

readme_{01/21}

virtuaalisuus, verkot & etäelämä



/DIR

<i>/main</i>	03
<i>Aktiiviesittely</i>	04
<i>Internetin loputon syyskuu</i>	08
<i>Pelkoa ja inhoa TKO-älyn</i>	
<i>Twitchissä</i>	09
<i>Kiitos 2020–2021</i>	13
<i>“Gamers rise up” – näin meemeistä tuli</i>	
<i>politiikkaa</i>	16
<i>Pelaamalla liikuntaa?</i>	20
<i>Käpistelijän feng shui</i>	24
<i>/misc</i>	26

/USR

Päätoimittaja paatoimittaja@tko-aly.fi
Ines Lukkanen

Toimittajat lehti@tko-aly.fi
Siiri Hirvonen
Konsta Janhunen
Meri Rajamäki
Eetu Raunio

Kuvatoimittaja
Veeti Ollila

Taittäjä taittaja@tko-aly.fi
Meri Säynätkari

Julkaisija: TKO-äly ry

Readme saa HYY:n järjestölehtitukea.

/MAIN

Kun kirjoitan tätä mahtipontista tajunnanvirtaa, ikkunan toisella puolella hämärtyvä ilta on varsin Fazerin sininen, ja lunta on tupruttanut jostain kerrostalokattojen yläpuolelta jo useamman tunnin ajan. Covid-19 on jyllännyt ihmiskunnan keskuudessa yli vuoden, ja vaihtelevissa karanteenioloissa ollaan eletty lähestulkoon saman verran, kesän lyhytikäistä vapautta lukuun ottamatta. Vuoden ensimmäisen Readme:n teemaksi valikoituikin ajankohtaisesti “virtuaalisuus, verkot ja etäelämä”.

Surkukupaisaa sattumaa on se, miten lähellä sanat “etäelämä” ja “epäelämä” ovat toisiaan. Mutta me olemme mukautuneet. Me olemme uudistuneet. Samalla tavalla koin että Readme-lehtemme oli korkea aika kokea pienimuotoinen renessanssi. Se on ilmestynyt säännöllisesti viimeksi nelisen vuotta sitten, mikä oli mielestäni sääli. Halusin kerätä toimituksen, joka oli valmis tekemään hieman enemmän kuin vain kalpean vähimmäismäärän työtä kanssaopiskelijoittensa viihdyttämiseksi, ja käynnistin rekrytointiprosessin jo ennen kuin minua oli edes virkaan valittu. Let's face it - eipä pestiin kukaan muu ollut edes pyrkinyt.

Toimituskunnasta valtaosa, mukaan lukien kuvatoimittaja ja taittaja, on menneen syksyn käpistelyfukseja, jotka lähtivät joko omaehtoisesti tai varsin vähäisellä suostuttelulla mukaan tähän nekromantiarituaaliini. Tai kenties kyseessä on enemmän jonkinlainen elvytystoimi, sillä lehdellämme on aina ollut pulssi, vaikka sitten heikko ja laiskakin. Rebootin aika on kuitenkin tullut, ja mikäpä sen otollisempi hetki kuin nyt, kun pandemia pönöttää maailman portinvartijana.

Have you tried turning it off and on again?

Päätoimittaja

Ines Lukkanen

AKTIIVIESITTELY

Toimitus kysyi, TKO-älyn hallitus ja vastaavat, noh... vastaavat.

Nimi / Vastuualue

1. Jos olisin eläin, olisin
2. Mistä olet innoissasi juuri nyt?
3. Yllättävä fakta sinusta

HALLITUS

Markus Holopainen

Puheenjohtaja

1. Syvästi huolissani ilmaston lämpenemisestä.
2. SISun käyttöönotosta! 😞😞
Harmittaa, kun käyttöönotto siirtyy kesälle, sillä tahdon vilpittömästi enemmän ja uudempia ja luovempia käyttöliittymäratkaisuja, joilla toteuttaa itseilmaisua opintosuunnitelman muodossa!
3. Pelkään puhelinsoittoa tuntemattomista numeroista.

Olli Keski-Hyñnilä

Varapuheenjohtaja, klusterivastaava

1. Kissa
2. Kvanttietokoneilla ohjelmoinnista.
3. En ole koskaan maistanut karamboolaa.

Mari Karlsson

Rahis, sitsivastaava

1. Miten niin jos olisin?! Mähän olen eläin, edustan lajia Homo sapiens.
2. Käjä alkoi hyvin.
3. Aloitin nokkahuilun soiton joululomalla.

Konsta Janhunen

Sihteeri, opintovastaava, toimittaja

1. Marsu
2. Talven eniten pelaamani peli on 3DMark uuden näyttiksen johdosta...
3. Oli näin lähellä 🐣, että musta ei tullut käpistelyfuksi jo vuonna 2013.

Henri Peurasaari

Hallituksen jäsen, LAN-vastaava,

häirintäyhdyshenkilö

1. Lintuhämähäkki
2. Kyberpunktiin viittaavien tapahtumien havainnoinnista omasta todellisuudestamme.
3. Tykkään myös uusista muumeista.

Mitja Karhusaari

Yritystiimi, Jr. Evankelista,

Bilettiimi, Pöhinätiimi

1. Ilmeisesti Pöllö
2. Vaikka Rust.
3. En muista ikinä syöneeni Runebergin torttua.

Maija Ylitalo**Bilevastaava**

1. Planktoni
2. Käjästä.
3. Minussa ei ole mitään järin yllättävää :)

Ilkka Hauhio**Gurula- ja LAN-vastaava,
kasuaalitiimin jäsen**

1. Mäyrä
2. Ohjaamattomasti opetettavista laulusyntetisaationeuroverkoista.
3. En pidä omenoista enkä kahvista.

Matias "Matu"**Onnelainen****Yritysvastaava**

1. Karhut ovat lähellä sydäntäni. Varsinkin tölkeissä.
2. Tira maistuu maistuu.
3. Pystyn juoksemaan cooperin testin 11 minuuttiin.

Niclas Forsman**Yritysvastaava, opinto-
vastaava, tärpistövastaava**

1. Wolpertinger
2. Kvanttitietokoneista.
3. En ole koskaan käyttänyt Wolttia tai Foodoraa.

Emilia Andersson**Tiedottaja**

1. Muumi
2. Tirasta.
3. Olen asunut noin puolet niin kutsutusta aikuisiästäni Japanissa.

Teo Uosukainen**Fuksi-, tuutori-, KV- ja kulttu-
urivastaava**

1. Quokka
2. Vidya games, quantum computing.
3. Harvoin en kirjoita spagettikoodia.

Santtu Lempinen**Pöhinävastaava**

1. Alpakka
2. Interplanetary file system.
3. Olin ruotsin kielikylvyssä päiväkodista yläasteelle.

Magda Janeiro**Datatiedevastaava****MUUT VASTAAVAT****Janne Löfhjelm****Jäsenvastaava**

1. Mitähän näitä nyt on? Pingviini?
2. Java! Ja ehkä kaikki muukin ohjelmointi.
3. Suurin osa väkevästä alkoholijuomista maistuu (pienissä määrin) OIKEASTI hyvältä.

Maija Pajumaa**Tiedottaja**

1. Koira
2. En ainakaan Tirasta.
3. Pelaa koripalloa.

Milla Kortelainen**Opintovastaava**

1. Mato
2. Minimizer-algoritmista.
3. Mun lempiruoka on maustamaton tofu kasviksilla.

Matti Ylhäisi

Tuutorivastaava,
KV-vastaava

1. Pandakarhu
2. Koneoppiminen mullistaa maailmaa päivästä toiseen.
3. Olen asunut elämäni aikana 5 eri maassa.

Meri Rajamäki

Yhdenvertaisuus- ja casual-
vastaava, häirintäyhdyshenkilö

1. Hyppyhämähäkki
2. Alon-kurssi ja algoritmit yleensä.
3. 2020 alkoi yhdeksäs vuoteni yliopistolla (tosin vasta toinen käpistelemässä).

Sofia Vanhanen

Kulttuurivastaava

1. Citykani
2. Ul-suunnittelusta! Käytettävyyys on oikeesti tiedettä.
3. Meditoin joka aamu!

Laura Nordlund

Vuosijuhlamestari

1. Hattivatti
2. Excelistä.
3. Ihmisen punastuessa kasvojen lisäksi myös vatsan sisäseinämät muuttuvat punertaviksi.

Ilari Haho

Liikuntavastaava, pöytä-
juhlavastaava

1. Mesikämmen
2. Pöhinä saa karvat kikkaralle.
3. Olen aiheuttanut HAWK-hävittäjälle ylösvedon.

Markus Kaihola

Keittiömestari, kulttuuritiimin
jäsen

1. Merikilpikonna, jos BuzzFeedin testiin on luottaminen.
2. TIRA.
3. Harrastan golfia ja kerään keittokirjoja.

Niilo Korkiakoski

Risteilyvastaava

1. Kilpikonna
2. Työnteko monen opiskeluvuoden jälkeen.
3. Kandiin meni kahdeksan vuotta, ilman TKO-älyä ja alkoholia siihen olisi varmaan mennyt kolme vuotta.

Mikko Halmela

Risteilyvastaava, sitsitiimi

1. Sammakko
2. L-systeemit + Haskell/Rust.
3. En pysty päästämään irti menneisyydestä, jossa pystyi ostamaan Monster Energy Rehab® -energijuomaa (Vuosaaren Citymarketista reilusti alle kahden euron hintaan).

Jirko Leivo

Ympäristövastaava,
Otaniemiyhdyshenkilö

1. Apina
2. Tirasta tietenkini!!1
3. Filosofoin tiskatessa.

Aleksi Suuronen

TEK-yhdyshenkilö,
Otaniemiyhdyshenkilö

1. Hevonen
2. Työhakemusten täyttämisestä.
3. Ei ollu muute mun reppu.

Joona Heikkilä

Täristövastaava, Junior
Application Evangelist

1. Pikachu; oispa energiaa.
2. Noh, kirjoitan kandia siitä miten jäsästä voi kutsuu natiivikoodia ni salee tää.
3. Osaan joraa.

Arttu Janhunen

Tuotevastaava

1. Laiskiainen
2. Docker ja muu devOps-henkinen näpertely.
3. Kotonani on enemmän kukkaruukkuja kuin neliöitä.

Petrus Peltola

Gurulavastaava ja
mukana casual-, lan- ja
liikuntatiimissä

1. Merikilpikonna
2. Vihdoin päässyt vähän syventymään neuroverkkoihin ja muuhunkin mälään.
3. En osaa koodata.

Tuupe

RV-vastaava, Gurulavastaa-
va, Jr. app evangelist

1. Banaanikärpänen
2. Simulaatioista, Rustista ja käpistelyn opettamisesta.
3. Opiskelen vähän kaikkea muutakin luonnontiedettä, esim. fysiikkaa ja molekyylibiologiaa.

Jaime Heikkilä Dias

RV-vastaava

1. Mustekala
2. Ohtuprojektista. Pääsin kivaan ryhmään jossa tehdään asioita joita en ollut edes aiemmin tehnyt.
3. Tykkään ohjelmoinnista.

Outi Jussila

Alumnivastaava, varatoimin-
nantarkastaja

1. Tunturisopuli
2. Verkkopalveluiden saavutettavuudesta.
3. Syksy on mun lempivuodenaika.

Ines Lukkanen

Häirintäyhdyshenkilö ja

Readme:n päätoimittaja

1. Kultapanda.
2. Sivuaineopinnot ja 3D-prototyypimallinnus.
3. Lapsuuteni äänimaisemaan kuuluivat riikinkukot.

Eetu Raunio

Jokapaikanhöylä (tiimeissä
mallia casual, bile, pöhinä,
toimittaja, klusteri)

1. Mustekala
2. Striimaus, masiinalearnaus (machine learning), kybermaailman turvaus (net/cybersec).
3. Olin 7 vuotta musiikkiluokalla enkä osaa soittaa tai laulaa.

Mila Katajisto

INTERNETIN LOPUTON SYYSKUU

Meri Rajamäki

Usein kuulee väitettävän, että internet on pilalla. Evoluutio toimii internetissä vastakkaiseen suuntaan: kun istuu näyttöpäätteen äärelle on vielä sivistynyt ihminen, homo sapiens. Mutta mitä pidempään sitä istuu koneella vääntämässä aiheesta kuin aiheesta, sitä vääjäämättömämmin muuttuu ihmisestä simpanssiksi, ja lopulta koko keskustelu taantuu keskinäiseksi sonnanlikoamiseksi.

Ihmiset jotka väittävät näin ovat tietysti oikeassa. Netin hämärässä esihistoriassa, ennen Boomerbookia ja kaiken maailman YouTuben kommenttikenttiä, BBS:ien ja Usenetin aikaan asiat olivat sentään vielä paremmin. Silloin trolleilla oli netissä arvostettu ja kunnias tehtävä, nimittäin keskustelun tason ylläpitäminen. Trolleilla oli tapana aloittaa keskusteluja aiheista, jotka olivat niin loppuun kaluttuja, että jokainen palstan veteraani tiesi olla ottamatta aloituksia tosissaan. Niinpä käyttäjät, jotka jäivätkin trollin haaviin, pystyttiin tunnistamaan aloittelijoiksi ja opettamaan palstan tavoille. Kuten myöhemmin tuli tavaksi sanoa, uusia käyttäjiä opastettiin ”lurkkaamaan lisää”.

Koska internetiin oli 1990-luvun alkuun asti suhteellisen vaikea päästä, sitä käyttivät lähinnä viranomaiset ja yliopisto-

opiskelijat. Tämä oli tietysti osaltaan omiaan pitämään keskustelun tasoa korkealla. Ainoa ongelma olivat fuksit, jotka tunnetusti ovat olleet pilalla aikojen alusta asti. Näitä fukseja ilmestyi aina syksyisin Usenetin foorumeille suuri määrä, ja niinpä trolleilla oli kädet täynnä töitä fuksien kouluttamisessa. Ongelma kuitenkin esiintyi tosiaan lähinnä vain syksyisin ja niinpä se oli hallittavissa.

Mutta harva tietää milloin ja miksi internet oikeastaan lopullisesti meni piloille. Syyskuussa 1993 verkkopalvelu America Online (AOL) avasi yksityishenkilöille portit internetiin, ja verkko kaupallistui. Tämä syksy oli pahempi kuin yksikään toinen. Miljoonat internetistä ymmärtämättömät tavikset vyöryivät Usenetiin ja alkoivat hukuttaa sitä ”Eka!” ja ”Sama!” -postauksiensa alle. Fuksit olivat näiden joukossa selvästi paremmin käyttäytyvä vähemmistö. Syntyikin sanonta: ”syyskuu 1993 jää historiaan syyskuuna, joka ei koskaan loppunut”.

Seuraavan kerran, kun kuulet keskustelua siitä, kuinka internet on pilalla tai kuinka kuka tahansa voi nykyään sanoa mitä tahansa typerää (tai että mitään ei saa enää sanoa), muista siis että niin on aina ollut ja niin on aina oleva. Internet on aina ollut pilalla, ainakin syksyisin.

PELKOA JA INHOA TKO-ÄLYN TWITCHISSÄ

Ines Lukkanen



Kohokohta: Barbarossa ja pissapuskaodysseia • 3 kuukautta sitten

The Sims 4

19 Jaa

Striimauksesta yleisesti

“Let’s play” eli videot, joissa henkilö pelaa jotain tietokone- tai konsolipeliä, yleensä sitä samanaikaisesti kommentoiden, saavuttivat laajempaa suosiota YouTubeen myötä. Pelivideoiden tekijöiden määrä on vähitellen kasvanut noin vuodesta 2007 alkaen, ja erityisen kuuluisat “pelitubettajat” kuten Markiplier, Jacksepticeye, PewDiePie tai kotimaassa vaikkapa Läppävian Rauski ovat jo pitkään saaneet elantonsa tai ainakin sievoisia sivutuloloja YouTubeen ladatusta sisällöstään.

Pelien suoratoisto eli striimaus/streamaus puolestaan kehittyi edellämämainitun ilmiön kylkiäisenä 2010-luvun puolivälissä, ja nimenomaan striimaukseen erikoistuneet alustat kuten Twitch näkivät päivänvalon.

Lukuisat tubettajat striimaavat myös, ja vaikka tubesisältö ei välttämättä ole peleihin liittyvää, tubettajat striimaavat usein siitä huolimatta nimenomaan pelejä. Muutakin sisältöä kuin pelejä striimataan, esimerkiksi musiikin ja kuvataiteen tekemistä, podcast-tyylinä keskusteluohjelmia, tutoriaaleja ja ylipäätään pitkälti kaikkea sellaista mitä videoalustoillakin nähdään.

Twitch koki räjähdysmäisen kasvun sekä katsojissa että striimaajissa, kun Covid-19 iski maailmaan. Yht’äkkiä miljoonilla ihmisillä oli, paitsi ylimääräistä vapaa-aikaa, myös tarve lievittää ahdistusta eristyneisyyden tunteesta, menetetyistä vapauksista, väliin jääneistä matkoista ja peruutuista joukkotapahtumista. Striimit ja striimaajien ympärille muodostuneet chat-yhteisöt muodostivat paikoittain tiiviitäkin virtuaalisia “perheksiköitä” verkon ylitse, ja katsojat palasivat uskollisesti katsomaan suosikkinsa striimejä. Ihmiset löysivät toisensa pandemian keskelläkin.

Tekiksen striimiyhteisö

Ei liene yllättävää, että peliharrastus on erittäin yleinen TKO-älyn jäsenkunnassa. Telegramin TKT-videopelit -kanavalla on käyttäjiä 82, ja keskustelu varsin vilkasta. Kanavan sydämessä on luonnollisestikin LAN-tiimi, johon hakeutuu osa opiskelijakuntamme aktiivisimmista peliharrastajista, ja normaalioloissa laneja, eli LAN-partyja, on järjestetty useampia vuodessa. Näin pandemia-aikoina on jonkin verran pelattu moninpelimuotoisesti verkon yli, esimerkiksi suursuosioon noussutta InnerSlothin kehittämää Among Us -peliä.

Koronavuosi vaikutti totta kai myös meihin siten, että esimerkiksi LAN-tapahtumia ei voitu järjestää. Sen sijaan loppu- ja alkuvuonna järjestettiin striimaustapahtumia, ja moni striimaa aktiivisesti myös niiden ulkopuolella. Tapahtumissa on muun muassa striimattu niin FPS-räiskintää, Sims4:sta, Minecraftia kuin miinaharavaa ja kauhuakin, siis peliviihdettä laidasta laitaan.



Ilkka striimaa Amnesian custom-tarinoita

Kauhupelien suosio “myötäviilhteenä” on ulottunut ilmiönä myös tekiksen puolelle. Lähes yksinomaan tätä genreä ovat striimanneet Teo ja Atte. Kummatkin arvelevat kauhupelien katsomisen viehätöksen piillevän osittain striimaajan reaktioissa, jotka ovat yleisölle aitoudessaan sekä huvittavia että samaistumisen kohde. Toisaalta he arvioivat kyseessä olevan myös samansuuntainen psykologinen ilmiö kuin kauhupeleistä pitämisessä yleensäkin, mutta striimin seuraaminen voi tuntua jollain tapaa turvallisemmalta kuin pelin pelaaminen omin päin. Atte kommentoi asiaa seuraavasti:

– Monilla varmaan liittyy siihen, että ei uskalla itse pelata kauhupelejä, mutta haluais kuitenkin nähdä esimerkiksi pelin tarinan.

Striimin katsominen on semmonen hyvä lievempi versio kokea peli pelaamatta sitä itse.

Molemmat striimaajat ovat sitä mieltä, että kauhu on genrenä hyvin omintakeinen ja uniikki.

– Verrattuna muihin peleihin samanlaista tunteiden skaalaa tai voimakkuutta ei esiinny. On vaikea kuvitella, että vaikka The Settlers III:sta pelatessa hiilen väliaikainen loppuminen omassa pikkukylässä aiheuttaisi saman reaktion kuin alastoman puukko-Janin hyppääminen silmille mielisairaalan käytävällä.

Kummallakin on genren joukossa omia suosikkipelejä. Teo mainitsee kaksi ensimmäistä Dead Spacea ja Bioshockia, Preyn ja Alan Waken, eli pelejä joissa on mahdollisuus jotenkin puolustautua uhkia vastaan. Tästä poikkeuksena Teon listalla on Outlast 1, josta myös Atte sanoo pitävänsä. Lisäksi hän luettelee Silent Hill-pelisarjan ja Visagen.

– Se oli ensimmäinen *oikeasti* pelottava kauhupeli mitä oon pelannut.

Idean takana Outi

Kauden 2019–2020 LAN-vastaava Outi sysäsi striimaustapahtuman idean liikköelle. Hän kertoi katsoneensa tentitinttauksen ohessa kanssaopiskelijan striimiä, ja totesi, että oli kivaa seurata kaverin peliä.

– Kysyin tekiksen videopelikanavalla, että mahtaako kukaan striimata. Siinä sitten parin viikon ajan useampi ihminen linkkasi omaa striimiään, joten aattelin, että olis kiva jakaa homma koko tekiksen kanssa ihan virallisen eventin kautta.

Outin mukaan ensimmäisen tapahtuman vastaanotto oli erittäin positiivinen.

– Vastaanotto oli aivan ihana. Striimaajia, katsojia ja höpöttelyä oli paljon, eli porukka tuntui todella viihtyvän. Runsaista osallistujamäärästä ja upeista tapahtumafiiliksistä päätellen tapahtuma oli tosi onnistunut, ja loi etenkin näin etäaikana kaivattua yhteisöllisyyden tunnetta järjestöön.

Outia kiinnostaa striimisisällössä eniten kaikenlainen tarinallinen seikkailu, erityisesti kauhu. Immersiivisyys ja chattlelementin mukanaan tuoma interaktiivisuus luo tunteen siitä, että olisi itse

mukana kaverin seikkailussa. Hän ei kuitenkaan juuri katsele muita kuin TKO-älyn jäsenten striimejä, paria poikkeusta lukuun ottamatta.

– Games Done Quickiä on tullut seurattua, ja satunnaisemmin WoWin areenamatsuja. Kukaan yksittäinen tuntematon striimaaja ei oikein oo pitänyt otteessaan. Juurikin toi mainitsemani yhteisöllisyys tekee tekiksen omista striimaajista parhaita, kun striimaajat on tuttuja tai vähintäänkin niiden kanssa on jotain yhteistä, käpistely ja TKO-äly. Pystyy oikeasti olemaan katsojanakin osana striimiä muiden tekisläisten kanssa.

Kysyttäessä striimaako Outi itse, hän vastaa, ettei ole ainakaan toistaiseksi niin tehnyt, eikä ole lähiaikoina paljoa pelannutkaan.

– Ja oon aina tykännyt mieluummin kattoa kun muut pelaa, jo lapsena suostuttelin monet kerrat isän pelaamaan ja kattelin ite vieressä. Lupaen kyllä harkita!

Mikään ohimenevä, koronan sanelema ilmiö striimaus ja sen suosio eivät siis varmasti ole. Ihmisten nälkä virtuaalista viihdettä kohtaan on kyltymätön myös normaalioloissa. TKO-älyn striimi- ja peliyhteisö purjehtinee siis korona-aallokon halki vastedeskin lippu korkealla, ja kenties vielä jonain päivänä kapuamme takaisin kuivalle maalle. Mitäpä jos katsoisit muutaman pellessession sitä odotellessa?



Outinkin mielestä kauhustriimien katsominen on mukavampaa seurassa.

Linkkejä

Tekiksen Twitch:

<https://www.twitch.tv/tkoaly>

Atte:

<https://www.twitch.tv/cheesyspecies>

Teo:

<https://www.twitch.tv/teppanaterska>

Telegramin tkt-videopelikanava:

<https://t.me/tktvidya>

KIITOS 2020-2021

Konsta Janhunen

Runsas vuosi sitten, tammikuussa 2020 kuulimme uutisoitavan ensimmäisestä koronavirustapauksesta Suomessa. Muistan ajatelleeni, kuinka etäiseltä ja epärelevantilta tuo tieto silloin kuulosti. Varsin nopeasti kuitenkin kävi ilmi, että tilanne vaatii reagointia ja arjen muutoksia kaikilta, jopa meiltä täällä pohjoisilla perukoilla. Vuoden mittaan olemme jokainen lukeneet lukuisia artikkeleita *uudesta normaalista* ja siitä, kuinka rankkaa kaiken muuttaminen pandemiayhteensopivaksi on ollut. Siispä ajattelin kirjoittaa yhden lisää. Olen kuitenkin joko taitavasti suggeroinut itseni uskomaan pliiisuihin motivaatioajatuksiini tai sitten, aivan aidosti, olen nauttinut osasta *etäelämän* mukanaan tuomista piirteistä.

Kohokohdat

Paikat, joissa olet käynyt



Burger King Helsinki, Oulunkylä

Uusi



K-Supermarket
Mustapekka

Uusi



K-Citymarket Tammisto

Uusi

Introvertti kiittää

Koska kaiken sosiaalisen verkostoitumisen verhon takana olen varsin hyvin itsekseni ja pienissä piireissä viihtyvä, joillain määritelmien introvertti, olen kokenut *etäilyn* myös helpotuksena. Ei tarvitse kurkata kahden viikon kalenteria läpi ennen kuin uskaltaa kysyä kaverilta, että mitä kuuluu – ei se kuitenkaan ehdota, että nähtäisiinkö. Ei iske jäätävä *fomo*, jos onkin perjantai-iltana fillis vain haista pahalta kalsareissaan videopelien äärellä eikä sosiaalinen ahertaminen houkuttele. Vaarallisen lähellä yksinäisyyttä sitä saattaa introvertimpikin näissä oloissa käydä, mutta ainakin vähäinen ja etämuotoinen sosialisointi on omalla kohdallani ollut helpommin lähestyttävissä tarpeen tullen.

Liikunta onkin ajanviete

Myönnettäköön, että en ole sporttisinkaan yksilö. Jonkin verran kuitenkin pitäisi olla pitääkseen yllä niin fyysistä kuin mentaalistakin eheyttään. Tavan arjessa tätä on kuitenkin liian helppo vältellä perustellen sitä milloin milläkin muulla kiireellä. Ei tahdo muodostua rutiiniksi. Nyt on kuitenkin ollut toisin. Jopa kaltaiseni paatunut sohvaperuna ja kyyrynskadatalija on useaan otteeseen kokenut mökkihöperöityvänsä ja lähtenyt spontaanisti ulkoilemaan. Kesällä ei montaa huurteista tullut terassilla nautittua, syystalvella jäivät leffat teattereihin ja taidemuseoihin olisi vähän ikävä. Näiden sijaan on kuitenkin kävely- ja pyöräilykilometrejä alla enemmän kuin koskaan.

Mikä vuorokausirytmii

Myytti minulle. Tietäisipä edes, mikä viikonpäivä nyt on. Lähinnä siis, että pitääkö laskarit jo palauttaa ja onko tässä nyt mennyt johonkin *zoomailuun* lupautumaan. Etäilyn myötä niin opinnot kuin useat työtkin ovat muuttuneet kertatehtäillä huomattavasti joustavampaan suuntaan. Pientä trendinpoikasta ja puhetta digitalisaatiosta, paperittomuudesta, työajattomuudesta ynnä muusta pöhisevästä on ollut jo parin vuosikymmenen ajan. Tarpeeksi vahva voimasana oli kuitenkin vasta *covid*, ja vihdoinkin useat saavat luoda aikataulunsa itse. Katsoa luentoja yöllä, nukkua päivällä, tai miksei vaikka tehdä useamman päivän hommat kerralla ja järjestää ylimääräistä vapaata. Ei tämä tietty kaikilla työpaikoilla ole mahdollista koskaan, mutta opiskelun jousto voikin mahdollistaa jäykemmän duuniaikataulun puurtamisen samalla. Jännällä tavalla myös pohjoisen talven jatkuva hämärä on tuntunut tavallista armollisemmalta, kun hereilläoloaika on osunut tavallistakin useammin aikoihin, jolloin ei kuuluisikaan olla valoisa.

Kiitos myös Juha Sipilälle

Vuoden 2015 syksyllä diplomi-insinööri Sipilä osasi povata prosessikaavioistaan kiistatonta hyvää tähän aikaan. Vuoden 2016 alusta nimittäin tämän häikäpönttömobiliistin johtama hallitus kumosi laista aiemmat kauppojen aukioloaikoja rajoittaneet kohdat ja täten mahdollistui keskieurooppalaiselta tuntuva konsepti, aina auki oleva ruokakauppa. Yöeläjille tämä on nyt mahdollistanut rauhaisan ja vastuullisen tavan järjestää jääkaappinsa valolle seuraa samalla välttämällä keskieurooppalaisia tartuntalukuja, eikä aukiolorajoitusten palauttamisesta juuri edes ole keskusteltu. Yhä useammasta kaupasta, kioskista, kahvilasta ja kojusta on myös alkanut saada toimituksia kotiovelle. Pientä korvausta vastaan sitä saattaa *woltittaa* vaikka irtokarkkeja, jäätelöä ja pitsaa sohvalleen poistumatta torkkukepitonsa alta ilman, että mieleni kriitikot minua siitä tuomitsevat. Minähän vain olen vastuullinen kansalainen.

Mustaa ja valkoista

Yhden ihmisen kokemus on aina monien tekijöiden värittämä. Itse koen selvinneeni verrattain vähällä sopeutumisella ja ehkä juuri siksi minun on helppo poimia liuta positiivisia puolia omasta *covid/ experiencestäni*. Löydän kuitenkin yhden yleispätevän piirteen yhdistävän kaikkea tässä kirjoittamaani – ei ole yhtä oikeaa ja väärää tapaa elää elämäänsä. Koska minulla on ollut mahdollisuus muokata arkeni sopimaan tähän uuteen normaaliin, olen löytänyt aivan uudenlaista arvostusta valinnanvapautta kohtaan. Oma toiveeni onkin, että juuri tämä jäisi osaksi arkeamme kauas karanteenien jälkeiseenkin aikaan. Erilaiset ihmiset saisivat kukin päästä päämääriinsä mahdollisimman itselleen sopivin keinoin. Toisaalta tätä kautta myös suhteeni ällöpositiivisia motivaatiofraaseja kohtaan on muuttunut ymmärtävämmäksi. Jokaisen olisi hyvä, ilman globaalia kriisiäkin, pysähtyä silloin tällöin miettimään, onko kiveen hakatun oloisen normaaliarjen eläminen itselleen paras vaihtoehto, vai saisiko elämästään nautinnollisempaa kuuntelemalla itseään. Ehkä tämä aiempi normaali onkin osalle ollut se sopeutumista vaativa formaatti.

“GAMERS RISE UP” – NÄIN MEEMEISTÄ TULI POLITIIKKA

Meri Rajamäki



4chanista tutut Kekistan-liput liehuivat Trumpin kannattajien kokoontumisessa New Yorkissa 2017 / Alec Perkins (CC 2.0)

“The Revolution Will Not Be Televised”, lauloi Gil Scott-Heron, yhdysvaltalainen muusikko ja runoilija, vuonna 1971. 2010-luvun alussa taas näytti siltä, että vallankumousta ei ehkä näytetä televisiossa, mutta se tapahtuu sosiaalisessa mediassa reaaliajassa. Arabikevät ja Occupy Wall Street näyttivät maailmalle esimerkkiä rauhanomaisesta vallankumouksellisuudesta, kyberutopistisesta protestiliikkeestä, joka sai alkunsa ruohonjuuritasolta, internetistä. Liberaalit optimistit syleilivät uuden median liikeellepanevaa voimaa.

Kummastakaan liikkeestä ei kuitenkaan lopulta tullut mitään. Occupy Wall Street ei saanut yhtäkään vaatimusta läpi ja lopulta viranomaiset häätivät protestojat julkisista rakennuksista. Egyptin vallankumous johti Muslimiveljeskunnan valtakauteen. Vuoden 2013 Ukrainan protestit, jotka olivat ottaneet mallia Occupy-liikkeestä, synnyttivätkin äärioikeistovetoista, väkivaltaista poliittista liikehdintää.

Useissa näistä “digitaalisen vallankumouksen” yrityksistä Guy Fawkes -maski otettiin keskinäiseksi solidaarisuuden symboliksi. Internet-natiiveille symboli oli ollut jo ennestään tuttu: se oli viittaus Anonymous-hakkeriliikkeeseen - löyhään, johtajattomaan ja kacottiseen entiteettiin, joka sai alkunsa 4chan-kuvalaudalta.

Anonymous-liikkeellä ei vuoden 2011 tienoilla näyttänyt olevan poliittista agendaa. Sitä ei kiinnostanut jako oikeaan ja vasempaan leiriin, mutta libertaarinen vallan ja järjestyksen vastustaminen oli osa sen keskeisintä filosofiaa. 4chan olikin perustamisestaan lähtien nähty sananvapauden työssijana, jossa mistä tahansa saattoi keskustella mihin sävyyn halusi. Yksi suurista syistä 4chanin suosioon oli se, että se otti nopeasti omakseen aseman internetin meemitehtaana – Rickroll, Lolcats ja moni muu klassikkomeemi on juurikin 4chanista lähtöisin. Meemien lisäksi sen toinen kantava voima oli ja on shokkikulttuuri, tabujen rikkominen ja trollaaminen.

Libertarismi, sananvapauden järkkymätön puolustus ja vallan vastustaminen ovat avainasemassa, kun halutaan ymmärtää miksi 4chan ja uusi internet-oikeisto kehittyivät juuri sellaisiksi, kuin ne tänä päivänä tunnetaan. Kyse on suurilta osin populismista ja vastareaktiosta. Occupy-liike syntyi epäonnistuneena vastareaktiona väestön rikkaimman prosentin rikastumiseen ja köyhimpien kurjistumiseen. Vuonna 2014 alkunsa saanut Gamergate-liike taas kohdisti kritiikkinsä videopelikulttuuria parjaaviin feministeihin yleensä, mutta muuttui pian kohdennetuksi ahdistelukampanjaksi esimerkiksi tunnettuja feministejä Anita Sarkeesiania ja Zoe Quinnia vastaan.

Gamergate merkitsi tärkeää suunnanmuutosta uuden internet-oikeiston tiellä, tai kenties sen syntyaskelia. Se toi 4chan-kulttuurin, videopeliharrastajat ja feminismin vastustajat valtamedian tietoisuuteen ja se politisoi suuren määrän nuoria miehiä. Se ohjasi kannattajansa organisoitumaan "kulttuurisodan" idean ympärille – idean, että politiikassa tärkeintä eivät ole talous eivätkä hallinnolliset kysymykset, vaan kulttuurikysymykset, joissa jakolinjan toisella puolella on kulttuurivasemmisto (tai kulttuurimarxistit, kuten kirjailija, psykologi ja mediapersoona Jordan Peterson sanoisi). Poliittisen korrektiuden ja feminismin vastustaminen johdatti myös monet epäpoliittiset toimijat kuluttamaan viihdyttäväksi suunniteltuja videoita. Vuosina 2014-2015 yksi parhaista keinoista tienata rahaa ja luoda YouTube-uraa olivat niin sanotut "Social justice warrior cringe compilationit".

Gamergate-liikkeen tuhkista nousi poliittinen vaikuttaja ja toimittaja Milo Yiannopoulos, joka kirjoitti aikanaan artikkeleita äärioikeistolaiseen Breitbart-lehteen. Yiannopoulos kritisoi artikkeleillaan, julkisilla kannanotoillaan ja poliittisella aktivismillaan feminismiä ja erityisesti yliopistokampanjien kulttuuria. Tämä poliittinen aktivisti, joka ajoi Trumpin vaalikampanjaa, kertoi Bloombergin haastattelussa, ettei hän oikeastaan välitä politiikasta sinänsä. Omien sanojensa mukaan Yiannopouloselle tärkeintä oli nimenomaan kulttuurisota, ja hän löytää huumoria tabujen rikkomisesta ja kielletyille asioille nauramisesta – juuri samoista asioista, joiden puolesta 4chanin käyttäjät olivat kampanjoineet jo vuosia.

4chan ja uusi nuorten Trumpin kannattajien (nytemmin poistettu) Reddit-yhteisö nimeltä The Donald täytyivät Trumpin kasvoilla varustetuista Pepe the Frog -sammakoista, MAGA-hatuista ja liberaalien kyynelistä. Tämä oli politiikantekoa internet-natiiveille – ironista ja kyynistä vastakulttuurista, jossa hallinnolliset kysymykset eivät olleet koskaan olleet keskiössä, ja jossa tärkeämpää oli retoriikka ja shokkiarvo. Tässä ilmapiirissä Trump oli sankari, vallitsevan järjestyksen vastainen hahmo, joka tuli politiikan ulkopuolelta muuttamaan asioita ja sekoittamaan pakkaa. Tai trollaamaan eppisesti, riippuen keneltä kysyi. Vuoden 2016 presidentinvaalien alla valtavirtamedia risti uuden internet-oikeiston nimellä “alt-right”, vaihtoehtoinen oikeisto. Myös Hillary Clinton käytti termiä eräässä kampanjapuheistaan, ja termi jäikin elämään.



Pepe the Frog ja Donald Trump - nimeä ikonisempi kaksikko

Vaihtoehtomedian rooli Trumpin vaalivoitossa oli niin suuri, että vuotta 2016 voidaan kuvailla vuotena, jona valtamedian hallitseva asema politiikassa päättyi. Internet mahdollistaa nykyään kullekin poliittiselle leirille omat uutismediansa, omat keskustelupalstansa ja jopa omat faktansa. Kaikki ovat tähän mennessä kuulleet vaihtoehtoisista totuuksista, valeutisista, ja siitä kuinka valtamedian sanaan ei voi luottaa. Trumpin retoriikka pyrki alusta asti heikentämään asiantuntijoiden ja auktoriteetin roolia USA:n yhteiskunnassa. Niinpä ei olekaan yllättävää, että huhut laajamittaisesta

vaalivilpistä ja muut salaliittoteoriat löysivät hedelmällisen maaperän entisen presidentin kannattajakunnasta. Tammikuiset Capitol-kukkulan tapahtumat ovat looginen osa samaa jatkumoa. Vaikka bisnesmogulina Trump itse oli auttamatta osa järjestelmää, sillä ei ollut väliä – hänen argumentointinsa estetiikka puri kannattajiin.

Ei ole mikään ihme, että tammikuun 6. päivä Capitolin kukkulalla Washingtonissa heiluivat 4chanin meemeistä tutut Kekistan -liput ja Pepe the Frogit. Trump nimittäin edusti tälle osalle kannattajakuntaansa jotain politiikkaa parempaa – kumouksellisuutta, vallan vastustamista ja eppisiä meemejä. “Gamers rise up” saattaa olla vain ironinen internet-slogan, mutta siinä on perää. Internet on nykypäivänä suurimmalle osalle ihmisistä tärkein uutisten ja miellpitemiden lähde. Totta kai sieltä kumpuavalla kulttuurilla on poliittisia seuraamuksia niin Yhdysvalloissa kuin globaalissa maailmassa sen myötä kaikkialla muuallakin. Merkkejä tästä alt-right -ajattelun noususta on nähtävissä meillä koto-Suomessakin, nousihan Yllautakin

innoissaan Trumpin kelkkaan. Kotoisista puolueistamme löytyy tietysti myös Jussi "Mestari" Halla-aho, jonka ympärille on niin ikään internetissä ja sen ulkopuolella syntynyt melkoinen persoonallisuuden kultti. Poliitiikan internetisöityminen ja twitteröityminen on ollut jo arkipäivää hyvän tovin, ja jään mielenkiinnolla seuraamaan millaiseksi se kehittyy tulevaisuudessa.

Päälähteet:

Nagle, Angela. *Kill All Normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*. Zero Books, 2017.

Mike Wendling. *Alt-right: From 4chan to the White House*. Pluto Press, 2018.

PELAAMALLA LIIKUNTA?

Siiri Hirvonen

Korona-ajan myötä kotona pysyttelystä on tullut uusi normi, kuntosalit ovat suljettuina ja joogaan ei pääse - mikä neuvoksi? Vanha nurkassa pölyttävä Wii Fit-lauta ei houkuttele eikä varastossa istuva pleikkarin tanssimatto vuodelta 2010 taida olla enää edes toimiva. Mutta ei hätää, on modernin liikunnan aika, nimittäin VR-liikunnan!

BEAT SABER

BEAT SABER



Saatavilla: Steam, Oculus, Playstation VR
29,99€

Arviot: Overwhelmingly Positive (96% positiivisia
41 866 Steam-arvostelusta)



SCAN ME

Beat Saber on syystäkin yksi tunnetuimmista VR-peleistä. Siinä VR-ohjaimet toimivat valomiekkoina, joilla halkaistaan kohti tulevia palikoita musiikin tahtiin. Vaikeustasot määrittelevät palikoiden määrän ja tempon. Musiikki on suurimmaksi osaksi rytmikästä elektroa, mutta pelissä on myös DLC-vaihtoehtoja erilaisilta bändeiltä, kuten Green Day, Imagine Dragons ja BTS. Peliin voi myös tuoda omia "custom"-kappaleita, joita internetin syövereistä löytyy mielin määrin. On rokkia ja poppia, elektroa ja klassista.

Beat Saber on enimmäkseen käsillä huitomista, tosin jalkojen liikuttaminen rytmin mukaan tekee liikkeistä enemmän tanssinomaisia. Varsinkin vaikeusasteen kasvaessa tulee nopeasti hiki ja kädet väsyvät.

Vinkki: Jos asunnon tuhoaminen heilumisella huolestuttaa, pieni matto jalkojen alla auttaa pysymään paikallaan.

BLADE & SORCERY



Saatavilla: Steam, Oculus
19,99€
Early Access

Arviot: Very Positive (94% positiivisia 12 476
Steam-arvostelusta)



SCAN ME

Blade & Sorcery on alati kehittyvä peli, jossa voit huijata, mätkiä, taikoa tai ampua (jousipyssyllä). Verta vuotaa ja raajat rikkoutuvat. Tämä on oiva peli niille, jotka kaipaavat väkivaltaa elämäänsä (liikunnan lisäksi).

Blade & Sorcery on vaikeusasteeltaan hyvin vapaa ja liikunnan vaativuus riippuu paljon pelaajasta. Jos peliin lähtee innolla mukaan, voi väsyä hyvinkin nopeasti. Varsinaista käsien heiluttamista ei ole kovin paljoa (pelityylistä riippuen), mutta syke pääsee nousemaan silti.

Vinkki: Immersioaste on kova, joten on hyvä tyhjentää pelialue miltei kaikesta. Televisiot, tietokoneet ja jopa omat kädet ovat huijotuksen ansiosta vaaravyöhykkeellä.

ELEVEN: TABLE TENNIS VR



Saatavilla: Steam,

Oculus

19,99€

Arviot: Overwhelmingly

Positive (95% positiivisia

1 765 Steam-arvostelusta)



SCAN ME

Eleven: Table Tennis VR on hyvin simppele peli, jonka ainoa tarkoitus on simuloida pingistä, minkä se tekee mainiosti. Pingis tuntuu melko aidolta, fysiikat toimivat hyvin ja pallo myös menee sinne minne tähtää. Input lagia ei huomaa miltei lainkaan ja pallo lähtee mailan iskusta napakasti. Tilaa suurelle pingispöydälle ei tarvitse etsiä, eikä myöskään peliseuraa, vaan kaiken tämän löytää suoraan pelistä. Peli on sen verran hiottu kokemus, että sitä voisi jopa kutsua paremmaksi kuin aitoa versiota, ihan vain siksi että palloja ei tarvitse kerällä nurkista ja sohvien alta. Moninpeliominaisuuskin on, joko kaverin tai satunnaisen pelaajan kanssa. Kaverin kanssa pelistä saa eniten irti, sillä pelaaminen tuntuu melkein kuin olisi paikan päällä samassa huoneessa.

Vinkki: Mailaa voi muokata niin että voit lyödä kovemmin tai kevyemmin.

SUPERHOT VR



Saatavilla: Steam,

Oculus, Playstation VR

22,99€

Arviot: Very Positive

(88% positiivisia 4 407

Steam-arvostelusta)



SCAN ME

Jos olet ikinä kaivannut tunnetta, että olisit kuin Matrixin Neo väistelemässä luoteja, tämä peli on sinua varten. SUPERHOT VR:ssä taistellaan ihmismäisiä hahmoja vastaan ympäristöstä löytyvien tavaroiden avulla, joilla voi ampua tai niitä voi viskoa vihollisia päin. Käytettävissä on myös klassiset nyrkit, ja vaikka usein kuuluu sanottavan "don't bring a knife to a gunfight", niin SUPERHOTissa tämä on aivan mainio vaihtoehto.

Mikä sitten tekee SUPERHOTista uniikin VR-pelin? Kun lopettaa liikkumisen pelin aikana, aika pysähtyy ja kaikki jäävät paikoilleen — liikkeen jatkuessa niin viholliset, luodit, heittoveitset ja kaikki muutkin objektit jatkavat matkaansa. Peli on rennompia kuin muut tässä artikkelissa mainitut, mutta silti varteen otettava vaihtoehto. Kehon mutkitteleminen väistelläkseen luoteja vie yllättävän paljon energiaa, varsinkin vaikeimmilla tasoilla.

Ja jos nämä eivät tärrpää, älä huoli, sillä lisäksi on olemassa tuhansittain erilaisia VR-pelejä laidasta laitaan. Suurin osa peleistä toimii SteamVR-settien kanssa, mutta pelejä löytyy myös hyvin esimerkiksi Oculus- tai PlayStation Storesta.

Vinkki: Muista venytellä ennen VR-pelien pelaamista!

VR-setit

Jos et jo omista VR-settiä, sopivan löytäminen voi olla hankalaa, sillä erilaisia settejä on paljon — "halpaa" ja kallista, huonommin ja paremmin toimivaa. Tämän miniarvostelun avulla voit saada kuvan siitä, mikä voisi olla paras sinulle.

HTC Vive 699€

Speksit

Näyttö: Dual AMOLED -näytöt, joissa 1080 x 1200 pikseliä per silmä

Virkistystaajuus: 90 Hz

FOV: 110 astetta

Langallinen setti, langattomat ohjaimet

Ei kuulokkeita

SteamVR -yhteensopiva

Kotisivut: <https://www.vive.com/eu/>

Ehdottomasti vanhin setti arvostelussa. HTC Vive tuli markkinoille huhtikuussa 2016, ja toimi yhtenä ensimmäisistä peruskuluttajalle saatavista VR-seiteistä. HTC Vive toimii SteamVR -pelin kanssa eikä vaadi kovinkaan tehokasta näyttöohjainta (minimisuosituksina NVIDIA GeForce GTX 970 tai AMD Radeon R9 390) tehden siitä sopivan ensisetin. Vive loistaa peleissä, joissa yksityiskohdat eivät ole tärkeitä, sillä resoluutio aiheuttaa varsinkin lukemisessa sumuisuutta. Vive kuitenkin vaatii langattomat kuulokkeet parhaaseen pelikokemukseen, sillä siinä ei ole sisäänrakennettuja kaiuttimia.

+ Hyvä setti peruskäyttöön

+ Ohjaimet ovat mukavat kädessä, mutta vaativat nopeampoisissa peleissä puristamista

– Vaatii langattomat kuulokkeet

– Pikseleiden puute johtaa hieman sumeaan pelikokemukseen

Käytettynä löytyy vielä ja onkin varsin hyvä vaihtoehto, etenkin ensikertalaiselle.

Valve Index

1079€

Speksit

Näyttö: Dual LCD -näytöt, joissa 1440 x 1600 pikseliä per silmä

Virkistystaajuus: 120 Hz, mahdollinen 144Hz

FOV: 130 astetta

Langallinen setti, langattomat ohjaimet

Korvien päälle asetettavat kuulokkeet

SteamVR-yhteensopiva

Kotisivut: <https://www.valvesoftware.com/en/index>

Valve Index tuli markkinoille kesäkuussa 2019 ja olikin yksi odotetuimmista VR-seteistä. Index toimii SteamVR-ympäristössä ja tarjoaa näyttöjensä takia paljon tarkemman kokemuksen kuin HTC Vive. Indexissä on myös sisäänrakennetut kuulokkeet, joissa on hyvä äänenlaatu ja mukava tuntuma. Indexin ongelma onkin vain sen hinta, sillä setti on ylivoimaisesti kallein ja sen lisäksi sen kanssa suositellaan tehokasta näyttöohjainta (NVIDIA GeForce GTX 1070 tai AMD Radeon RX Vega).

- + VR-seteistä paras immersio
- + Mukava päässä ja ohjaimet ovat hyvät kädessä
- Kallis
- Vaatii hyvän näyttöohjaimen

Paras vaihtoehto, jos valmiiksi omistaa hyvän tietokoneen ja on halua käyttää tonni VR-laseihin. Ehdottomasti paras VR-kokemus.

Oculus Quest 2

349€ / 449€

Speksit

Näyttö: Dual LCD -näytöt, joissa 1832 x 1920 pikseliä per silmä

Virkistystaajuus: 72Hz

FOV: N/A

Langaton setti ja ohjaimet, 2-3 tuntia peliaikaa

Kaiuttimet

Oculus/Facebook -yhteensopiva

Kotisivut: <https://www.oculus.com/quest-2/>

Oculus Quest 2 on arvostelun uusin setti ja se julkaistiin lokakuussa 2020. Toisin kuin muut setit, se ei vaadi tietokonetta, vaan on kokonaan erillinen kokonaisuus. Quest 2 toimii omassa Oculus-ympäristössään, ja sen takia sille on hieman vähemmän pelejä kuin muille vaihtoehtoille. Setti on hyvin mukava päässä, ja korkean resoluution ansiosta yksityiskohdat näkyvät hyvin ja kuva on kaunis. Setti saattaa kuitenkin aiheuttaa liikepahoinvointia, sillä sen virkistystaajuus on vain 72Hz.

Lisäksi Facebook-profiiliin linkittäminen settiin voi aiheuttaa närkästystä Facebookin lukuisten yksityisyys- ja tietoturvaongelmien takia.

- + Ei vaadi tietokonetta
- + Halpa
- Facebook pakollinen
- Ohjaimet voivat luiskahtaa käsistä
- Voi aiheuttaa liikepahoinvointia

Hyvä vaihtoehto niille, joilta ei löydy tehokasta konetta, mutta haluavat hyvän VR-kokemuksen.

KÄPISTELIJÄN FENG SHUI

Toimitus kollektiivisessa ihanuudessaan

Gurula on kiinni. Navetta on kiinni. Pajat, käytävät ja kirjastot ovat kiinni. Moni on joutunut rukkaamaan opiskelutottumuksiaan uusiksi ja hiomaan siinä sivussa kotityöskentely-ympäristöään entistä joustavammaksi ja mukavammaksi. Kuvareportaasi vilkaisee toimituksen opiskelunurkkauksiin, joissa myös uusin Readme on valtaosin naputeltu.



Ines: Hyggen määrä on käänteisesti verrannollinen ergonomian kanssa, koska jälkimmäinen on aika pitkälti 0/5. Valtava kilpparipehmo soveltuu kuitenkin kätevästi selkänöjäksi.



Meri R.: Oikeasti ergonomisen työpisteen suunnittelu on ikuisuusprojekti. Ennen sen valmistumista istun sängyssä kaikkien pehmojen kanssa, niin läppärillä nyhvääminen ei tunnu niin yksinäiseltä.



Meri S.: *Elämänlaatu parani huomattavasti, kun päätin hankkia Oikean Työpöydän. Huonona puolena tosin se, että jotenkin noita kirjoja, vihkoja, mukeja tuppaa kertymään aina viikon myötä valtaamaan mun elintilaa. Seuraavana investointina sievempi hiirimatto.*



Konsta: *Ensin tuli säädettävä pöytä, sitten toinen näyttö, sitten kunnollinen tuoli. Nyt tässä voi istua niin ergosti kuin mahdollista. Oikeasti röhnötelen milloin missäkin kyyryssä. Tosin säädettävälle pöydille vahva suositus, seisominen virkistää!*



Siiri: *Muuton jälkeen nopeasti kasaan heitetty työnurkka voi näyttää siistiltä päältäpäin, mutta pöydän alta pilkistävät johdot rikkovat illuusion nopeasti. Noh, ainakaan sinne ei tarvitse katsoa.*



Veeti: *Kampuksen sulkeminen pakotti viemään työpisteen nimellä kulkeneen ikuisuusprojektin loppuun. Ulkonäön voi aina laittaa ergonomian edelle, mutta jälkimmäinen on silti miljoona kertaa parempi kuin aikaisempi sängyssä läppäriin kanssa hajoilu.*

/MISC

Toimitus kollektiivisessa viisaudessaan

Eilisen takaa

“Olipas kiva lukea taas Readme:tä, kunpa tämä ei koskaan loppuisi!”
Ei sen vielä tähän tarvitsekaan loppua, sillä vanhoja numeroita voit lueskella TKO-älyn sivuilta: <https://www.tko-aly.fi/toiminta/readme>

Käytettävyys oli tiedettä jo numerossa 2/2008:

“Oletko ihmetellyt, missä työpöytäsi on? Ja mikä on tuo infernaalinen koko ruudun täyttävä ubuntu-ikkuna, joka aukeaa aina käynnistyksen ohessa, jota ei pysty sulkemaan, siirtämään tai pienentämään? Ja joka vilkkuu inhottavasti, jos sen päällä siirtää toista ikkunaa ja joka sisältää samat pikakuvakkeet kuin vasemman yläkulman tassu-valikko?”

Samuli Kajpiainen: M niin kuin miniläppäri — lyhyt oppimäärä

Kerhomaja älypuhelimessa

Uusimmaksi puheenaiheeksi verkon syövereissä on noussut sosiaalisen median sovellus, invite only -äppylä, Clubhouse, joka on käytännössä yhdistelmä äänichattia, Twitteriä ja interaktiivista podcast-alustaa. Kyseessä on siis periaatteessa tapa jolla vakoilla muiden keskusteluita. Sisään päästäkseen tarvitsee kutsun olemassa olevalta “klubijäseneltä”, ja näin betavaiheessa jaeltavia kutsuja on kaksi käyttäjää kohti. Se, että toistaiseksi vielä valikoivuutta henkivä alusta lukee käyttäjäkuntaansa mm. Kanye Westin ja Elon Muskin, onkin sitten kysyjästä riippuen hyvä tai huono asia. Toimitus ei tähän ota kantaa.

Clubhouse (toistaiseksi vain iOS): <https://www.joinclubhouse.com/>

Toimituksen top 5 naposteltavat (ei oikeasti missään järjestyksessä):

1. Lätkä-liigat pussitavarana. Siis oikeesti. PUSSITAVARANA.
2. Islanti-Kismet. Jääkarhu-karkin makuinen ja crunchy munchy.
3. Poppamiehen uudet hot habanerosipsut.
4. Giffar-pikkupuustit. Parhaasta makuvaihtoehdosta ei päästy yksimielisyyteen.
5. Earth Controlin mansikka-omena-bites. Makoisa huijaus terveellisemmästä elämästä.

Mitäs mää sitten kattosin?

Joko loppui Internet kesken? Suljitko juuri Redditiin katsoaksesi oisko Redditiissä mitään uutta kiinnostavaa? Onko TikTokiin #fyp vähemmän freesi neljää tuntia myöhemmin? Tsekkaa seuraavaksi nää:

Odd Tinkering

https://www.youtube.com/channel/UCf_suVrG2dA5BTjJhNLwthQ

Mm. vanhojen pelikonsolien korjaamista ja entisöintiä ilman turhaa höpöttelyä.

2CAN TV - My Life With Toucans!

<https://www.youtube.com/channel/UC5mP8Jzj01FxxMEJWvrihIQ>

Kämppiksinä rescue-tukaaneja

Sukella erikoisten soittimien maailmaan:

Jerobeam Fenderson: How To Draw Mushrooms On An Oscilloscope With Sound

<https://www.youtube.com/watch?v=rtR63-ecUNo>

Audio == vision, kun musiikkia tehdään oskilloskoopin kuva edellä.

Lorenz Rhode: How to Talkbox

https://www.youtube.com/watch?v=h_L5v9OTSxc

Miten legendaarinen funk-instrumentti talkbox toimii.

Floppotron: Duke Nukem Theme

<https://www.youtube.com/watch?v=XazFCsBUL78>

Kamalan kuuloinen vanha rauta harmonisoi kauniisti.

Waterphone Demo: Waters-Hubbert

<https://www.youtube.com/watch?v=foSjstDFDfg>

Legendaarinen kauhuelokuvien soitin.

Tehokuuntelussa juuri nyt:

Ines: Allie X - Fresh Laundry

Konsta: Nublu ft. Mikael Gabriel - Universum

Meri S.: Enter Shikari - The Sights

Siiri: Jeremy Soule - Glory of Cyrodiil

Veeti: Kate Ryan - Ella Elle L 'a

Eetu: Unknown Mortal Orchestra - Multi-Love

Meri R. ilmoittaa kuunnelleensa hyvin vähän musiikkia viime aikoina, ja katsoneensa sen sijaan Vaushin striimejä Twitchissä.

TKO-älyn Telegram ilman asiayhteyttä

"Ja syy ylipäänsä sille miks somus tuli niinkin lähelle tuhoa johtu siitä, että Sauronin tietämys hobiteista oli vajavainen." -OllikH

"Jos on rikollinen, ei kannata näyttää huomiota herättävän rikolliselta" -elucca

"Koodasiko Linus Linuxin tämän kurssin suorittamisen jälkeen vai pitikö ottaa vielä käyttöjärjestelmät- kurssi?" -anon.

