

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
```

```
<html>
```

```
<head>
```

# <title>Raaka sisältö jarruttaa multimediaa </title>

```
<meta name="keywords"
```

```
content="Internet-sovellus,  
tietokonepeli, jumalan-  
palvelus, cd-rom, elokuva,  
kuvapuhelin, digi-TV,  
ooppera. Multimediaa.  
Toistaiseksi interaktiivista  
multimediaa hyödynnetään  
tuottoisasti kuitenkin vain  
peliteollisuudessa.">
```

```
</head>
```

```
<body>
```

Multimedian tarkka määrittely on hankalaa, ellei mahdotonta. Alalla esiintyy lukuisia tulkintoja multimedian luonteesta, mutta tieteellisesti kiistattomaan määrittelyyn ei ole pystytty. Jyväskylän yliopiston multimediaopintokokonaisuuden lehtori **Ilkka Kuukka** näkee multimedian interaktiivisena usean eri viestikanavan yhdistelmänä.

- Multimedia on enemmän kuin yksittäiset mediat. Siinä mediat ovat yhdessä samalla julkaisualustalla, jossa käyttäjä painii sovelluksen dramaturgian kanssa.

Valinnanmahdollisuus tekee multimediatekniikasta ainutkertaisen. Kuukan mukaan juuri tämä vapauden aste määrittelee, onko multimedia vain eri medioita samassa pussissa, vai onko siinä jotain astetta ylempää, hienompaa ja korkeampaa.

## <h1>Silmäkarkkia ja kuorrutusta</h1>

Multimediaa on näyttänyt tulleen joissakin yhteyksissä eri ärsykeitä häiriöksi asti stimuloivaa kuorrutusta. Multimedia on paikoitellen itseisarvo, jota tehdään käytössä olevilla keinoilla kikkailun, eikä käyttäjien tarpeisiin. Innostuksessa sisältö saattaa jäädä sovellusten jalkoihin.

- Usealla medialla kertomisen merkityksen pohdinta on vielä kesken, ja viisasten kiveä haetaan. Kaupallisesti

```

```



ajateltuna vielä ei ole löydetty vakavasti otettavia sisältöjä, joilla tienaisi leipänsä, Kuukka pohtii.

Kuluttajan näkökulmasta lisäarvo on kuitenkin helpommin löydettävissä. Motiivit multimedian käytölle piilevät viihtymisessä sekä yleisesti ottaen eri toimintomien helpot- tumisessa. Pelit myy- vät ja pal- veluilla on paikkansa.

Kuukka toteaa ihmisten olevan veijareita, jotka haluavat teknologian palvelevan ja helpottavan elämää. Multimedian oikeutus löytyneekin sen mahdollisuuksista parantaa elämänlaatua.

## <h1>Markkinat vielä hukassa</h1>

Multimedian kehitystä ohjaa teknologia, rajoituksineen ja mahdollisuuksineen. Alalle tulee jatkuvasti uusia teknisiä sovelluksia, joihin yritetään keksiä sisältöjä. Ilkka Kuukan mukaan sisältöjä ei kuitenkaan ehditä miettiä tarpeeksi huolellisesti, ja siksi päädytään puolivillaisiin ratkaisuihin.

Multimedia ei ole vielä vakiinnuttanut paikkaansa, ja tästä syystä sen tulevaisuutta on vaikea nähdä.

Kuukan mielestä koulutuksessa piilevät multimedian rajattomat markkinat. Imua on myös mainostajien, yritysten sekä julkisen sektorin eri toimijoiden keskuudessa.

Tällä hetkellä vain peliteollisuus

hyödyntää multimediaa tuottoisasti. Sen taloudelliset resurssit ta- kaavat mahdollisuuden hyvään ja kuluttajien tarpeet täyttävään tuotekehitykseen.

Kuukka tunnustaa, että juuri sisällö- jen kypsymättömyys on multimedian jarru.

- Näin ollen multimedian tulevaisuus voi olla mappi ö:ssä, muiden kuolleiden medioiden ja hukattujen mahdollisuuksien joukossa. Nokkelia teknologisia ideoita on keksitty, mutta onko varsinaista multimediaa koskaan oikeastaan päästy tekemäänkään, Kuukka kyseenalaistaa.



```
</body>
```

```
</html>
```

ESSI PELTOKANGAS JA  
ANNA ÖSTERBERG  
GRAFIikka JUSSI-PEKKA ERKKOLA