokirjallisten teosten suhteen edelleen ehdottomasti suosituimpia paikkoja kirjojen löytämiseen, joten on ymmärrettävää, että sarjakuvien huono valikoima kirjastoissa nousi vastauksissa esille. Huono puoli ei siis niinkään useimmiten löytynyt lukukokemuksen sisältä, vaan pikemminkin esteestä päästä kiinni minkäänlaiseen lukukokemukseen.

51

4. Kasuaali ja yhteisöllinen verkkosarjakuva

Digitaalisten sarjakuvien hyväksi puoliksi vastaajat nostivat helpon saatavuuden ja edullisuuden, melko lailla täysin päinvastaiset piirteet, kuin perinteisellä fyysisellä sarjakuvalla. Laajat valikoimat, usein ilman kustantajan seulaa, sekä välitön toimitus olivat lukijoiden mieleen. Verkkosarjakuvien helppoa saatavuutta arvostettiin myös mm. siksi, että esimerkiksi mobiililaitteella sarjakuvia voi lukea missä vain, missä verkkoyhteys toimii. Verkkosarjakuvien hyvä saatavuus ja laajat valikoimat eivät tule yllätyksenä, vaan McCloud käsitteli verkkosarjakuvien jakelumahdollisuuksia ja hintojen alentamista lupaavina tulevaisuudennäkyminä jo ennen niiden toteutumista.⁵² Tähän on vaikuttanut eniten tekniikan ja tietoverkkojen kehitys. Siinä missä McCloudin maalailema kuva sähköisten sarjakuvien edullisista hinnoista esiintyi kyselyssäkin, esillä oli myös monia sarjakuvien piratismiin viittaavia vastauksia, eikä kovinkaan moni ollut todellisuudessa käyttänyt rahaa sähköisiin sarjakuviin. Sosiaalisen median nousu näkyy myös verkkosarjakuvien kuluttamisessa, sillä lukijat pitivät lähemmästä kontaktista tekijään ja muihin lukijoihin, mikä on myös teknologian kehityksen myötä muuttunut helpommaksi. Huonoiksi puoliksi nousi tyypillisimmillään kuitenkin juuri teknisiä ongelmia ja rajoituksia. Erityisesti tietokoneiden ja muiden laitteiden näyttöjä arvosteltiin siitä, että ne olivat silmille raskaampia kuin perinteinen paperi.

4.1. Helposti ja halvalla

Julkaisin kyselyni verkossa, joten luonnollisesti siihen vastasivat lähtökohtaisesti ihmiset, jotka käyttävät verkkoa. Siten jokaisella vastaajalla on myös ollut mahdollisuus lukea verkkosarjakuvia. Verkkosarjakuvien arvostus nousi juuri niiden helposta saatavuudesta, sillä verkkosarjakuvaa pääsee parhaimmillaan lukemaan muutamalla klikkauksella. Siinä tapauksessa ettei sisältö miellytäkään, lukija voi helposti siirtyä toisen sarjakuvan pariin, sillä moni kuvasi verkkosarjakuvia helpoiksi löytää.

Kuinka lukijat sitten löysivät verkkosarjakuvia luettavaksi? Avoimista vastauksista erityisesti esille nousivat sosiaalinen media, suositukset sekä listaukset ja verkkohaut. Sosiaalinen media ei yllättänyt vastauksissa minua lainkaan, erityisesti Facebook, Twitter ja Tumblr tuntuivat loogisilta, sillä olin

⁵² McCloud 2000, 154–199.

levittänyt kyselylinkkiä ko. sivustojen kautta. Sosiaalisen median ja sarjakuvien suosittelun arvioin jo alun perin menevän ristiin toistensa kanssa, sillä voihan ystävä käyttää sosiaalisen median kanavaa suosituksen tekemiseen. Tällaisia nousikin paljon esille, mutta suosituksia haettiin lisäksi myös blogeista, keskustelupalstoista, Youtubesta yms. arvosteluista. Yllättävää oli kuitenkin, että moni lukija nosti esille verkkosarjakuvien tekijöiden suositukset sosiaalisessa mediassa tai muualla verkossa.

”Sarjakuvat linkittää aika hyvin toisiaan, ja kun seuraa piirtäjiä tulee löytäneeksi vaikka mitä. Kavereilta on joskus saanut suosituksia ja vice versa, sitten on sivustoja kuten BWW, Hiveworks ja TVTropes joista välillä eksyy löydöille.”⁵³

Olen itsekin huomannut, että moni sarjakuvien piirtäjä jakaa mielellään toisten tekijöiden sarjakuvien linkkejä, mutten ollut osannut odottaa tämän nousevan esille kyselyssäni. Sarjakuvien tekijöillä näkyi myös muutoin olevan vahva vaikutus siihen, millaisia verkkosarjakuvia lukijat löytävät. Saman tekijän muita teoksia voidaan lähteä erikseen etsimään, tai sarjakuvan tekijän töihin voidaan tutustua jos tekijä on ollut paikalla jossain alan tapahtumassa. Jo seuratuilta sarjakuvasivuilta voidaan myös bongailla mainoksia toisista verkkosarjakuvista. Muutama sarjakuvablogeja seuraava vastaaja nosti myös esille niihin kerätyt listat toisista sarjakuvablogeista, josta lukija pystyi löytämään lisää omaelämäkerronnallista sarjakuvaa. Listauksissa ei kuitenkaan luotettu vain sarjakuvien tekijöihin, vaan esimerkiksi verkkosarjakuvien julkaisualustojen tai julkaisijoiden omien listojen sekä hakukoneiden käyttäjiä vastasi kyselyyn paljon. Hakukoneita hyödynnettiin myös muuten, esimerkiksi Google oli muutamilla lukijoilla apuna verkkosarjakuvien etsinnässä. Näiden tapojen ohella mainittiin myös myyntisivustojen listojen selaaminen, fanitaide sarjakuvista ja erilaiset *wikit*⁵⁴, esimerkiksi yllämainittu TVTropes. Vastaajat eivät kuitenkaan unohtaneet yksinkertaisen sattuman merkitystä, vaan moni kuvasi törmänneensä verkkosarjakuviin enemmän tai vähemmän sattumalta. Näkisin kuitenkin sattuman kuvaavan pikemminkin sitä, että vastaaja ei erikseen osaa tai muista kertoa mistä hän sarjakuvan on löytänyt. Esimerkiksi sosiaalisen median päivityksissä esiintyvät verkkosarjakuvat voivat varmasti tuntua sattumanvaraisilta, mutta käyttäjä saa kuitenkin tyypillisimmillään syötteeseensä päivityksiä ystäviltaan tai ainakin ystävien jakamia merkintöjä. Sattuma kuvaa pikemminkin sitä, että vastaaja ei erityisesti etsinyt verkkosarjakuvia, silloin kun hän

53 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

54 Hypertekstidokumenttien kokoelma sekä luontiohjelmisto, tunnetuin Wikipedia

lopulta niihin törmäsi.

Paperisista sarjakuvista poiketen on verkkosarjakuvien saatavuus siis melko välitön. Kun mahdollinen lukija näkee suosituksen, hän voi teoriassa muutamalla klikkauksella siirtyä lukemaan sarjakuvaa, siinä missä paperisen sarjakuvan etsimiseen kuluisi aikaa tai sarjakuvaa ei olisi välttämättä edes saatavilla. Tätä tukee myös se, että vastausten joukossa ei esimerkiksi arvostettu sisältöjä, joita lukeakseen käyttäjän tuli kirjautua johonkin palveluun. Tämä helppo saatavuus ja välittömyys oli ehdottomasti tyypillisin vastaus, kun tiedustelin verkkosarjakuvien hyviä piirteitä.

”Mahdollisuus kantaa koko kirjastoa kerralla mukana (jos lukee tabletilla tms.)”⁵⁵

”Paperijulkaisut ovat kivoja, mutta verkkojulkaisut ovat aina saatavilla, niitä ei tarvitse kantaa erikseen mukana vaan voi lukea kun sattuu olemaan aikaa, missä sitten ikinä onkin (kunhan on kone tai padi mukana, kuten minulla lähes aina)”⁵⁶

”Helppo löytää ja lukea.”⁵⁷

Tämä ei sinänsä ole yllätys, vaan lukulaitteiden tulevaisuushaaveissa nähtiin koko kirjaston kulkevan kätevästi mukana minne vain.⁵⁸ Vastauksissani kuitenkin tabletteja yleisempiä olivat mobiililaitteet. Tämä ei ole ihme, sillä nykyisiä älypuhelimia voi helposti käyttää myös lukulaitteena, vaikka ne tabletteja pienempiä näytöltään ovatkin.

Sarjakuvantekijöiden vastauksissa havaitsin samanlaisia linjauksia. Verkon nähtiin olevan helppo tapa saada oma sarjakuva maailmanlaajuiseen jakeluun, koska teoriassa kuka tahansa voi julkaista verkossa teoksiaan. Tällaisen julkaisemisen vapauden voisikin nähdä lähinnä koskevan vain sarjakuvien tekijöitä, mutta sillä on selkeästi vaikutus myös lukijoihin, kuten näkyy näissä fyysisten sarjakuvien huonoja puolia käsittelevissä vastauksissa.

”(...) Sarjoja, jotka eivät ole ”mainstreamia”, on vaikeata löytää fyysisistä kaupoista. Yleensä

55 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

56 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

57 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

58 Saarinen ym 2001, 22–23.

löytyy eka albumi, loput pitää tilata netistä.”⁵⁹

”(…) usein isojen kustannusmonopoliin tarjoilla, kapeampi tarjonta.”⁶⁰

Sen sijaan verkkosarjakuvia keuhuttiin oikeastaan täysin päinvastaisesta, ne nähtiin helposti saataviksi ja niiden määrän ja monipuolisuuden kattavaksi.

”Helposti saavutettavia. Aiheiden monipuolisuus, riippumattomuus kustantajista jne. (...)”⁶¹

Koska helpon saatavuuden lisäksi lukijat arvostivat laajoja valikoimia ja erilaisten sarjakuvien määrää, on helppo nähdä että julkaisemisen vapaus on lukijoille iloksi. Tämä toki ei aivan kaikkia vastaajiani miellyttänyt, sillä verkkosarjakuvien negatiivisiksi piirteiksi nousi myös kertaalleen esille se, että ”kuka hyvänsä voi julkaista verkkosarjakuvaa”. Arvatenkin vastauksen taustalla piilee laaduntarve, sillä on selvää, että jokainen verkkosarjakuvan julkaisija ei ole ammattilainen ja teosten laadut vaihtelevat laidasta laitaan. Suurinta osaa vastaajista tämä ei kuitenkaan vaikuttanut häiritsevän, jolloin oletettavasti he itse toimivat omana ”kustantajaseulanaan”, valikoiden joukosta miellyttävät teokset. Tällaista seulontaa saattoi helpottaa myös se, että vastauksissa nostettiin myös käännosten olevan paremmin saatavilla. Olen itsekin törmännyt tällaisiin käännoksiin, vaikka harvoin itse hyödynnän niitä. Esimerkiksi Levannah Rauzadan verkkosarjakuva *Mandarin Orange* (2016) on käännetty alkuperäiskielestä englannista myös ranskaksi ja espanjaksi.⁶²

On kuitenkin huomattava, että laajaan valikoimaan ja kustantajattomuuteen liittyy myös negatiivisia piirteitä, yksi huomattavin niistä oli verkkosisältöjen säilyvyys.

”Kirja tai lehti ei voi hävitä bittiavaruuteen ja kestää kymmeniä vuosia”⁶³

Siinä missä tämä vastaus kehuu perinteistä kirjaa, siitä lukee myös selvän kritiikin verkkosarjakuville. Verkkosisällöt eivät ole automaattisesti säilyviä, vaan vaativat ylläpitäjänsä. Paperisen sarjakuvan lisenssi ei voi umpeutua, eikä tekijä voi poistaa sisältöään. Verkkosarjakuvien kohdalla näin voi käydä, ja lukijalle tämä voi tuottaa murhetta.

59 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

60 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

61 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

62 Rauzada 2017, <mecchiportfolio.weebly.com/mandarin-orange.html>

63 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

”(...) Useat nettisarjikkeet lopettaa kesken jopa ilman että sarjikesen luoja mitään sanoo”⁶⁴

Ei ole yllättävää, että verkkosarjakuvien julkaisu voi keskeytyä ilman mitään näkyvää syytä.

Verkkosarjakuvan julkaisija voi olla kuka tahansa, ja tämä voi julkaista sarjakuvaa miten haluaa, mutta sitoutuminen julkaisemiseen on vain tekijän itsensä varassa. Olen myös itse lukenut kenties enemmän keskenjääneitä kuin tarinansa päätökseen kuljettaneita verkkosarjakuvia.

Verkkosarjakuvien täydellinen häviäminen on myös täysin mahdollista. Josip Batinić viittasi artikkelissaan Jouni Koposen ja Neil Gaimanin sarjakuvaan *The Day the Saucers Came*.

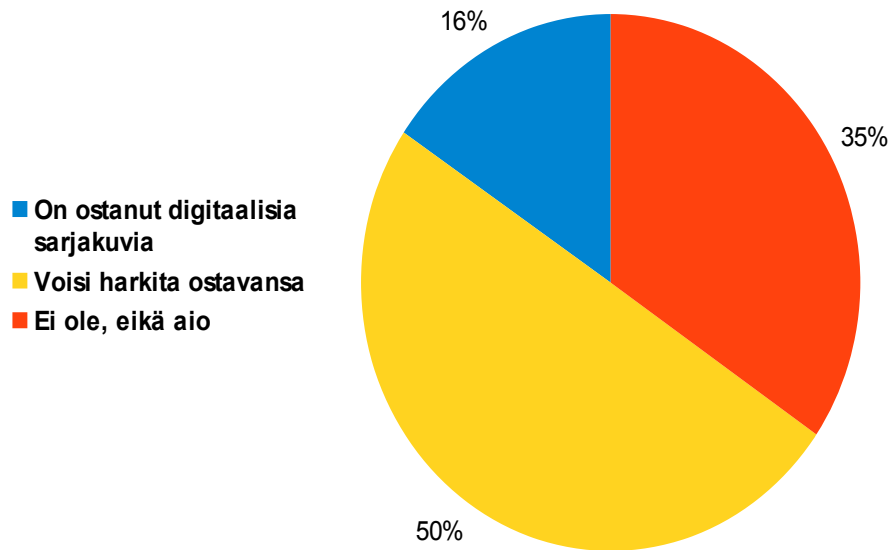
Kiinnostuessani esimerkistä avasin lähdeluettelon linkin. Valitettavasti sivu ei ole enää olemassa, eikä hakutuloksistakaan enää löydy samaa tehostettua sarjakuvastriippiä, josta Batinić puhuu, vaan sarjakuva löytyy pikemminkin normaalissa kuvamuodossa.

Siinä missä vastaajat määrittivät fyysisten sarjakuvien huonoiksi puoliksi jatko-osien ilmestymisen odottelun, tilausajat yms. verkkosarjakuvien nopeita päivityksiä ja saatavuuden välittömyyttä nostettiin esille positiivisena asiana. Fyysisiä sarjakuvia luettiin keskimäärin viikoittaisesta lukemisesta parin kuukauden väliin lukupätkiin, siinä missä verkkosarjakuvia luettiin keskimäärin useista kerroista viikossa muutamiin kertoihin kuukaudessa (Kaavio 1.). Vaikka lukutiheyden asteikko on verrattain epätarkka ja vastaukset hajaantuvat jonkin verran, on selvää että verkkosarjakuvia luetaan fyysisiä sarjakuvia tiheämpään. Oman kokemuksen mukaan verkkosarjakuvat päivittyvätkin useammin, mutta toki lyhyemmissä osissa. Tämä tiiviimpi ilmestymistähti voisi selkeästi johtaa myös siihen, että sarjakuvaa luettaessa ilmestymistähdin mukaan, verkkosarjakuvia päädytään lukemaan useammin, mutta huomattavasti lyhyemmissä pätkissä. Verkkosarjakuvat ovat myös välittömästi saatavilla, jolloin lukijat voivat helpommin ja siten useammin palata sarjakuvien lukemisen pariin. Vastaukset mukailevat myös muun kirjallisuuden ja median kuluttamista. Vastaajistani iso osa oli opiskelijoita ja nuoria, joiden opiskelu tai työ voi viedä paljon aikaa ja siten määrittää lukemisen kohteita ja rytmittää mediankäyttöä. Luetut tekstimuodot voivat olla lyhyitä, ja verkkosisältöjä ”pikaluetaan”. Sinänsä en kuitenkaan ole tarkastellut verkkosarjakuvien lukemiseen käytettyä aikaa, mutta moni kertoi, ettei pysty esimerkiksi silmien väsymisen vuoksi katselemaan näyttöä pitkään. Tällaiseen pikaiseen, mutta tiheään lukemiseen näkisin myös vaikuttavan lukualustana käytetyn sosiaalisen median, sillä päivityksiä selatessa ei yksittäiseen merkintään välttämättä käytetä aivan

64 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

yhtä paljon aikaa, kuin jos sarjakuvan lukemiselle varattaisiin erikseen oma lukuhetkensä.⁶⁵

Ovatko vastaajat ostaneet sähköisiä sarjakuvia tai voisivatko harkita ostavansa niitä?



Kaavio 3: Oletko ostanut verkkosarjakuvia tai maksanut luku-oikeudesta sarjakuviin?

Vain noin 15% vastaajista kertoi ostaneensa verkkosarjakuvia tai maksaneensa luku-oikeuksista. Kysymykseen jätti vastaamatta vain 5 vastaajaa. (Kaavio 3.) Myös oma kokemukseni ostettujen digisarjakuvien parissa on vähäistä, sillä suuri osa myyntisivustoista ei kelpuuta Suomessa yleisiä maksutapoja, vaan vaatii käyttäjältään luottokortin tai Paypal -tilin. En ole nähnyt tällaisten hankkimista itselleni oleelliseksi, joten suuri osa maksullisesta verkkosarjakuvatarjonnasta on jäänyt tarkistamatta. Jos vastaaja kertoi, ettei ollut ostanut verkkosarjakuvia aiemmin, kysyin olisivatko he kuitenkin valmiita maksamaan joistain verkkosarjakuvista. Halusin tiedustella tätä mm. siksi, että monelle esimerkiksi maksutapa voi olla este, vaikka he muutoin olisivat valmiita maksamaan verkkosarjakuvista. Vaikka huomattavasti isompi osa kertoi olevansa valmis maksamaan sarjakuvista, on hankalaa sanoa, pitäisikö väite todella paikkansa, tai millaisessa tapauksessa vastaajat olisivat valmiita sisällöstä maksamaan.

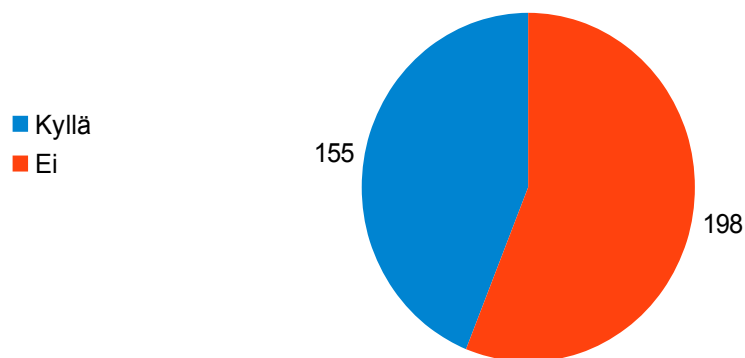
Tähän tarkentavaan kysymykseen vastanneista myös iso osa vastasi suoraan, ettei olisi valmis maksamaan verkkosarjakuvista. Vaikuttaisikin siltä, että erityisesti verkkosisältöjen ilmaisuus houkuttelee lukijoita, vaikka digiversioita kuvattiinkin edullisiksi. Edullisuus on kuitenkin suhteellista.

⁶⁵ Herkman & Vainikka 2012, 84.

Etsin itse jonkin aikaa sitten luettavakseni Osamu Tezukan sarjakuvaa Black Jack, jonka on englanniksi kustantanut Vertical, Inc. Ongelmaksi koitui kuitenkin se, että fyysisiä kappaleita sarjaa oli puutteellisesti saatavilla Suomessa toimivilta välittäjiltä, joten olisin saanut paikoitellen tyytyä digijulkaisun hankkimiseen Google Play Storen kautta. Digiversion hinta on verraten paljon edullisempi, fyysiset kappaleet maksaisivat n. \$16.95, digitaaliset julkaisut \$7.99 kappaleelta.⁶⁶ Hinta on noin puolet alkuperäisestä, mutta näin tämän silti liian tyyrinä digijulkaisulle, siinä missä fyysisen julkaisun hinta ei olisi vaivannut. (Ainakaan ilman posti- yms. kuluja.) En usko, että syyni tähän on kovin erityislaatuinen muiden lukijoiden joukossa. Koin, että digiversion saattaisin lukea vain kerran, jolloin hinta tuntui kovalta. Tämän lisäksi olin huolissani lukumukavuudesta, sillä käytettävyysongelmat eivät ole harvinaisia verkkosarjakuvien kohdalla, vaikka kyse olisi maksullisesta sovelluksesta. Esimerkiksi digitaalisia sarjakuvia myyvistä Renta- ja ebookjapan-palveluista kerrottiin, että ne toimivat muutoin, mutta aiheuttivat myös hieman vaivaa esimerkiksi latausten vuoksi. Lisäksi usein esille nostettu huoli oli lisenssien säilyvyys, eli säilyykö ostettu sisältö kuluttajan käytettävissä ostotapahtuman jälkeen. Lisenssit saattoivat myös alun alkujaan laskea halukkuutta maksaa esim. lukupalveluista;

”Lezhinin appi olisi muuten kätevä, mutta App storen säännöitä johtuen ssiellä ei näy lainkaan k-18 sarjakuvia, mikä olisi itselleni se tärkein kategoria. Sama ongelma on myös Pixiv comicin sovelluksessa.”⁶⁷

Oletko koskaan ostanut verkkosarjakuvan fyysisistä kopiota?



Kaavio 4: Ovatko vastaajat ostaneet verkkosarjakuvien fyysisiä kopioita.

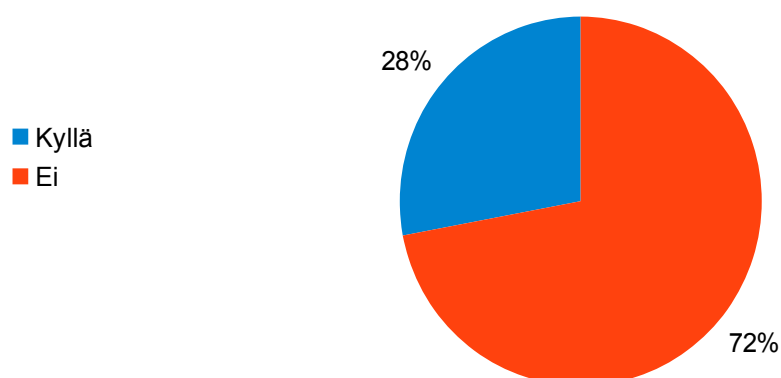
⁶⁶ Black Jack. Vertical, Inc. 2017.

⁶⁷ Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

Näkisin melko selväksi, että tällaiset huolet ja esteet voivat vähentää lukijoiden halukkuutta todella maksaa sarjakuvasta tai niiden lukupalveluista, vaikka he siihen muutoin valmiita olisivatkin. Moni ei myöskään ollut valmis yhtäkkiä maksamaan sisällöstä, joka alkujaan oli ilmaista, esimerkiksi yksittäisiä maksullisia päivityksiä ei arvostettu.

Verkkosarjakuvien halpuus tai ilmaisuus koettiin yhdeksi niiden parhaimmista puolista. Tosin ottaen huomioon myös vastauksissa esille nousseet piraattisivustot, kenties tämä hyvä puoli syntyy tekijän ja kustantajien tulojen kustannuksella. Kaikki vastaajat eivät kuitenkaan nähneet tätä hyvänä asiana. Piratismi, töiden levittäminen ilman tekijän nimeä ja tekijöiden pienituloisuus nousivat esille verkkosarjakuvien huonoina puolina. Voi kuitenkin olla, että tällainen piratismi on voimissaan juuri siksi, että lukijat arvostavat todella paljon laajaa valikoimaa ja välitöntä saatavuutta. Piraattisivustot vastaavat juuri tähän tarpeeseen. Lisäksi piraattina hankittuihin sarjakuviin ei liity lukijalleen kustannuksia, vaikkakin uskaltaisinkin perusteella sanoa, että tämä ei ole suurin syy piratismiin. Ostamista koskevien kysymysten vastauksiin verraten melko iso osa vastaajista oli ostanut jonkin verkkosarjakuvan fyysisen version (vähän yli 40 %, 155 vastaajaa), vaikkei siis digitaalisia ostoksia ollutkaan tehnyt. (Kaavio 4.) Osa vastaajista (27 % eli 96 vastaajaa) oli myös muulla tavoin tukenut taiteilijaa, tyypillisimmillään ostamalla sarjakuvan oheistuotteita. (Kaavio 5.) Myös Patreon- ja Kickstarter-joukkorahoituspalveluja käytettiin jonkin verran, pienissä määrin lukijat kertoivat myös tukeneensa sarjakuvan tekijää tilaustöillä tai lahjoituksella. Raha siis ei vaikuttaisi olevan este ainakaan kaikille lukijoille, etenkin jos sisältöön on voitu tutustua etukäteen.

Oletko koskaan tukenut sarjakuvan tekijää rahallisesti muulla tavoin?



Kaavio 5: Vastaajien muu tekijän rahallinen tukeminen

4.2. Tekniikan rajoitukset ja mahdollisuudet

Koska arvelin jo kyselyn aluksi vastaajilla olevan verkkosarjakuvien käytettävyydestä mielipiteitä suuntaan ja toiseen, kysyin erikseen avoimella kysymyksellä heidän kokemuksiaan verkkosarjakuvien käyttöliittymistä. Kysymykseen vastasi tasan puolet kyselyyn osallistuneista (179 vastaajaa). Mukana oli monia ”en osaa sanoa”-vastauksia, sekä muutamia ”en ymmärrä”-vastauksia, joita osasin odottaa. Luvussa 2.1 *Jakelu, käytettävyys ja raha*, avasin verkkosarjakuvien käyttöliittymien käsitettä. Kuten luvussa kerroin, termi ”käyttöliittymä” on monelle vieras, mutta päätin jättää termin avaamatta luottaen siihen, että suurin osa vastaajista ymmärtää kysymyksen. Termin avaaminen kyselyn yhteydessä olisi kuitenkin loppujen lopuksi ollut toivottavaa, sillä siten vastaajien määrä olisi saattanut olla suurempi. Vastaajien määrän huomioon ottaen pystyn kuitenkin määrittelemään kokemusta kuvaavia piirteitä, sillä yhteensä vain 17 vastaajaa jätti joko esimerkiksi viivan kuvaamaan tyhjää vastausta tai viittasi siihen, ettei ymmärrä kysymystä. Näistä kuitenkin yksi vastasi kysymykseen vaikka kertoikin käyttöliittymän olevan hämärä käsite; lopullisia vastauksia oli siis 160. Huomattava kuitenkin on, että tutkimukseni ei ole käytettävyystudkimus, sillä käytettävyyden tutkimiseen liittyisi mielipiteiden kartoittamisen lisäksi tarkempi arvio käyttötilanteesta, tilasta, toiminnasta ja käyttäjän kyvyistä yms. Pyrin pikemminkin käsittelemään ihmisten mielipiteitä käytettävyydestä, sekä nostamaan niistä esille verkkosarjakuvien lukemiseen mahdollisesti vaikuttavia piirteitä. Käyttäjä ei kuitenkaan välttämättä tunnista kaikkia käytettävyyden herättämiä tunteita, etenkin jos nämä eivät ole voimakkaita. Tämä voi myös osaltaan selittää ”en osaa sanoa”-vastaukset. En myöskään ihmettelisi, vaikka tästä johtuisi myös nimenomaan negatiivisten kokemusten esille nouseminen vastausten joukossa. Huono käytettävyys voi johtaa turhautumiseen ja stressiin, jotka voivat tuntua voimakkaammilta tunteilta pieniin onnistumisiin verrattuna.⁶⁸

Verkkosarjakuvien lukemiseen käytettiin tyypillisimmällään tietokoneita (83 % vastanneista) ja mobiililaitteita (68 % vastanneista). Vain noin viidesosa kysymykseen vastanneista kertoi käyttävänsä tablettia. Tämä näkyi verkkosarjakuvien hyviä ja huonoja puolia käsittelevässä kysymyksessä, sekä käyttöliittymiä käsittelevässä kysymyksessä. Lukemiseen käytetyt laitteet keräsivät eniten kommentteja juuri tietokoneiden ja mobiililaitteiden kohdalla, mutta moni uskaltautui kuitenkin arvioimaan tablettien käyttöä mahdollisesti helpommaksi, vaikkeivat itse omistaneet tai käyttäneet niitä. Huomioon kannattaakin ottaa, että kyselyssäni sarjakuvien lukemiseen käytetyt laitteet

68 Kuoppala ym 2006, 24 ja 260–271.

ehdottomasti vaikuttavat tuloksiin siten, että juuri tietokoneiden ja mobiililaitteiden käyttö korostuu vastauksissa. Yksittäisiin sivustoihin liittyi paljon erilaisia piirteitä, joita en kaikkia tässä näe oleelliseksi lähteä selvittämään; esimerkiksi Smackjeeves-sivuston kuvattiin olevan niin ”huono”, ettei vastaaja halunnut edes käyttää sitä. Tällaiseen yleiseen huonouteen on hankala tarttua, ja toisaalta jokaisella vastaajalla on varmasti oma preferenssinsä asiasta. Siksi käsittelen yleisimpiä esille nousseita asioita.

4.2.1. Näytön äärellä

Yleisin miinuspuoli, joka verkkosarjakuvien lukemisessa nousi yleisesti esille koski kaikkia laitteita, sillä jokainen näistä vaati sähkön ja verkkoyhteyden. Tämä asettaa perusedellytykset verkkosarjakuvien lukemiselle. Mobiililaitteella sarjakuvien lukeminen kuluttaa akkua ja sarjakuvaa voinut lukea ongelmitta ilman riittävän hyvää verkkoyhteyttä.

”Joskus kun netti on huono niin kestää kauan ”kääntää” sivua, joten näissä tapauksissa tulen aggressiiviseksi enkä mielelläni lue esim. tietokoneella sarjakuvia.”⁶⁹

Latausongelmien ei usein nähty johtuvan kuitenkaan johtuvan verkkoyhteydestä itsestään, vaan sivustojen tai sovellusten hitaudesta tai suuresta koosta. Myös hitaat laitteet nähtiin usein syyinä samoihin latausongelmiin.

”(...) Joskus sivut eivät lataa ja joutuu useampaan kertaan sarjakuvaa lukiessa lataamaan sivun uudestaan, mikä tuottaa harmia. (...)”⁷⁰

”Monet sivut ovat niin täynnä oheisjuttuja, että itse lukeminen on vaikeaa tai koko sivu saattaa välilä kaatua lukemisen aikana.”⁷¹

”Jos laite on ollut hidas ja esim. sivulta toiselle siirtyminen kestää, on se ollut vähän

69 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

70 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

71 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

turhauttavaa.”⁷²

Lataaminen nousikin sanana esille pääosin negatiivisessa valossa. Erityisesti sivujen latautumatta jättäminen aiheutti pahaa mieltä usealle vastaajalle. Vastaavasti myös sivustojen bugit, jotka johtivat sisältöjen latautumatta jäämiseen tai sivujen yli hyppäykseen harmittivat.

”Kännykällä hiton pieni näyttö turhauttaa lukiessa. Joidenkin sivustojen bugi, jossa klikkaus hyppää kaksi sivua kerralla eteenpäin.”⁷³

”Joskus on vaikea lukea tiettyjä sarjakuvia jos on puhelimella, joskus on ongelmia latautumisessa tai että kuvaa ei löydy.”⁷⁴

On selvää, että lukemisen pätkittyminen ja hankaloituminen ei miellytä käyttäjiä. Mobiililaitteet keräsivät moitteita heikomman suoritustehon synnyttämissä latausongelmissa, mutta kritiikki liittyi myös yleisesti laitteiden näyttöjen rajoituksiin.

Sähköiset sarjakuvat vaativat jonkin näyttölaitteen ennen lukemistaan. Näyttö kuitenkin asettaa sisällölle omat rajoituksensa, kuten vastauksista käy ilmi. Näyttöpäätteen liiallinen katselu rasittaa silmiä, ja voi olla terveydelle haitallista.⁷⁵

”Tietokoneen ruudulta lukeminen on itselleni haastavaa näkökyvyn kannalta: silmäni väsyvät herkästi, enkä saa välttämättä käänneltyä ja zoomattua sarjakuvaa tarpeeksi, minkä takia tietokoneelta lukeminen on rasittavaa pitempiä sarjakuvia lukiessa. (...)”⁷⁶

Näyttö itsessään onkin monelle negatiivinen asia, vaikka siitä myös positiivisena puolena nostetaan esille, ettei erillistä valoa lukemiseen tarvitse. Näyttö on monilta ominaisuuksiltaan perinteisiä kirjoja huonompi, sillä lukuasento voi olla rajattu ja siten monesti ergonomisesti huono. Perinteistä kirjaa taas voi käännellä ja kulmaa ja etäisyyttä muuttaa niin, että lukija tuntee olonsa mukavaksi.⁷⁷

72 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

73 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

74 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

75 Tohtori.fi, 2008. <www.tohtori.fi/?page=6771267&id=5147925>

76 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

77 Saarinen ym 2001, 34.

Tietokoneelta ja näytöiltä lukemiseen liitetään myös muita terveyteen liittyviä ongelmia, kuten esimerkiksi rannevaivat tai päänsärky. Tästä huolimatta osa vastaajista kertoi, että heidän mielestään näytöltä lukeminen on mukavaa juuri sopivan lukuasennon ansiosta. Tässä tapauksessa kyse on varmastikin jokaisen vastaajan itsensä järjestämästä lukuergonomiasta. Silmien väsyminen näytöltä luettaessa voi kuitenkin osaltaan vaikuttaa siihen, miksi verkkosisältöjä ja sitä myöten sarjakuvia pikaluetaan ja silmäilläään keskittymisen sijaan. Tämä ei jää vain omaksi spekulatioksi, vaan muutama vastaaja kertoi asian olevan juuri näin. Osaltaan tämä voi myös vaikuttaa keskittymiseen, jonka moni kuvasi huonoksi.

”Ruudulta lukeminen pitkäkestoisesti aiheuttaa yleensä päänsäryn ja yleensä keskittymiskyyni ei riitä pitkiin lukusessioihin.”⁷⁸

Verkkosarjakuva kärsiikin pitkälle samoista heikkouksista kuin mitä e-kirjoissa on moitittu. Näyttöjen terveyshaitat ja keskittymisen heikkous ovat tyypillisiä esille nousevia asioita mediassa.⁷⁹ Näyttö myös rajaa tarkasteltavan alueen. Jos sisältöä ei ole optimoitu juuri oikeaan kokoon tai siten, että se mukautuu näyttöön, syntyy laaja joukko hieman epätyytyväisiä käyttäjiä. Näyttöön sopivan sarjakuvan luulisi olevan siis perusedellytys verkkosarjakuvalle, mutta ainakin tämän kyselyn perusteella lukijoilla on tästä sekä positiivisia että negatiivisia kokemuksia.

Tabletin käyttäminen esitettiin mahdollisena ratkaisuna verkkosarjakuvien lukemisen ongelmiin, sillä sen näyttö sopii pääosin vaak- ja pystyformaatin sarjakuvien lukemiseen ja on kännykän näyttöä isompi, mutta sopii silti kuljetettavaksi mukana.

”Latasin ensimmäistä kertaa Aku Ankkoja tabletille ja aluksi lukeminen tuntui oudolta, mutta siihen tottui nopeasti. Olen alkanut käyttää tablettia kaikenlaiseen lukemiseen enenevässä määrin, joten myös sarjakuvien lukeminen tuntui luontevalta kokeilulta.”⁸⁰

Käytän myös itse tablettia ahkerasti sarjakuvien lukemiseen, ja olen huomannut juuri näyttöön liittyvien kokorajoitusten pääosin häviävän. Poikkeuksia yksittäisillä sivuilla toki on, mutta juuri vapaus laitteen liikuttamisessa tekee lukemisesta asteen miellyttävämpää. Tabletit eivät ole vapaita

78 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

79 Salonen 2015, <iltalehti.fi/terveys/2015011519025808_tr.shtml>.

80 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

käyttöliittymien ongelmakohdista, sillä moni lukemisen hankaluus on kiinni juuri yksittäisistä sivuista tai sovelluksista.

4.2.2. Sivut verkossa

Kyselyssä tarkastelen myös sarjakuvan muodon muutosta, eli esiintyykö sarjakuva edelleen perinteisessä sivumuodossa, strippimuodossa, hyödyntäkö se rajatonta paperia jne. Sarjakuvan muotokysymyksen tein pohjaten perinteisiin sarjakuvamuotoihin joita printtimediassa esiintyy, sekä Batinićin artikkeliin erilaisista ns. sivunasettelutavoista verkkosarjakuvissa. Selkeästi yleisin ja tunnetuin vaihtoehto oli ehdottomasti ns. perinteinen sarjakuvasivu. (Kuva 3.) Tämän ohella yleisiä olivat perinteiset sarjakuvastripit, mutta myös vieritettävät sarjakuvat, jotka antamistani valmiista vaihtoehtoista eniten tukivat McCloudin rajattoman paperin ideaa. Yksittäiset ruudut ja videomuotoiset sarjakuvat sen sijaan eivät olleet kovin tunnettuja.

Vaikka yksittäin esitettävät perinteiset sarjakuvasivut olivat tunnetuimpia sarjakuvan esitysmuodoista, muotoa itsessään ei juuri kommentoitu, mikä voi johtua yksinkertaisesti siitä, että formaatti on monelle varmasti jopa itsestäänselvyys. Sivumuoto on laajassa käytössä sekä paperilla, että verkossa. Sen sijaan kritiikki kohdistui tällöin verkkosivustoihin, josta sarjakuvia luetaan. Verkkosarjakuvia luetaan paljon nimenomaan niiden omilta sivuilta, mutta verkkosarjakuvien julkaisualustat eivät jää paljon tästä jälkeen. Yllättävää on kuitenkin blogialustojen suosio. Tähän vaikuttaa ehdottomasti yksi kyselyn jakeluväylä, Facebookin sarjisbloggaajat-ryhmä, jonka aihepiiriin kuuluvat nimenomaan blogipäivitysten muodossa julkaistavat omaelämäkerronnalliset sarjakuvat. Vastaajista noin 25 % oli lukenut verkkosarjakuvia mobiiliapplikaatioiden kautta, hieman enemmän, kuin mitä muu-vaihtoehtoon oli merkitty. Muu-kategoria oli tässä kysymyksessä aiheellisesti lisätty, sillä en ollut huomionnut sosiaalista mediaa verkkosarjakuvien lukualustana. Tämä selittää myös osaltaan miksi verkkosarjakuvia luetaan myös tiheämpään kuin perinteisiä fyysisiä sarjakuvia, sillä esimerkiksi Facebookin syötteessä sarjakuvia tulee helposti vastaan, vaikka lukija ei erikseen etsisi sarjakuvaa luettavaksi. Muita vastauksissa mainittuja lukupaikkoja olivat esimerkiksi sanoma- ja aikakauslehtien verkkoversiot, koneelle ladattavat e-julkaisut, verkkogalleriat, sekä erilaiset sarjakuvien (erityisesti mangan⁸¹) piraattisivustot.

81 Japanilaiset sarjakuvat. Sangatsumangan verkkosivut, 2017.

Sivustoilla sarjakuvasivujen sopivuus näytölle synnytti kommentteja suuntaan ja toiseen. Jos sarjakuvasivu ei esimerkiksi mahtunut kokonaisuudessaan näytölle, ylimääräinen sivun vierittäminen häiritsi lukijoita. Tässä mielessä tietokoneen näyttö keräsi kiitosta yleensä riittävän isona, joskus liiankin.

”Toisinaan sarjakuva on ladattu sivulle aivan järkyttävän kokoisena (...)”⁸²

Toisaalta liian pieni kuva, ja etenkin teksti, vaati zoomailua. Kuvan suurentamisen mahdollisuus sinänsä nähtiin hyvänä (esimerkiksi huonon näön vuoksi), mutta suurentamaan joutuminen ei erityisesti miellyttänyt. Kuvien huono näytölle mahtuminen häiritsi etenkin mobiililaitteiden käyttäjiä ja vastaajien joukossa muun muassa arveltiin, etteivät sarjakuvien tekijät tai julkaisijat ole osanneet ottaa huomioon, että mobiililaitteilla sarjakuvien ja käyttöliittymien vaatimukset ovat erilaisia kuin tietokoneella tai paperilla.

”Jotkut tekijät eivät ole ymmärtäneet, että mobiiliympäristössä sarjakuvan pitää olla muodoltaan/kooltaan/ruutuajattelultaan erilainen kuin perinteisen fyysisen sarjakuvan, mikä aiheuttaa turhautumista kun koko sarjakuva ei mahdu kivasti kännykän näytölle. Mutta olen lukenut myös sarjakuvia joissa kännykän portrait-asentoa on käytetty hyödyksi kerronnallisesti. Usein ongelmana on myös liian pieni tekstikoko mobiililukemiseen.”⁸³

82 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

83 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

Moni vastaaja oli samaa mieltä siitä, ettei tavallinen sarjakuvasivu tunnu sopivan hyvin mobiililaitteen näyttöön. Mobiililaitteet olivat niitä kohtaan esitetyistä moitteista huolimatta paljolti käytettyjä verkkosarjakuvien lukemiseen, mihin vaikuttaa varmasti niiden helppo mukana kuljetettavuus. Yleisesti lyhyitä ja pieniä tarinoita nähtiin mukavaksi lukea mobiililaitteelta, ja kuvaus sopii myös strippisarjakuviinkin, jotka saivat kiitosta puhelimen ruudulta sopivaksi luettavaksi. Myös vieritettäviä sarjakuvia kehuttiin mobiililaitteilla sopiviksi luettaviksi.

”Älypuhelin lukulaitteena tuo sen hankaluuden, että sarjakuvasivu tai -strippi on aluksi liian pienessä koossa, ja aina sivun aukaistessa joutuu uudelleen zoomaamaan, jotta näkee puhekuilien tekstin ja sarjakuvan yksityiskohdat. Onneksi on olemassa myös sivustoja, joilla formaatti on ”ruutu kerrallaan”-tyylinen (esim. Webtoons.com)”⁸⁴

Webtoons, verkkosarjakuvien hosting-palvelu, käyttää juuri vieritettävän sarjakuvan formaattia, ja se mukautuu puhelimen näytön mukaiseksi. Vieritettävät sarjakuvat saivat myös muilla hosting-palveluissa kiitosta.

”Esim. Lezhin app, on ihan eri lukea webtooneja niinkuin ne on tehty luettavaksi, kuin ennen luin kömpelästi tietokoneelta.”⁸⁵

Myös Lezhin tukee nimenomaan vieritettäviä, pitkiä pystysuuntaisia sarjakuvia, ja samaan tapaan kiitosta sai myös Tapastic. Vieritettävyydessä arvioin lukijoita erityisesti miellyttäväksi piirteeksi sen, ettei jokaista sivua tarvitse ladata erikseen, sillä luvut esitetään yhdellä sivulla. Koska latausaikoja pidettiin selvästi häiritseväenä, niiden puuttuminen voisi tehdä lukukokemuksesta miellyttävämmän. Toisaalta esimerkiksi juuri webtooneille on kehittynyt omia tyypillisiä tapojaan esittää ajan kulumista yms. jotka voivat vieritettävässä muodossa tuntua luonnollisilta. Jännittävä huomio vieritettävän sarjakuvan suosiota koskien on, että e-kirjojen kohdalla rullattavuutta on pidetty epämiellyttävänä⁸⁶, mikä voi johtua siitä, että tekstistä on hankala erottaa mihin on jäänyt. Sarjakuvien kohdalla keskenjääneen kohdan löytyminen on hieman helpompaa, sillä kuvista asian huomaa nopeammin. Toisaalta niiden lukeminen on myös nopeampaa, jolloin voi olla, että harva edes jättää vieritettävää lukua kesken. Vieritettävyyden lisäksi näiden hosting-palveluiden suosion taustalla voivat olla myös

84 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

85 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

86 Saarinen ym 2001, 22.

responsiiviset sivustot ja applikaatiot. Kun sarjakuvan koko mukautuu näytön mukaan, zoomailuun liittyvät ongelmat ratkeavat. Verkkosarjakuvien kohdalla oikean sivumuodon valinta vaikuttaa selkeästi myös käyttöliittymän yleiseen onnistuvuuteen, sillä kun sivuston sisältö tuotetaan ottaen huomioon lopullinen asettelu, siitä saadaan myös käyttäjien mielestä toimiva ja intuitiivinen. Ei olekaan ihme, että sivustot, jotka eivät ole suunniteltuja pelkästään sarjakuvien julkaisuun, aiheuttivat päänvaivaa.

”Jotkin sivustot tekevät sarjakuvan lukemisen helpoksi (tapastic yms.) kun taas jollain sivulla, kuten tumblrissa sarjakuvat asettuvat usein hassusti ja vaikealukuisesti feediin.”⁸⁷

Sosiaalisen median sivustot julkaisualustana vaikuttivat vastausten perusteella kätevilta saatavuuden suhteen, mutta toimivuuden suhteen jättivätkin toivomisen varaa.^{88 89}

Lukijoille on tärkeää, että sarjakuva mahtuukin hyvin näytölle, mutta syy ei ollut vain esteettinen, sillä kauneus ei välttämättä pelastanut muutoin raskasta tai vaikeaselkoista sivustoa.

”käyttöliittymän pitää olla yksinkertainen ja helposti käytettävissä, myös arkistojen / vanhojen sarjakuvien löytyminen pitää toimia ok, koska itse en seuraa sarjakuvia päivittäin, joten kun haluan välillä lukea niitä useamman kerralla, pitää löytää kohta johon viimeksi jäin.”⁹⁰

Verkkosivujen selaaminen ja käyttäminen, navigointi on tärkeä elementti lukijan kannalta. Jos sivun kääntäminen ei ole vaivatonta, lukija törmää samankaltaisiin ongelmiin kuin sivujen latausten kanssa. Huono navigoitavuus aiheuttaa turhautumista ja ärsyntyymistä. Navigoinnin helppous tai haastavuus voikin olla ratkaiseva tekijä siinä, päättääkö lukija käyttää sivustoa vai ei. Navigointi on verkkosivuilla tie sisällön luokse ja sen tulisi olla helppoa ja vaivatonta. Hyvällä käyttöliittymän suunnittelulla työskentelynopeus, tai tässä tapauksessa lukunopeus, voi nopeutua 20–40 prosenttia.⁹¹ Tämä voi auttaa tekemään lukemisesta sujuvampaa, kun käyttäjän ei tarvitse keskittyä navigaation ongelmiin. Navigointiin jokaisella tuntui kuitenkin olevan hieman oma preferenssinsä.

87 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

88 Heekyoung Cho 2016, <<http://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>>.

89 Kuoppala ym 2006, 155.

90 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

91 Kuoppala ym 2006, 43 ja 155.

Moni tietokoneen käyttäjä toivoi sivustojen tukevan nuolinäppäinten avulla navigoimista, kun taas monille hiirellä klikkaaminen tuntui yhtä vaivattomalta kuin perinteisen kirjan sivujen kääntäminen. Ainakin kunhan sivujen kääntämiseen ei tarvinnut etsiä pieniä linkkejä tai liikuttaa sivua turhan päiten. Mobiililaitteilla taas parhaaksi vaihtoehdoksi tuntui jäävän sivun vierittäminen. Sivuston hyvä navigaatio mahdollisti verkkosarjakuvien positiivisimpia käyttöpiirteitä. Esimerkiksi vanhojen kappaleiden löytäminen ja niihin siirtyminen voi olla nopeaa ja vaivatonta, ja kaikki osat voivat olla saatavilla samasta paikasta. Tämän tärkeys nousi esille myös siksi, että lukijat arvostivat verkkosarjakuvien mahdollisuutta määrittää pituutensa vapaasti, jolloin erityisesti pitkissä sarjoissa lukujen ja sivujen löytyminen on lukijalle tärkeää. Osien välistä jääminen on harvinaisempaa (vaikkakin mahdollista), jos kaikki osat ovat saatavilla samasta paikasta, ja sarjakuvan voi lukea viimeisimpään ilmestyneeseen sivuun tai lukuun saakka.

”Helppo lukea mitä ja missä ja milloin haluaa, mikä on hyvä asia. Samoin se, että voi lukea monia sarjoja samaan aikaan ja maratoonata paljon kerrallaan.”⁹²

”Positiivinen: applikaatio ilmoittaa sarjan uusista luvuista, tallentaa kohdan johon jäin, tarjoaa mahdollisuuden lukea teoksia joita en välttämättä kaupassa tutkisi.”⁹³

Navigaatiota heikentäviksi seikoiksi osoittautuivat mm. mainokset. Mainosten kerrottiin häiritsevän, etenkin jos niiden asettelu oli huono. Ylälaitaan latautuvat mainokset mainittiin erityisesti mobiilikäytössä häiritseväksi, jonka näkisin johtuvan näytön pienestä koosta. Tällöin mainos vie ruudusta paljon tilaa ja vaatii siis erillistä sivun vieritystä. (Kuva 4.) Tyypillisiin käyttöliittymien virheisiin liittyvätkin yleensä ylimääräinen häly, tai huomiosta kilpailevat elementit. Mainosten ymmärrettävästi toivotaan kiinnittävän ihmisten huomio, mutta lukijalle tämä voi aiheuttaa keskittymisen katkeilua. Monimutkaiset ja paljon elementtejä sisältävät sivustot voivat olla myös raskaita, pahentaen latausaikojen synnyttämiä ongelmia.

92 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

93 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.



Kuva 4: *Ava's Demon* sai kyselyssäni kiitosta multimediaelementeistä, mutta toisaalta sivulla on myös mainoksia. Mainosten kerrottiin olevan usein häiritseviä elementtejä. (Czajkowski 2012, <avasdemon.com/pages.php#0001>, Kuvakaappaus sivusta 5.12.2017.)

Vaikka moni kertoikin näytön rajoittavan lukuaikaansa, oli selvästi laajasta saatavuudesta myös iloa. Verkkosarjakuvien kohdalla lukeminen ei jää kiinni siitä, että seuraava osa pitäisi noutaa kirjastosta tai odottaa postitilausta, vaan sarjakuvan voi lukea viimeisinpään osioonsa saakka yhdellä kertaa. Lisäksi applikaation tapauksessa lukija voi saada ilmoituksen uusista luvuista. Verkkosarjakuvien seuraaminen olikin suosittua. Kyselyssäni sarjakuvia seuranneensa kertoi hieman yli 200 vastaajaa. Montaa vastaajaa miellyttikin se, ettei päivityksiä tarvinnut erikseen käydä tarkistamassa. Lisäksi etenkin monelta verkkosarjakuvien hosting-sivulta voi lukea myös muita sarjakuvia, mikä sopii aktiivisemmän lukijan tarpeisiin. Sivustot myös usein tarjosivat mahdollisuuksia kommentointiin ja seurattujen julkaisujen tallentamiseen, minkä muutama vastaaja nosti sivustojen hyväksi piirteiksi. Tarkastelin tätä erikseen tarkemmin, koska halusin mitata tällaisten piirteiden merkitystä lukemiselle yleisesti.

4.2.3. Multimodaalisuus ja yhteisö

Tehosteiden yleisyyttä käsittelevään kysymykseen vastasi kaikkiaan vastaajista 233. On siis melko selvää, että ainakin osa tehosteista on todella käytössä verkkosarjakuvissa. Ehdottomasti yleisimpiä tehosteita olivat video- ja animaatio (213 vastaajaa). Ääneen vastaajista oli törmännyt vain 153. Hyperlinkit ja videopelielementit taas olivat tuntemattomampia verkkosarjakuvien tehosteita: linkkeihin oli törmännyt 89 vastaajaa ja videopelielementteihin 71 vastaajaa. Muihin sarjakuvan ja median yhdistelmiin kertoi törmänneensä melko harva (77 vastaajaa), joista näistä tarkemmalla kategorisoinnilla vielä harvempi toimi itse sarjakuvissa varsinaisesti näiden vaihtoehtojen ulkopuolella. Esimerkiksi animaatio ja musiikki mainittiin toistamiseen. Sen sijaan esimerkiksi proosan ja sarjakuvan yhdistely, sosiaalisen median hyväksikäyttö ja koodaus nousivat esille muina vaihtoehtoina.

Yleisesti tehosteet jakoivat mielipiteitä paljonkin, vaikka pääosin suhtautuminen oli varovaisen myönteistä. Positiivisessa mielessä tehosteet nähtiin luovina, kekseliäinä ja mielenkiintoisena vaihteluna, huonossa mielessä taas levottomina, tarpeettomina tai ”hifistelynä”. Monelle tehosteissa korostui kuitenkin niiden oikeanlainen, hillitty käyttö.

”Oikein käytettynä tykkään siitä että muita mediamuotoja käytetään hyväksi. Kuitenkin esim. Homestucking kaltaisissa sarjakuvissa nämä multimediaelementit käyvät pitkässä juoksussa raskaiksi. Pieni on kaunista?”⁹⁴

Tyypillisimmillään ihmiset arvostivat animaation hyödyntämistä, joka oli myös tehosteista tunnetuin. Tämä näkyi myös ihmisten jakamissa verkkosarjakuvissa. Feral Gentry ja Ava’s Demon olivat useaan otteeseen mainittuja, ja molemmat hyödyntävät animaatiota, tosin kumpikin hieman eri tavalla. Feral Gentry mukailee perinteisen sarjakuvan sivumuotoa, jonka ruutujen yksityiskohtia voi olla animoitu (Kuva 5.), kun taas Ava’s Demon julkaistaan yksittäisinä ruutuina, mikä mahdollistaa myös pidemmät animaatiovideot lukukokemukseen melko saumattomasti. (Kuva 4.) Vastaajat kertoivat, että animaatiot voivat olla esteettisesti kauniita ja tuoda sarjakuviin elämää. Yksittäisissä kehuissa nousi kuitenkin esille tarinankuljetuksen tukeminen.^{95 96}

94 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

95 Czajkowski 2012-, <avasdemon.com>

96 Delahay & Delahay 2012-, <feralgentry.thewebcomic.com>

*"Ava' Demon käyttää audiota ja animaatiota mallikkaasti tukemaan tarinaa"*⁹⁷

*"Feral Gentry, Anayte ja Matti Delahayn luoma sarjakuva tehostaa toisinaan sivuja animoiduilla ruuduilla jotka sopivat täydellisesti tarinankuljetukseen."*⁹⁸

Molemmat näyttäisivätkin olevan malliesimerkkejä tehosteiden käytön suhteen, sillä palaute on melko positiivista. Sen sijaan esimerkiksi Homestuck keräsi jonkin verran kritiikkiäkin elementtien paljoudellaan:

*"Ne ovat hauska ja kekseliäs lisä, jos niitä käytetään järkevästi. Homestuckissa näitä oli liikaa."*⁹⁹

Homestuckin kohdalla moni vastaaja kuitenkin kirjoitti myös vastauksensa perään usein epäilyksensä siitä, josko Homestuckia sarjakuvaksi enää lasketaankaan. Se sisältää animaatioiden, videoiden ja äänen lisäksi videopelielementtejä ja sarjakuvan tekstit esitetään chatin keskusteluhistoriana (Kuva 6.). Kyseessä voikin olla pikemminkin multimediateos.¹⁰⁰ Lukijat ovatkin varuillaan ison tehostemäärän edessä, ja joihinkin tehosteiden käyttötapoihin ei suhtauduttu suopeasti. Esimerkiksi koodausta ja ääntä hyödyntävä Bongcheon-Dong Ghost oli säikäyttänyt monet lukijat.

*"Bongcheon-Dong Ghost ainakin pelästyttää varomattoman lukijan housuistaan, joten se toimii. (...)"*¹⁰¹

*"Sain about sydänkohtauksen tästä jump scaresta, enkä ole uskaltanut skrollata pitkiä sarjakuvia enää sen jälkeen juuri lainkaan."*¹⁰²

Sarjakuva automaattisesti pyörittää sivua eteenpäin soittaen pelottavaa ääntä. Siinä missä toimivuus myönnettiin monelta taholta, myös hätkähdyttävien tehosteiden suhteen toivottiin harkintaa tai

97 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

98 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

99 Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

100Hussie 2009, <<http://www.mspaintadventures.com>>

101Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

102Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

ainakin varoitusta vastaavista elementeistä. Voin myös itse allekirjoittaa väitteet, sillä oma kohtaamiseni Bongcheon-Dong Ghost:in kanssa aiheutti yllättävän suuren määrän kiro sanoja (joilla myös vastauksissa kuvattiin kyseistä sarjakuvaa). Yllättävät elementit nähtiinkin pääosin keskittymistä rikkovina ja ärsyttävänä, ja etenkin äänen kohdalla asiasta oltiin kriittisinä. Sarjakuvien omat "soundtrackit" saivat esimerkiksi webtoon-sivustolla kiitosta. Musiikki nähtiin miellyttävänä, kun sitä osattiin odottaa. Samoin verkkosarjakuvien ääninäyttelyä pidettiin hauskana mahdollisuutena. Ääneen kuitenkin suhtauduttiin hieman kriittisemmin kuin animaatioon, ja etenkin yllättäviä ääniä ei arvostettu. Lukukokemusta häiritsevät elementit eivät keränneet kiitosta, mutta toisaalta asia nähtiin olevan pitkälti kiinni toteutuksen onnistumisesta.¹⁰³

*"(...) Yleensä tykkään lukea hyvässä tahdissa, joten jos äänet, animaatiot yms keskeyttää tarinan, niin se on vähän rasittavaa, mutta jos ne sulautuvat hyvin tarinan etenemiseen, niin ovat kivoja ja yleensä esteettisesti tosi miellyttäviä"*¹⁰⁴

*"Oikein toteutettuna ääni, video tai pelielementti voi lisätä kokemuksen nautintoa huomattavasti. Surullinen biisi taustalla voi saada aikaan paljon suuremman fiiliksen kuin pelkkä kuva. Toisaalta en pidä multimodaalista sarjakuvaa lähtökohtaisesti parempana tai huonompana, nämä yhdistelmät voivat toimia, tai sitten päinvastoin ärsyttää lukijaa. (...)"*¹⁰⁵

*"ihan jees, jos se sopii sarjakuvaan, eikä tee siitä liian monimutkaista (käyttää/seurata). Eli lisäarvo ok, median muuttuminen kokonaan erilaiseksi ei niinkään."*¹⁰⁶

En vastausten perusteella nähnyt tehosteita loppujen lopuksi kovinkaan määrittävänä piirteenä lukukokemuksessa. Vaikka vain harva vastasi suhtautuvansa täysin kielteisesti koko tehosteiden ideaan. Myös niistä pitävät vastaajat korostivat niiden olevan hyviä silloin, kun niitä käytetään vain olemassa olevan tarinan tukena ja pääsääntöisesti toivoi niiden käytössä käytettävän harkintaa. Näkisin tämän kertovan siitä, että lukijat eivät lähtökohtaisesti välttämättä edes toivo digitaaliselta sarjakuvalta erilaista lukukokemusta kuin perinteiseltä paperiselta sarjakuvalta. Kohtuulliselle määrälle tehosteita ei kuitenkaan sanota ei. Ne nähdään parhaimmillaan osana tekijöiden luovuutta

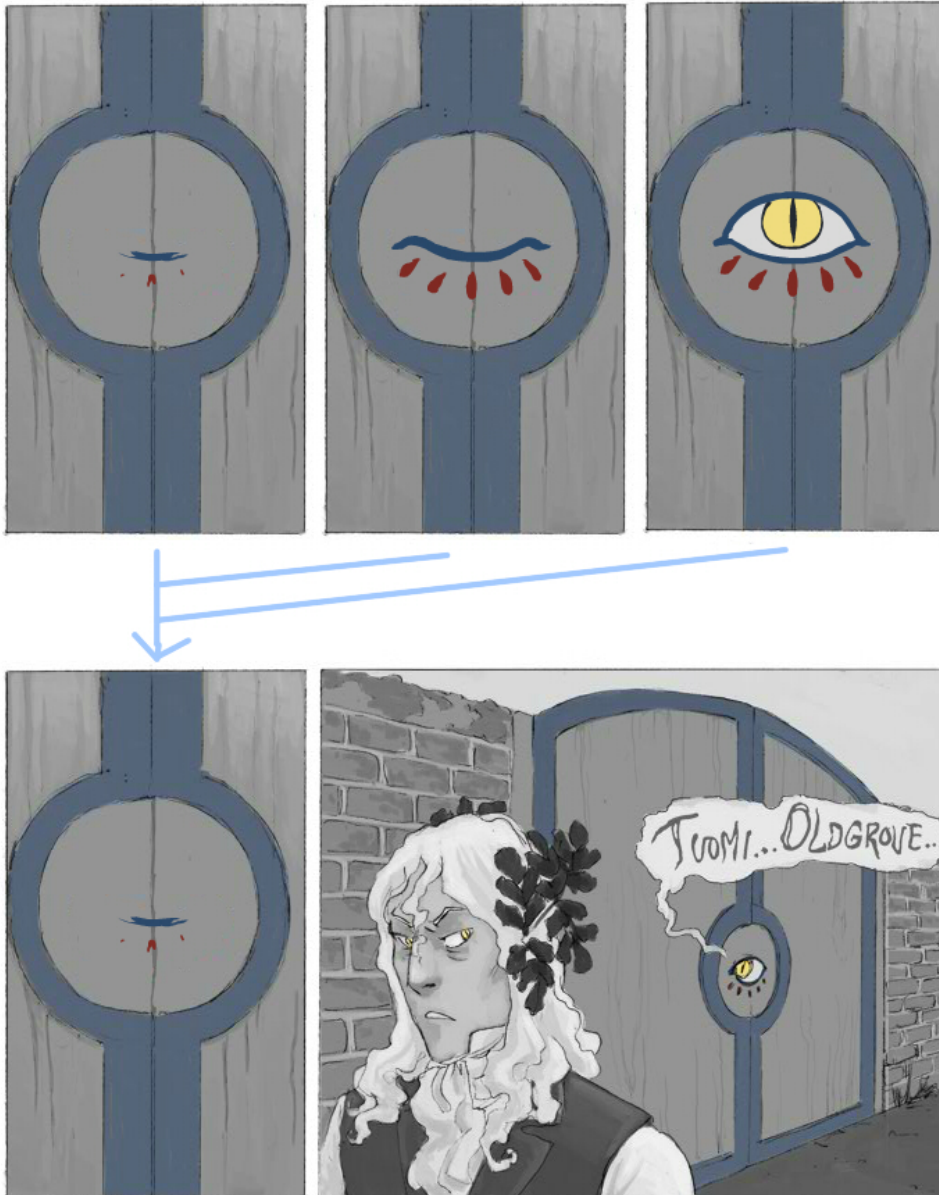
103HORANG 2011, <comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=350217&no=31>

104Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

105Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

106Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

ja mahdollisuutena syventää lukukokemusta.



Kuva 5: Feral Gentry-verkkosarjakuva esitetään kyllä normaaleina sarjakuvasivuna, mutta osa ruuduista saattaa olla animoitu. Tässä esimerkissä aluksi tyhjän oven ilmestyy silmä. (Delahay & Delahay 2012, <feralgentry.thewebcomic.com/comics/1569079/0020-flash/>)



Kuva 6: Homestuck nousi usein esille esimerkkinä liikaa tehoste-elementtejä sisältävästä sarjakuvasta. Tämäkin ruutu on verkkosivullaan animoitu. (Hussie 2009, <mspaintadventures.com/?s=6&p=002003>.)

Multimodaalisuuteen näin liittyvän myös yleisesti mahdollisuus tehdä useampia asioita yhtä aikaa, joka ei aivan vastaavalla tavalla toteudu perinteisen kirjan parissa.

*"(...) tietokoneella on mukava selata verkkosarjakuvia kun on mukava tuoli ja samalla voi kuunnella vaikka Youtubesta musiikkia."*¹⁰⁷

Vaikka itse sarjakuvaan ei olisi upotettu musiikkia, vastaajat toivat esille esimerkkejä, joissa sarjakuvalla saattoi olla toisella sivulla sille rakennettu soittolista. Vastaavasti sosiaalisen median sivustoilla hahmoilla saattoi olla oma sosiaalisen median sivu jne. Tällainen monen median kuluttaminen yhtä aikaa nousikin esille vastauksissa. Muun muassa sanakirjan käytön helppous vieraskielistä sarjakuvaa lukiessa ilahdutti. Toisaalta esimerkiksi satunnaiset viestiäännet toisilta sivuilta saattoivat häiritä lukemista, mikä osoitti tällaisella käytännöllisyydellä olevan varjopuolensa. Samalla tavoin sarjakuvasivuilla pystyy myös keskustelemaan sarjakuvasta lukemisen ohessa. Selvitin

¹⁰⁷Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

tällaisia sosiaalisia ominaisuuksia erillisellä kysymysosudella.

Verkkosarjakuvasivustoilla (sekä hosting-palveluissa että yksittäisillä sivuilla) on usein mahdollisuus tilata sarjakuvan päivityksiä (seurata), tykätä päivityksestä, jättää sarjakuvasta arvostelu tai kommentoida sarjakuvaa. Arvostelulla viittasin verkkosivuilla usein esiintyvään mahdollisuuteen arvostella sisältö esimerkiksi numeroilla 1–5, siksi viittaan myös arvosanan antamiseen sarjakuvalle. Tällaiset vuorovaikutteiset ominaisuudet ovat sinänsä kiinnostavia, sillä perinteinen kirja ei lähtökohtaisesti tarjoa kommenttikenttää sivun alalaidassa. Näin ollen minua kiinnostivat vaikuttavatko nämä vuorovaikutusosiot jotenkin myös lukukokemukseen. Totesin kuitenkin tutkimustuloksia tarkistelllessani, että verkkosarjakuvien seuraamismahdollisuus oli interaktiivisuuden sijaan pikemminkin käyttöliittymäkysymys. Tavoitteena ei niinkään ollut kommunikoida, kuin helpottaa käyttö- ja lukukokemusta. Muita osioita pyrin kuitenkin arvioimaan tiedustellen ovatko käyttäjät hyödyntäneet näitä ominaisuuksia ja kokevatko he nämä tärkeiksi itselleen. Tekijä tai julkaisija varmaankin ottaa nämä elementit käyttöön pääosin siksi, että hän kaipaa palautetta teoksestaan. Olin kuitenkin kriittinen siitä, ovatko nämä osiot muodostuneet osaksi käyttäjien kokemusta, ja jos ovat, millä tavalla.

Sarjakuvista tykänneitä vastaajia oli suuri määrä. Kysymykseen vastanneista 324 vastaajasta 204 (63 %) oli tykännyt tai arvostellut jonkin sarjakuvan.

”On kiva tietää, että tekijä huomaa minun tykänneen hänen työstään. Tykkäämisellä on myös matalampi kynnyks kuin esim. erikseen sähköpostin lähettämällä. (...)”¹⁰⁸

Tykkäys nähtiinkin useimmiten lähinnä tapana kertoa tekijälle, että pitää työstä, muttei toisaalta vaatinut samanlaista vaivaa kuin kommentoiminen. Yksi vastaajista arveli myös tykkäysten tai arvosanojen jättämisen mahdollistavan sen, että lukija kertoo näillä helposti suosittelisiko sarjaa muille vai ei.

”(...) Monien lukijoiden ensimmäinen vaikutelma sarjakuvasta tulee siitä, kuinka monta seuraajaa ja/tai tykkäystä sarjakuvalla on entuudestaan. Jos seuraajia on paljon, se saa lukijan miettimään miksi sarjakuva on niin suosittu ja tämä saa heidät lukemaan sarjakuvaa.

108Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

(...)”¹⁰⁹

Näenkin itse arvosanan jättämisessä piilevän tällaisen mahdollisuuden, ja usein jätän positiivisen arvion ikään kuin suosituksena muille lukijoille. Sinänsä siis tykkäykset tai arvostelut voivat vahvistaa yhteisöllisten piirteiden merkityksiä. Sarjakuvia voidaan valikoida luettavaksi, jos muut lukijat ovat niistä tykänneet. On kuitenkin huomattava, ettei kukaan vastaajista kertonut *itse* käyttäneensä tykkäyksiä tai seuraajamääriä vastaavasti. Voi olla, että kyseiseen asiaan ei juuri kiinnitetä tietoisesti huomiota tai asia ei ole vastaamisen aikana tullut vastaajilleni mieleen. En myöskään itse kiinnitä paljon huomiota seuraajien määriin tai tykkäysten määriin etsiessäni sarjakuvaa, vaan sen sijaan sarjakuvan saamat arvostelut voivat kiinnittää huomioni. Tykkäyksiä ja arvosteluja enemmän vastaajat osasivat kertoa kommenttien merkityksestä.

Kommentteja verkkosarjakuviin oli vastanneista 331:tä jättänyt n. 160 (49 %). Kyseessä oli siis noin puolet vastaajista. Kommentoinnilla nähtiin kuitenkin olevan suurempi merkitys kuin pelkillä tykkäyksillä. Kommenttien nähtiin olevan tärkeä yhteys teoksen tekijään ja toisiin lukijoihin, usein sarjan toisiin faneihin.

*”Nyky maailmassa on ytimessä mahdollisuus kommunikoida suoraan tekijöiden kanssa, ja ainakin itselle nuo ovat hurjasti helpottavia keinoja kuin vaikkapa sähköpostin lähettäminen tekijälle vain kertoakseni, kuinka pidin hänen viimeisistä julkaisemista sivustaan. Lisäksi näen, että sarjakuvan hahmot saattavat jopa herää eloon kommentteissa, kun lukijat voivat keskustella keskenään suoraan viimeisimmän julkaisun yhteydessä.”*¹¹⁰

Kommenttialueita pidettiin paikkana teorisoida ja keskustella tarinasta, mutta monelle tärkeämpää oli palautteenantomahdollisuus tekijälle. Moni kertoi kommentointimahdollisuuden olevan kuitenkin tärkeämpi juuri sarjakuvan tekijälle lukijan sijaan. Monet vastaajistani ovat sarjakuvien piirtäjiä tai kirjoittajia, joten on tietysti mahdollista että kommentoinnin merkitys palautteen vuoksi korostuu. Osa vastaajistani piti kuitenkin myös muiden lukijoiden kommenttien lukemisesta, sen sijaan että he antaisivat pelkästään palautetta tekijälle.

109Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

110Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

”Onhan se ihan oma juttunsa. Tykkään aina lukea toisten ihmisten jättämiä kommentteja ja reaktioita kappaleen lopussa, ja olen huomannut että niillä alustoilla, missä kaikkien nähtävissä olevat kommentit eivät ole käytössä, minulle jää hiukan tyhjä fiilis.”¹¹¹

Kommenttien lukemista saatettiin arvostaa myös, vaikkei itse kommenttia jättänytkään. Kommenttiosioden lukeminen ei kuitenkaan aina ollut vain positiivista, vaan silloin tällöin kommenttisisällöt saattoivat myös pahoittaa lukijoiden mielen.

”Minusta nämä ovat tärkeitä ominaisuuksia. Tykkään lukea spekulatioita esim. tarinan juonesta kommenttikentässä. Toisaalta joskus myötähäpeän määrä kommentteja lukiessa nousee kattoon ja sitä toivoo, ettei tällaista mahdollisuutta olisi edes olemassa. (...)”¹¹²

Erityisesti harmillisina vastaajat nostivat esille ”ihkutuksen”, valitukset teoksesta ja jopa riidat. Ihkutuksella tarkoitettiin stereotyyppisten hysteeristen fanien reaktioita, riidoilla taas todennäköisesti viitattiin fleimaukseen, riitaiseen sananvaihtoon. Fleimauksen kohdalla ei ole ihmeellistä, että itse keskustelijat eivät välttämättä edes huomaa häiritsevänsä muita.^{113 114} Vastauksista löytyi myös täysin negatiivisia kommentteja interaktiivisuuden suhteen:

”Nämä nykyajan some-jutut kaikkine peukutuksineen ja tykkäyksineen on täyttää paskaa. (...)”¹¹⁵

Vastustuksesta huolimatta melko pieni osa kertoi, etteivät yhteisölliset piirteet olleet lainkaan tärkeitä heille. Tätä selittää se, että kyselyni vastaajat ovat pääosin sarjakuvien harrastajia. Harrastajat todennäköisesti ovat valmiita tällaiseen interaktiivisuuteen helpommin kuin keskivertolukija, sillä heille voi olla tärkeää ottaa kontaktia toisiin harrastajiin ja keskustella siellä heistä mielenkiintoisista asioista. Havaitsin tässä suhteessa yhtäläisyyksiä fanikulttuureihin. Fanius eroaa harrastamisesta siinä, että missä harrastamiseksi voidaan nähdä mediasisältöjen tms. kuluttaminen, faniudelle on keskeistä oheismateriaalin ja tiedon hankinta, sekä tietynlainen faniksi tunnustautuminen. Tällaisen faniuden näin esiintyvän vastauksissa siten, että moni kertoi

¹¹¹Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

¹¹²Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

¹¹³Nikunen 2009, 76.

¹¹⁴Niemi-Pynttari 2009, 115 ja 117.

¹¹⁵Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

seuraavansa sarjakuvan tekijöiden sosiaalisen median kanavia ja keräävän fyysistä oheismateriaalia. Useille oli myös tärkeää tutustua muiden ihmisten mielipiteisiin sarjoista kommenttien lukemisen kautta. Faniudelle on tyypillistä erilaisten yhteisöjen muodostuminen. Tällaiset yhteisöt voivat olla tiiviitä ja intensiivisiä tai vain hetkellisesti yhteen kokoontuvia. Kyselyni vastauksista havaitsin paikoitellen juuri viimeksi mainittua löyhempää, päivittäiseen elämään liittyvää yhteisöllisyyttä, joka nousee esille niissä sosiaalisissa kanssakäymisissä, jotka arkeen kuuluisivat joka tapauksessa. Tämä voi tarkoittaa pöytäkeskusteluja yms. mutta oman tutkimukseni kannalta oleellista olivat juuri verkkosarjakuvien kommentoiminen ja jakaminen. Monilla oli selkeästi kiinnostusta keskusteluihin ja spekulatioon, tai ainakin erilaisten verkkosarjakuvien löytämiseen. Tällaisen löyhän faniuden ero tavalliseen kuluttajaan on hiuksenhieno, mutta koska tutkimukseni vastaajina toimivat pääosin sarjakuvaharrastajat, sarjakuvafanius on varmasti vastaajissani melko tyypillinen piirre. Ei siis ole ihme, että yhteisölliset puolet koettiinkin pääosin tärkeiksi myös käytettävyyttä tarkastellessa, eikä yhteisöllisyys rajoitu vain verkkosarjakuvasivustoille. Moni löysi verkkosarjakuvia nimenomaan suositusten kautta, ja piti myös sarjakuvien suosittelemisesta toisille. Löytämisessä tyypillisesti hyödynnettiinkin faniudelle tyypillistä ”juoruilua” ja tiedonhankintaa toisten ihmisten kautta.

Verkkosarjakuviin liittyy tässä mielessä vahvempi yhteisön merkitys kuin perinteisiin kirjoihin. Toisille suosittelemisen helppoudessa auttaa sarjakuvien vaivaton jaettavuus muille, sekä epäsuorat tavat suositella sarjakuvaa antamalla siitä arvio tms. Harrastajia myös miellyttää mahdollisuus keskustella sarjakuvasta toisten lukijoiden kanssa, tai antaa palautetta tekijälle. Huomattavaa on, että tämä ei välttämättä tee sarjakuvan lukuprosessista tai sisällöistä sosiaalisempaa sisältöä kuin perinteisissä kirjoissakaan. Niiden julkaisualusta kuitenkin sallii suoran kontaktin toisiin lukijoihin ja tekijään, ja siten myös omalta osaltaan kannustaa sosiaalisuuteen. Sosiaalisen median valtakaudella on myös helppoa jakaa sisältöjä ja keskustella niistä erilaisissa yhteisöissä, vaikkeivat ne olisikaan organisoituneita tai arjesta poikkeavia. Nämä kuitenkin muodostavat verkkosarjakuvien sisältöjen ympärille kontekstin, jossa sosiaalinen vuorovaikutus on luonnollista. Siksi näkisin verkkosarjakuvien lukukokemuksen muuttuvan vastaavasti helposti sosiaalisemmaksi, jos lukija tarttuu tähän mahdollisuuteen. Tutkimustuloksien tarkastelun kannalta on kuitenkin tärkeää ottaa huomioon myös sarjakuvaharrastajien konteksti, ja tarkastella niitä sen valossa.¹¹⁶

116 Nikunen 2009,75–82.

4.3. Sosiaaliset ja arkiset verkkosarjakuvat

Verkkosarjakuvien muotoa tutkineissa artikkeleissa ja tutkimuksissa sarjakuvan itsensä multimodaalisuus ja muodon vapaus on ollut yksi tärkeä tarkastelukohde. Sarjakuvien narratiivia tarkastellessa, tämä tulee nopeasti esille. Rajaton paperi antaa esimerkiksi vieritettävissä sarjakuvissa mahdollisuuksia kerrontaan, jota myös omat vastaajani kuvasivat ”omanlaisenaan taidemuotona”. Nämä eivät kuitenkaan olleet yleisimpiä kokemuksia verkkosarjakuvasta. Suurin osa verkkosarjakuvista ei hyödyntänyt ääretöntä paperia, ja tehosteissakin korostettiin maltillisuutta.

Moni valitti keskittymisongelmista verkkosarjakuvia lukiessaan. Keskittymisongelmiin vaikuttaa varmasti moni osatekijä. Käytettävyysohjelmat ja laitteiden näytöt rajoittivat lukemista, ja lukuergonomia vaihteli vastaajan mukaan. Verkkosisällöt on myös muissa tutkimuksissa nähty tyypillisiksi pikalukemisen kohteiksi, jolloin niihin ei käytetä yhtä paljon aikaa kuin perinteisiin kirjoihin. Vastaajat myös kertoivat, että tietokoneella on helppo tehdä samaan aikaan muuta, jonka osa määrittäi häiritseväksi ja osa positiiviseksi. Näkisinkin kuitenkin näiden heikentävän sarjakuvien lukemiseen käytettävää keskittymistä. Pelikokemuksia käsiteltäessä puhutaan usein *immersiosta*. Immersiolla viitataan sisältöön ”uppoutumiseen”. Pelaaja syventyy peliin ja syvässä immersiotilassa huomio kiinnittyy lähinnä pelin sisäisiin tekijöihin. Usein pelaajalla on tällöin myös vahva tunneside siihen, mitä pelissä tapahtuu.¹¹⁷ Onkin selvää, että perinteisen kirjan lukukokemuksen ohessa puhuttava elämyksellisyys tarjoaa lukijalleen jonkinlaista immersiota. Sen sijaan verkkosarjakuvien kohdalla monia vastaajia harmittaa, että ”tunnelma on erilainen kuin perinteisen kirjan parissa”. Alkujaan en juuri kiinnittänyt näihin vastauksiin huomiota, koska vaikka itsekin osasin vahvistaa tunnelman olevan erilainen, en juuri saanut kiinni siitä, mikä tunnelmaa oikeastaan vaikutti. Totesin jo sarjakuvien genrejä koskevista vastauksista, että kulutetuissa sisällöissä ei ole tarinallista eroa verkkosarjakuvien tai paperisten sarjakuvien välillä. Moni jopa ostaa verkkosarjakuvat fyysisinä kappaleina. Syy tunnelmaan löytyikin käsittelemällä huonoa keskittymistä ja syitä sen takana. Tulini lopputulokseen, että verkkosarjakuvaa lukiessaan lukijat tavoittelevat immersiota, ja juuri siksi esimerkiksi latausongelmat, huono navigoiminen ja muut häiritsevät elementit (mainokset, huonosti toteutetut tehosteet, tietokoneen merkkiäänet yms.) esittäytyvät lukijoille ärsyttävänä ja turhauttavina. Niiden vuoksi immersio katkeilee, tai immersiotilaa ei pääse edes syntymään. Tämän vuoksi lyhyet sarjakuvat saivat kiitosta, sillä ne eivät välttämättä vaadi pitkäaikaista keskittymistä tai

¹¹⁷Cairns, Cox and Nordin 2014, 2–5.

pitkää lukuhetkeä, ja siksi sopivat helposti luettavaksi myös alustoilla, jotka eivät tarjoa parasta mahdollista sisällön sulavaa navigointia.¹¹⁸

Verkkosarjakuvia vetoavat kuitenkin lukijoihin, sillä niiden laajassa valikoimassa on paljon lukijoille kiinnostavia aiheita, joista heidän on helppo löytää mieleisensä. Useimmiten ilmaisissa sisällöissä ei ole edes suurta kynnystä lukemisen aloittamiseen, ja ilmaisuus on monille lukijoille myös edellytys verkkosarjakuvien lukemiselle. Laajat valikoimat ja helppo löydettävyys, sekä käytettävyys erilaisilla laitteilla (etenkin mobiilissa) on mahdollistanut sarjakuvien lukemisen missä vain, ajasta riippumatta. Se on osaltaan tehnyt monelle sarjakuvien lukemisesta yleisempää ja kasuaalimpaa. Tässä auttavat myös sarjakuviin ”törmääminen” sosiaalisessa mediassa, sekä mahdollisuus tilata ilmoitukset uusista päivityksistä. Yleistyneet lukuhetket ovat kuitenkin lyhyempiä, ehkä osaltaan huonomman immersion tai lukijoilla käytettävissä olevan vähäisen ajan vuoksi.

Kasuaalisuus kuitenkin ulottuu itse lukukokemukseen. Se on yleisesti ottaen hieman arkisempi kuin mitä paperisen kirjan pariin syventyessä. Tämä ei ole automaattisesti huono asia, vaan lukuhetkien yleistyminen voi osittain johtua siitä, ettei lukemiselle tarvitse varata omaa syvällistä hetkeään, vaan lukija voi samanaikaisesti tehdä myös muita asioita. Siinä missä moni kuuntelee musiikkia, osa hyödyntää verkkosarjakuvien sosiaalisia ulottuvuuksia. On kuitenkin huomattava, että lukijat voivat loppujen lopuksi kontrolloida lukemistaan omalle lukutavalleen mieluiseksi. Sarjakuvia voidaan perinteisestikin lukea arkisesti jakaen huomion samalla muihin askareihin, tai rauhassa sisältöön keskittyen.¹¹⁹ Uskoisin kuitenkin digitaalisen muodon ohjaavan nykyisellään helpommin lukemiseen, joka vastaa muiden verkkosisältöjen tyyppillistä kulutustapaa. Verkkosisältöjä luetaan silmäilevämmiin, jolloin pitkiin teksteihin ei usein jakseta keskittyä samalla lailla kuin tekstiin paperilla.¹²⁰

Web 0.2-ajatusta mukaillen verkkosisällöistä on tullut pitkälti yhteisöjen tuottamia ja kuluttamia. Verkkosarjakuvat ovat selkeästi hyötynet siitä, että kuka hyvänsä voi toimia sisällöntuottajana, sillä laajoja valikoimia ja monipuolisuutta kiiteltiin vastauksissa.¹²¹ Tämän lisäksi näkisin myös muun sosiaalisen vuorovaikutuksen yleistyneen. Yhteisöllisyyttä hyödynnetään sarjakuvien löytämisessä (mm. tekijöiden suositusten kautta), mutta erityisesti kommentoimisella ja sarjakuvista keskustelulla

118Kuoppala ym 2006, 267.

119Herkman 1998, 176.

120Kaseva, HS 1.10.2017.

121Sassi 2009, 33–34.

nähdään olevan sekä positiivista että negatiivista vaikutusta lukemiselle. Kommentoimalla sarjakuvaa voidaan nähdä oman palautteen ja mielipiteen saavuttavan tekijän, mutta myös toisia lukijoita. Yhteisöllisyys ja keskusteleminen voi olla muotoutunut osaksi verkkosarjakuvakokemusta osin sen kasuaalisuuden vuoksi. Kun sarjakuva on saatu luettua ilmestymispisteeseen, kaikki lukijat voivat keskustella samalla pohjatiedolla aiheesta samassa paikassa. Kynnys kommentoimiselle koetaan vielä melko suureksi, mutta toisaalta jo kommenttien lukemismahdollisuuden voidaan nähdä tuovan lisäarvoa lukukokemukselle. Tällainen yhteisön hyödyntäminen ja siihen osallistuminen vertautuu faniuteen. Moni vastaajista voikin olla jollain tasolla myös lukemiensa verkkosarjakuvien fani, vaikkei olisikaan intensiivinen faniutensa suhteen. Verkkosarjakuvien kuluttaminen on kuitenkin helpommin sosiaalinen kokemus kuin perinteisen sarjakuvan lukeminen, sillä niiden ympärille muodostuneet sosiaalisen vuorovaikuttamisen mahdollisuudet ovat helpottaneet muun muassa jakamista muille lukijan ystäville tai tutuille, keskustelua sarjakuvasta, sekä lisäsisältöjen löytämistä sarjakuvista. Moni myös luottaa näin löytävänsä uusia verkkosarjakuvia luettavakseen ja saattaa myös kuluttaa sarjakuvaa osana sosiaalisen median sisältöjä. On sinänsä yllättävää, että verkkosarjakuvien kommentointimahdollisuuden sijaan lukijoille tärkeämpiä ovat helppo jaettavuus ja verkostoituminen. Tämä voi johtua siitä, että kommentointi ja spekulointi kiinnostavat faneja, joille kulutus on intensiivisempää. Monelle riittää löyhempi kuluttaminen, jolloin kiinnostuksen kohteet voivat tulla esille arkisemmissä sosiaalisissa kanssakäymisissä, esimerkiksi ystävien kanssa viestitellessä. Tällöin jakamisominaisuudet ovat varmasti enemmän käytössä. Verkkosarjakuvien fanittaminen onkin sinänsä kiinnostava aihe, sillä näen sillä ehdottomasti olevan vaikutusta tutkimukseeni. En ole kuitenkaan käsitellyt vastaajien identiteettiä tämän kannalta, joten faniuden vaikutus jää vielä pikemminkin arvioksi. Tällainen jakaminen ja verkostoituminen tekevät kuitenkin verkkosarjakuvista nähdäkseni yhteisöllisempiä kuin paperisista sarjakuvista. Kasuaaliselle verkkosarjakuvalla tämä voikin olla kaivattu tapa lisätä lukukokemuksen syvyyttä erityisesti faneille, jotka voivat olla muita lukijoita kiinnostuneempia osallistumaan yhteisöihin.

5. Lopuksi

Tässä tutkimuksessa käsittelin sitä, kuinka digitalisoituminen vaikuttaa suomalaisten sarjakuvaharrastajien lukukokemukseen. Tätä lähestyäkseni selvitin, millaisia erityispiirteitä aiempi tutkimus oli digitaaliselle sarjakuvalle, erityisesti verkkosarjakuvalle, määritellyt, ja olivatko nämä määritelmät paikkansapitäviä. Paikkansapitävyyden lisäksi oleellista oli, vaikuttivatko nämä piirteet jotenkin lukijoiden lukukokemukseen, ja jos vaikuttivat, niin miten? Tätä mittasin verkkolomakekyselyn avulla.

Aiempi tutkimuspohja verkkosarjakuville oli pääosin yllättävänkin paikkansapitävää, ottaen huomioon että esimerkiksi McCloud teki omassa teoksessaan *Reinventing Comics* (2000) paljon oletuksia tulevaisuudesta, pikemminkin kuin tarkisteli sen aikaista nykyhetkeä. Esimerkiksi tekniikan ja tietoverkkojen kehityksen myötä sarjakuvien laaja, nopea ja helppo saatavuus nousivat kyselyssäni tyypillisiksi verkkosarjakuvien kehujen aiheeksi. Sen sijaan sarjakuvien edullisuus herätti kysymyksiä. Vaikka moni vastaaja kehui sarjakuvien edullista hintaa, tyypillisimmillään he arvostivat ilmaisuutta. Melko harva uskaltautui maksamaan verkkosarjakuvista, vaikka saman teoksen fyysinen kappale monelle vastaajalle kelpasikin. Tämä voi osin johtua sisältöjen fanittamisesta, jolloin pidetyn sarjan tiimoilta pyritään hankkimaan oheistuotteita tai lisäsisältöjä. Verkkosarjakuvien lukemiseen liittyi monia kasuaalisen fanittamisen piirteitä, joten tämä ei ole sinänsä ihme. Syy voi kuitenkin löytyä myös verkkosarjakuvien lukemisen kompastuskivistä, niiden käytettävyydestä. Näyttö itsessään rajoitti luettavan kokoa ja mutkisti sivun tehokasta lukemista. Lisäksi moni kertoi sen aiheuttavan esimerkiksi silmien väsymistä tai jopa päänsärkyä pitkällä tähtäimellä. Tässä suhteessa paperikirja vei helposti voiton, sillä moni kertoi mieluummin pitäytyvänsä perinteisten kirjojen lukemisessa jo pelkästään siksi, että sai viettää aikaa näyttöjen tavoittamattomissa. Teknologian rajoitteet eivät liittyneet vain näyttöön itseensä, vaan myös käytettäviin sovelluksiin, jotka huonoimmillaan tekivät lukemisesta pätkittyä ja ärsyttävää. Verkkosarjakuva kärsiikin pitkälle samoista heikkouksista kuin mitä e-kirjoissa on moitittu, eli näyttöjen haitallisuudesta terveydelle, keskittymisen heikkoudesta ja huonosta tunnelmasta. Muutamalle perinteisen kirjan puolustajalle verkko ei ollutkaan vaihtoehto, mutta sähköinen muoto on tuonut mukanaan myös hyviä puolia. Osa lukijoista oli törmännyt Josip Batinićin artikkelissa esittelemiini erilaisiin sivuformaatteihin. Moni löysi käytettävyyteen ratkaisun vieritettävistä, rajattoman paperin ajatusta hyödyntävistä sarjakuvista, jotka ovat erityisen tyypillisiä

muun muassa webtooneille. Tällainen vieritettävä sarjakuva sopi vastaajien mielestä hyvin erilaisille näytöille ja ratkaisi monia tyypillisiä käytettävyysoongelmia, vaikka aivan kaikkia vieritettävyyys ei houkutellutkaan. Toisaalta myös perinteisten sarjakuvasivujen nähtiin toimivan oikein hyvin tableteilla, jotka eivät kuitenkaan vielä olleet vastaajien parissa turhan laajassa käytössä. Erilaisten sivuformaattien lisäksi Batinić esitteli omassa artikkelissaan verkkosarjakuvien tehosteita. Kyselyssäni kävi ilmi, että tällaisista tehosteista lukijoille tutuimpia ja oleellisimpia ovat animaatioiden ja videon käyttö sarjakuvissa. Ne nähtiin luovana ja parhaimmillaan lukukokemusta syventävänä. Ääni oli tehosteena myös tuttu, mutta sai kriittisemmän vastaanoton. Tällaisia tehosteita on pidetty lähtökohtana multimodaaliselle verkkosarjakuvulle, eli verkkosarjakuvulle joka hyödyntää muita mediamuotoja, ja siten koettelee sarjakuvan määritelmien rajoja. Moni vastaajista koki kuitenkin liiallisen tehostemäärän ärsyttävänä, ja vaikuttikin siltä, ettei moni oikeastaan kaipaa sarjakuvan muodon liiallista muutosta. Verkkosarjakuviin liittyi myös vahva interaktiivisuuden mahdollisuus. Verkkosarjakuvia pystyi kommentoimaan, arvostelemaan ja jakamaan muille. Osa vastaajista ei pitänyt tällaista verkkosivujen mahdollistamaa sosiaalisuutta merkityksellisenä omalla kohdallaan, ja joskus nämä nähtiin myös hieman häiritsevinä piirteinä (etenkin jos kommenttiosio sisälsi fleimausta tms.). Suurempi osa suhtautui kuitenkin interaktiivisuuteen positiivisesti, tai ainakin neutraalisti. Kommenttien jättämiseen nähtiin melko iso kynnys. Sen kerrottiin silti olevan tärkeä mahdollisuus saada kontakti tekijään tai muihin sarjakuvan lukijoihin. Usein kommentteja ei edes välttämättä jätetä itse, vaan niitä lukemalla haettiin tietyn tyypistä lisäsisältöä lukukokemukseen.

Kyselyäni verkkosivuja, joilla vastaajat lukevat verkkosarjakuvia, esille nousivat myös piraattisivustot. Vastausten määrä oli vähäinen, mutta toisaalta moni ei välttämättä muutenkaan kertoisi piratisoinnista. Kysymykseksi myös jää, tietävätkö kaikki vastaajat edes ovatko luetut sisällöt laittomasti jaettuina vai eivät. En tutkimuksessani alun perin ajatellut piratismiin vaikutusta vastauksiin, ja kyselyvastauksista on mahdotonta erotella piraattisivustojen vaikutusta tuloksiin, mikä ei sinänsä ole ongelma. Laittomastikin levitetyt sarjakuvat kuuluvat verkkosarjakuvista käyttämäni määrittelyn alle. Olisi kuitenkin kiinnostavaa nähdä piratismiin vaikutus verkkosarjakuviin ja sen julkaisukuntaan, sekä millaisilla periaatteilla lukijat kääntyvät piratismiin puoleen. Scanlaatioita on jonkin verran tutkittukin, ja tältä pohjalta olisi kiinnostavaa tarkastella, kuinka piratismi on vaikuttanut verkkosarjakuvien lukemisen kulttuuriin laajemmin. Oman tutkimukseni valossa sarjakuvaharrastajat vaikuttaisivat arvostavan tekijöiden tukemista, joten syyt piratismiin taustalla jäävät siis tämän kyselyn valossa epäselviksi, vaikka olettaisinkin, että kyseessä on pääosin

sarjakuvien saatavuus. Jos sarjakuvaa ei ole laillisesti saatavilla, siirrytään verkosta etsimään piraattiversio.

Kaikkine ongelmineen ja hyvine puolineen verkkosarjakuva asettautui kasuaalin viihteen asemaan. Sen helppo ja nopea saatavuus, ilmaisuus ja laajat sekä monipuoliset valikoimat tekivät sarjakuvien lukemisesta osan arkea. Kasuaalimpaa verkkosarjakuvaa kulutettiin useammin kuin perinteistä sarjakuvaa, vaikkakaan lukukokemus ei ole yhtä syvälinen tai elämyksellinen kuin paperisen kirjan lukemisen kohdalla. Toisaalta moni myös hyödynsi samaan aikaan muita verkon mahdollisuuksia mm. musiikin kuunteluun tai muiden ihmisten kanssa keskusteluun. Verkkosarjakuvan kasuaalisuus ei vaikuttaisikaan tarkoittavan, että kaikki automaattisesti valitsisivat perinteisemmän, elämyksellisemmän kirjan käteensä, vaan monelle merkitystä on myös verkkosarjakuvien sosiaalisella ulottuvuudella. Vaikka kommentointi ei aina lukijoita kiinnostakaan, verkkosarjakuvien helppo jakaminen muille ystäville, sekä suositusten saaminen oli yleistä. Vastaavasti moni vaikutti myös seuraavan tekijän sosiaalista mediaa. Verkkosarjakuvat ovatkin päätyneet osaksi sosiaalisen median sisältöjä, ja niiden lukeminen on saanut siitä omat vaikutteensa. Verkkosarjakuvia ympäröikin omanlaisensa yhteisöllisyyden tunne.

Tutkimus kertoi kuitenkin sarjakuvien lukukokemuksesta vain sarjakuvien harrastajien parissa, ja keräsi pääosin laajoja kokemuksia pohjautuen pääosin siihen, minkä vastaajat näkivät aiheelliseksi nostaa esille. Samaa aihetta olisikin kiinnostavaa lähteä tarkastelemaan tarkemman tapaustutkimuksen kautta, esimerkiksi käsitellen saman sarjakuvan lukemista sekä paperisessa, että digitaalisessa muodossa. Samoin minua kiinnosti erityisesti kyselyssä hieman esille nouseva verkkosarjakuvien *fanittaminen*. Oli selvää, että osalle verkkosarjakuviin liittyi vahvempia tunnesiteitä kuin osalle, ja yhteisöön osallistuminen oli tärkeämpää kuin toisille. Näin myös tämän fanituksen liittyvän suhteeseen sarjakuvan tekijään, kulutukseen ja sarjakuvien harrastamiseen yleisesti. Sarjakuvaharrastamisen merkityksiä on tutkittu jo entuudestaan (mm. Manninen 1995), samoin fanikulttuureita, joten pohja laajemmalle tutkimukselle olisi olemassa.

Näkisin kyselyni ja tutkimukseni tuoneen onnistuneesti esille muutamia digitalisoituminen luomia eroja lukukokemuksessa, vaikka voidaan sinänsä kysyä, ovatko erot todella niinkään isoja, kuin miltä ne vaikuttavat. Myös perinteisiä sarjakuvia voidaan kuluttaa arkisesti, ja yhteisöllisyyskin on kiinni siitä, haluaako lukija tällaisia piirteitä hyödyntää alunperinkään. Uskoisin kuitenkin tärkeää olevan

sen, että erityisesti digitaalisten sarjakuvien kohdalla käyttöliittymät ja verkon piirteet helpommin ohjaavat lukijaa verkkosisällöille tyypillisiin lukutapoihin, mikä lopulta muovaa lukukokemusta. En kuitenkaan näe, että tämä erityisesti asettaisi paperista tai sähköistä sarjakuvaa ikään kuin toisiaan ”paremmaksi”, vaan kyse on yksinkertaisesti lukijan (ja tekijän) preferensseistä. Näkisin tämän myös kertovan siitä, mikä lopulta vetoaa sarjakuvissa lukijoihin. Kyse ei ole niinkään pelkästä muodosta, vaan tarinat ovat lopulta kaikista tärkein asia lukijoille. Tämä heijastui myös vastauksissa. Eräs vastaaja kuvasi käyttöliittymäkokemuksia tiedusteltaessa:

”Verkkosarjakuviin pätevät samat sudenkuopat kuin muihinkin sivustoihin. Huonosti suunniteltu kokonaisuus pilaa käyttökokemuksen muttei tarinaa.”¹²²

Tämä nousi esille jokaisessa osa-alueessa. Perinteisessä sarjakuvassa arvostettiin mahdollisuutta syventyä tarinaan helposti, kun taas verkkosarjakuvien puhelimeen kilahtanut päivitys saattoi pelastaa jonkun päivän. Verkossa tarinoita on jokaiseen makuun, kun taas perinteinen kirja huolehtii siitä, että oma suosikki säilyy tarvittaessa sukupolvelta toiselle. Se, mistä tarina luetaan, on lähinnä lukijan itsensä preferenssikysymys.

122Sarjakuvakysely -Nettikysely elokuu 2017 – syyskuu 2017.

Lähdeluettelo

Kaikki kuva- ja verkkolähteet tarkistettu 13.1.2018.

Aineisto

Kysely

Sarjakuvakysely - Nettikysely (Webropol.utu.fi) elokuu 2017-syyskuu 2017. Vastaajia 358. Anonyymi verkkokysely, aineisto poistettu tutkimuksen loppuksi.

Kuvalähteet

Czajkowski, Michelle: *Ava's Demon*. 2012. <<http://www.avasdemon.com>>. Kuvakaappaus sivusta 5.12.2017.

Delahay, Anayte & Delahay, Matti: *Feral Gentry*. 2012. <<http://feralgentry.thewebcomic.com>>.

fishball: *My Giant Nerd Boyfriend*. 2017. <http://www.webtoons.com/en/slice-of-life/my-giant-nerd-boyfriend/109-horror-games/viewer?title_no=958&episode_no=109>.

Hussie, Andrew: *Homestuck*. 2009. <<http://www.mspaintadventures.com>>

instantmiso: *Siren's Lament*. 2016. <http://www.webtoons.com/en/romance/sirens-lament/list?title_no=632&page=9>.

Munroe, Randall: *Height*, xkcd. <<https://xkcd.com/482/>>

Kirjallisuus

Batinić, Josip 2016. *Enhanced Webcomics : An Exploration of the Hybrid Form of Comics on the Digital Medium*. Image & Narrative vol 17. no 5.

<<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1384>>.

Cairns, Cox & Nordin: *Immersion in Digital Games: Review of Gaming Experience Research*.

Handbook of Digital Games. Toim. Agius & Angelides. John Wiley & Sons, 2014, New York, 2–5.

<https://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/papers/Cairns_Handbook_Draft.pdf>.

Comixology.eu, 2017. <<https://www.comixology.eu/>>

Czajkowski, Michelle: *Ava's Demon*. 2012. <<http://www.avasdemon.com>>.

Delahay, Anayte & Delahay, Matti: *Feral Gentry*. 2012. <<http://feralgentry.thewebcomic.com>>.

Eskola, Jokinen, Koskimaa, Kovala, Saresma, Suominen ja Vainikkala 2001. KIRJA 2010 – Kirja-alan kehitystrendit. Toim. Saarinen, Joensuu & Koskimaa, Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 70., Jyväskylän yliopisto, 2002, Jyväskylä, 19–60.

Garrity, Shaenon 2011. The History of Webcomics. The Comics Journal, 15.7.2011.

<<http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>>. 31.3.2017.

Gere, Charlie: Digitaalinen kulttuuri. Eng. alkuteos Digital Culture (2002). Faros, Turku. 2006.

Heekyoung, Cho: *The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative*, The Comics Journal, 18.7.2016,

<<http://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>>.

Herkman, Juha 1998. Sarjakuvan kieli ja mieli. Vastapaino, 1998, Tampere, 22–176.

Herkman, Juha & Vainikka, Eliisa 2012. *LUKEMISEN TAVAT - Lukeminen sosiaalisen median*

aikakaudella. Tampere University Press, 2012, Tampere, 18–26.

Higgings, Dick & Higgings, Hannah 2001. *Intermedia*. Leonardo, Vol. 34, No. 1., MIT Press, 2001, <<https://muse.jhu.edu/article/19618/pdf>>, 4954.

Hiveworks, 2017. <<https://www.thehiveworks.com/>>

HORANG: *The Bongcheon-Dong Ghost*. 2011. <<http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=350217&no=31>>.

Hussie, Andrew: *Homestuck*. 2009. <<http://www.mspaintadventures.com>>

Kaseva, Tuomas: *"Ihan liian pitkä juttu"*. Helsingin sanomat, 1.10.2017, Helsinki.

Kuoppala, Parkkinen, Sinkkonen & Vastamäki 2006. *Käytettävyyden psykologia*. Edita Publishing Oy, 2006, Helsinki.

Lehtonen, Mikko: Surmaako kuva sanan? Multimodaalisuuden haasteet tekstintutkimukselle. *Kieli yhteiskunnassa – yhteiskunta kielessä*. *AFinLAN vuosikirja*. Toim. Mauranen, A. & L. Tiittula, Suomen soveltavan kielitieteen yhdistyksen julkaisuja no. 60, 2002, Jyväskylä, 45–60.

Lezhin.com, 2017. <<https://www.lezhin.com/en>>

McCloud, Scott 1994: *Sarjakuvat – Näkymätön taide*. Good Fellows Ky, 1994, Helsinki.

McCloud, Scott 2000. *Reinventing Comics*. HarperCollins Publishers, 2000, New York.

Manninen, Pekka 1995. Vastarinnan välineistö – sarjakuvaharrastuksen merkityksiä. Tampere University Press, 1995, Tampere, 10–12 ja 56–57.

Miettinen, Jani & Vehkalahti, Kimmo: Verkkokyselytutkimuksen otoksen valinta. *Otteita verkosta*. Toim. Salla Laaksonen, Janne Matikainen, Minttu Tikka. Vastapaino, 2013, Tampere, 88.

Munroe, Randall: *Height*, xkcd. <<https://xkcd.com/482/>>

Niemi-Pynttäri, Risto: Fleimaus: *Epäkohteliaisuus vai leikillisuus? Verkossa kiistelyn taidosta*. Suhteissa mediaan. Toim. Sirkku Kotilainen, Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja no. 99, 2009, Jyväskylä, 115–132.

Nielsen, Jakob: *Scrolling and Scrollbars*. Nielsen Norman Group 11.7.2005, <<https://www.nngroup.com/articles/scrolling-and-scrollbars/>>.

Nikunen, Kaarina: *Fanisuhde: Yhteisöjä ja yhteisiä puheenaiheita*. Suhteissa mediaan. Toim. Sirkku Kotilainen, Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja no. 99, 2009, Jyväskylä, 75–93.

Rauzada, Levannah: *Mandarin Orange*. Mecchiportfolio, <<http://mecchiportfolio.weebly.com/mandarin-orange.html>>.

Saarinen Lauri, Joensuu, Juri & Koskimaa, Raine 2001. *KIRJA 2010 – Kirja-alan kehitystrendit*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja no. 70, Jyväskylän Yliopisto, 2001.

Saharinen, Jokke: *MEDIAMAAILMAN KAMELEONTTI VAIHTAA VÄRIÄ – Sarjakuvakerronnan remediaatio, digitaalinen lukukokemus, multimodaalisen internetsarjakuvan määrittely ja sovellus*. Pro gradu-tutkielma. Itä-Suomen yliopisto, 2010, 1–4 ja 45. <<http://urn.fi/urn:nbn:fi:uef-20100065>>.

Salonen, Heljä: *Miksi paperikirja on terveellisempi kuin e-kirja?*, Iltalehti, 19.1.2015, <http://www.iltalehti.fi/terveys/2015011519025808_tr.shtml>.

Sangatsumanga, 2017. <<http://www.sangatsumanga.fi/mangainfo/mita-on-manga/>>

Sassi, Sinikka: *Mitä kuuluu yleiselle verkkoviestinnän aikakaudella?* Suhteissa mediaan. Toim. Sirkku Kotilainen, Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja no. 99, 2009, Jyväskylä, 33–34.

Sean Fenty, Trena Houp and Laurie Taylor 2004. *Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution*. ImageText: Interdisciplinary Comics Studies. 1.2.2004.
<http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/group/index.shtml>.

Tohtori.fi, 2008. <<http://www.tohtori.fi/?page=6771267&id=5147925>>

Vertical Inc.:in verkkosivut. *Black Jack*. <<http://www.vertical-inc.com/blackjack/>>

Wikipedia 2017. *Sarjakuva*. <<https://fi.wikipedia.org/wiki/Sarjakuva>>.

Liite 1. Sarjakuvakysely

Tämän kyselyn avulla pyrin avaamaan digitaalisten sarjakuvien erityispiirteitä, sekä suomalaisten lukijoiden suhtautumista näihin piirteisiin. Kysymykset koskevat sekä digitaalista sarjakuvaa, että sarjakuvaa yleisesti; voit vastata kyselyyn, vaikkei lukisi sarjakuvia aktiivisesti. Pakolliset kysymykset on merkitty *-merkillä. Vastaukset kerätään anonyymisti.

Kyselyn tulokset tulevat käyttöön gradussani, jonka tutkimuskysymys ja otsikko on alustavasti: "Miten sarjakuvan digitalisoituminen vaikuttaa suomalaisten lukijoiden lukukokemukseen?". Gradu tehdään osana Turun yliopiston kulttuurin ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman digitaalisen kulttuurin opintoja. Kyselyn tulokset poistetaan tietokannoista gradun valmistuttua.

Jos sinulla on kysyttävää tästä kyselystä tai tutkimuksestani, ota yhteyttä!

Kiitos jo etukäteen vastauksistasi :)

Anna Heinonen
annheit@student.utu.fi

1. Ikä

0-15

16-18

19-21

22-25

26-30

31-40

41-50

51-60

61-70

71 →

2. Oletko...

Koululainen

Opiskelija

Työssäkäyvä / Työtön

Eläkeläinen

Muu

3. Harrastatko sarjakuvia?

Kyllä

En

4. Kuinka usein luet sarjakuvia? Vastaa nykyisen tilanteesi mukaan.

Useita kertoja viikossa

1-2 kertaa viikossa

Muutamia kertoja kuukaudessa

Parin kuukauden välein

Muutamia kertoja vuodessa

Harvemmin

En koskaan

5. Oletko lukenut aiemmin sarjakuvia enemmän tai useammin?

Kyllä

En

6. Seuraatko aktiivisesti sarjakuviin liittyvää mediaa, esimerkiksi lehtiarvosteluja tai blogeja?

Kyllä

En

7. Oletko julkaissut sarjakuvia?

Kyllä

En

8. Oletko julkaissut sarjakuviasi...

Voit tarvittaessa valita molemmat vaihtoehdot.

Fyysisessä muodossa

Digitaalisessa muodossa

9. Kuinka usein luet fyysisiä sarjakuvia?

Useita kertoja viikossa

1-2 kertaa viikossa

Muutamia kertoja kuukaudessa

Parin kuukauden välein

Muutamia kertoja vuodessa

Harvemmin

En koskaan

10. Lukemieni perinteisten sarjakuvien genrejä ovat...

Huumori

Jännitys

Seikkailu

Kauhu

Romanssi

Fantasia

Draama

Sci-fi

Muu

11. Mitä hyvää näet fyysisissä sarjakuvissa?

12. Mitä huonoa näet fyysisissä sarjakuvissa?

13. Kuinka usein luet verkkosarjakuvia?

Verkkosarjakuvilla viitataan tässä kyselyssä kaikkiin digitaalisessa muodossa oleviin sarjakuviin.

Useita kertoja viikossa

1-2 kertaa viikossa

Muutamia kertoja kuukaudessa

Parin kuukauden välein

Muutamia kertoja vuodessa

Harvemmin

En koskaan

14. Lukemani verkkosarjakuvat ovat genreltään...

Huumori

Jännitys

Seikkailu

Kauhu

Romanssi

Fantasia

Draama

Sci-fi

Muu

15. Millaisilla laitteilla luet verkkosarjakuvia?

Tietokone

Mobiililaite

Tabletti

Muu

16. Mistä luet verkkosarjakuvia?

Verkkosarjakuvan omilta sivuilta

Verkkosarjakuvien julkaisualustalta (mm. Tapastic, Webtoon, Smackjeeves)

Mobiiliapplikaatiosta

Blogialustalta

Muualta, mistä?

17. Onko verkkosarjakuvien käyttöliittymä tai lukulaite vaikuttanut lukukokemukseesi positiivisesti tai negatiivisesti? Miten ja mihin?

18. Miten olet löytänyt verkkosarjakuvia luettavaksi?

Oletko saanut esimerkiksi suosituksia, lukenut arvosteluja tai selannut listoja verkkosarjakuvista?

19. Oletko ostanut verkkosarjakuvia tai maksanut lukuoikeudesta sarjakuviin?

Kyllä

En

20. Olisitko valmis maksamaan joistain verkkosarjakuvista?

Kyllä

En

21. Oletko koskaan ostanut verkkosarjakuvan fyysistä kopiota?

Kyllä

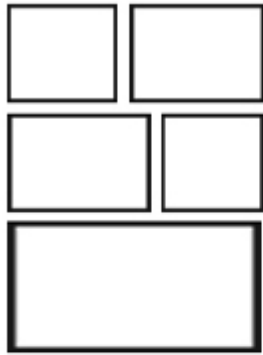
En

22. Oletko tukenut sarjakuvan tekijää rahallisesti muulla tavoin? Jos olet, niin miten?

Kyllä

En

23. Ovatko lukemasi verkkosarjakuvat muodoltaan...



Sarjakuvasivu (vaaka- tai pysty)



Sarjakuvastrippi (vaaka- tai pysty)



Scrollattava (vaaka/pysty)



Yksittäin



Videomuodossa



Jokin muu?

25. Oletko törmännyt verkkosarjakuviin joissa on...

Hyperlinkkejä?

Ääntä?

Videota tai animaatiota?

Videopelielementtejä?

26. Osaatko mainita jonkun esimerkin verkkosarjakuvasta, joka hyödyntäisi edellä mainittuja elementtejä?

27. Oletko törmännyt muunlaisiin sarjakuvan ja muun median yhdistelmiin? Millaisiin ja missä?

28. Mitä mieltä olit tällaisista eri mediaa hyödyntävistä elementeistä?

29. Jos olet käyttänyt verkkosivua, jolla sarjakuvan "seuraaminen" on mahdollista, oletko tehnyt niin?

Kyllä

En

30. Vastaavasti, jos sivulla voit arvostella tai tykätä sarjakuvasta, oletko tehnyt niin?

Kyllä

En

31. Oletko koskaan jättänyt kommenttia sarjakuvaan tai sarjakuvan tekijälle?

Kyllä

En

32. Koetko sarjakuvan seuraamisen, tykkäys- tai kommentointimahdollisuuden tärkeäksi lukijalle?

33. Mitä hyvää näet verkkosarjakuvissa?

34. Mitä huonoa näet verkkosarjakuvissa?

38. Kumpia luet enemmän?

Perinteisiä, paperisia sarjakuvia

Verkkosarjakuvia

Molempia yhtä paljon

39. Kummista pidät enemmän?

Perinteisistä, paperisista sarjakuvista

Verkkosarjakuvista

Molemmista yhtä paljon

40. Osaatko perustella miksi?

41. Jos sinulla on palautetta tästä kyselystä, kirjoita se tähän.

Kiitos palautteestasi!