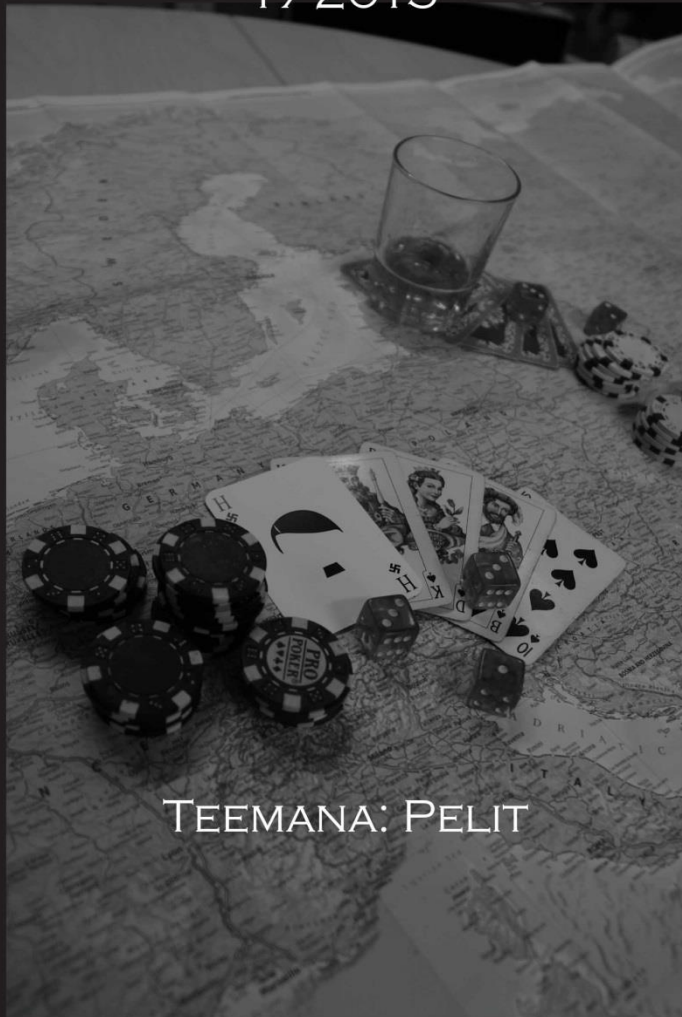


TOSINE

1/2015



TEEMANA: PELIT

OPISKELIJAN ONNENPÄIVÄT

KIRKKOPUISTON ROSSOSSA

KEVÄTKAUSI 2015

maanantaisin 31.5.2015 asti

KAKSI PIZZAA YHDEN HINNALLA

Rosso tarjoaa edullisemman.

sekä ISOT HANALIMSAT 2€ (norm. 3,80€)

SYYSKAUSI 2015

maanantaisin ja tiistaisin 31.12.2015 asti

KLASSIKKOPIZZAT 9,90

(norm. 11,90 - 15,50)

sekä ISOT HANALIMSAT 2€ (norm. 3,80€)

Kysy muista eduistasi tarjoilijalta.

TARJOUKSEN SAAT ESITTÄMÄLLÄ OPISKELIJAKORTIN TILAUKSEN YHTEYDESSÄ.
EI VOIMASSA JUHLAPYHINÄ.

RISTORANTE
ROSSO

• UN ITALIANO FAMILIARE •

Rosso Kirkkopuisto

Kauppakatu 19, Jyväskylä



SISÄLTÖ:

Pääkirjoitus	4
Korkeakoululiikunta ja gonzojournalism	5
Uraputkessa	8
Tosinistille töitä	10
Chocoboista ja sankareista- Final Fantasyn lyhyt historia	12
Uuden hallituksen uudet kujeet	16
Humanistiset grinderit	20
Suuri ja mahtava HOL-kevätseminaari	21
Hassunhauskat Puuhasivut	24

TOSINE 1/2015

Jyväskylän historianopiskelijoiden
ainejärjestölehti

Päätoimitus ja Taitto:
Annika Pohjanpalo

Lehden toimitus:
Antti Jörgensen
Inka Kukkonen
Sami Kumpulainen
Topi Kytölehto
Annika Pohjanpalo
Taneli Tenhu

Kansikuva:
Peliä Euroopan kartalla
Valokuvaaja: Annika Pohjanpalo
Idea: Taneli Tenhu

Painos:
150

Jyväskylän yliopistopaino
2015



PÄÄKIRJOITUS

Ollapa kissa.

Juuri se kissa, joka katsoo minua sängyltä kun yritän kirjoittaa pääkirjoitusta. Se kissa, joka nukkuu tyytyväisenä ruokinnan jälkeen ja leikkii työkseen.

Se kissa, joka ei anna sinun nukkua aamuyöstä kun sillä on nälkä.

Kissalla on helppoa ja mukavaa. Ei sillä, että opiskelijalla ei olisi helppoa tai mukavaa mahdollisesti, mutta ei se ainakaan ole kovin yleistä opiskelijapiireissä. Ei täällä pidä olla helppoa tai mukavaa, vaan haastavaa ja kehittävää.

Tämän takia tarvitsemme pelejä. Pelejä harhauttamaan meidät pois siitä faktasta, että me emme ole kissoja, meidän ei ole tarkoitus olla kissoja, eikä meistä koskaan tule kissoja. Tämän suuren tragedian äärellä me voimme kuitenkin pelata pelejä joissa olemme kissoja, kissojen kaltaisia olentoja tai elää täysin kissojen vallassa.

Juuri tämä on minun mielestäni yksi pelien tärkeimmistä funktioista. Niiden tarjoama hetkellinen pako todellisuudesta, jonka aikana aivot saavat levätä ja latautua, tai vaihtoehtoisesti pelit stimuloivat muuten väsyneitä ja uupuneita aivoja. Pelit ovat itsessään tärkeitä, tapoja kehittää itseään ja kertoa tarinoita. Ne ovat uniikki taidemuoto, joka kieltää sinua katsomasta sitä loppuun, jos et kehitä itseäsi. Onnistumisen tunne on yksi tärkeimpiä asioita ihmiselle, aivan sama missä tilanteessa he ovat elämänsä kanssa. Pelit tarjoavat onnistumisen kokemuksia, jopa siinä vaiheessa kun mistään muualta ei niitä saa.

Kaikenhan pitäisi mennä kohti tuottavuutta ja hyviä opiskelutuloksia, joten voihan pelit toki nähdä vain tämän välineenä. Minä en näe niitä näin. Se on vain yksi niistä syistä miksi tämän lehden teemana ovat pelit, ja niihin liittyvät asiat.



Opiskelun lomassa on myös hyvä hoitaa muuta toimintaa, kuten vaikka ainejärjestön lehden kanssa avustamista. Haluaisinkin kiittää kaikkia jotka ovat auttaneet ja neuvoneet minua ensimmäinen lehteni teossa ja tarjonneet minulle materiaalia. Lehdentekoprosessi on ollut paikoitellen pelottava, mutta loppujen lopuksi hyvin opettavainen ja mukava kokemus. Seuraava lehti menee jo varmasti paremmin.

Toivottavasti tekin löydätte oman tapanne olla kissa, tai jopa onnistutte omistamaan kissan parhaimmassa tapauksessa. Tai löydätte jonkun opiskelun ulkopuolisen aktiviteetin, jolla täyttää aikaanne.

Annika Pohjanpalo

päätoimittaja



Korkeakoululiikunta ja gonzojournalismi



LIIKUNTAVASTAAVA TESTAA

Astun sisään L-rakennukseen ja liikun aulaan pitkin kohti alakertaa, puheensorina muutuu aina vain äänekkäämmäksi. Muutama liikunnallisen näköinen ihminen pelaa pöytätennistä, mieleeni tulvi mukavia muistoja minun ja kierrellyöntien yhteisestä menneisyydestä.

Realiteetit iskevät vastaan. En tullut tänne pelaamaan pingistä! Sporttisemman vaatekokonaisuuden vaihdettuaani palaan takaisin ja suunnistan kohti voimistelusalua. Käytävä on täytynyt nuorista elämäniloa hehkuvista liikkujista. En tunne minkäänlaista yhteenkuuluvuutta. Kohtaan muutaman katseen, olemukseni aiheuttaa hämmennystä, huvitusta, ehkä jopa sääliä. Astun sisään saliin, olen ainut miespuolinen paikalla. Olen eksynyt Zumbaan...

Latinorytmejä ja kehonhallintaa

Huh, en ollutkaan ainut miespuolinen zumbaaja! Joku muukin astuu viimein sisään eikä näytä yhtään niin väärään paikkaan saapuneelta kuin minä. Tämä Zumba vaikuttaa selvästi voimakkaasti sukupuolittuneelta liikuntamuodolta. Olen ottanut mukaani kaksi saattajaa jotka saavat toimia henkisenä

tukenani matkallani latinorytmeihin. Asetun salin taakse piiloon ahdistavilta katseilta jotta pystyn keskittymään asiaan. Tunti alkaa järkytyksellä. Ohjaajamme laittaa musiikkia soimaan ja alkaa tanssia, muut yhtyvät tanssiin. Muutaman sekunnin jälkeen minäkin alan hytkyä ohjaajamme esimerkin mukaan.

Hetken kuluttua alan sisäistää huomattavaa kehonhallintaa vaativan liikeradan. Tämähän on helppoa! Sitten liike vaihtuu ilman kummempia varoituksia. Hämmennys lamauttaa minut taas hetkeksi. Tällä kertaa pitäisi liikkua sivuttaissuunnassa ja vieläpä ohjaajamme koreografian mukaan. Sama kuvio jatkuu läpi tunnin: uusi liike opetellaan ohjaajan mallin mukaan, muutaman sarjan jälkeen opetellaan taas uusi liike ja tämän jälkeen vaihdetaan liikkeitä tietyn (omasta mielestäni mielivaltaisen) kuvion mukaan. Liikkeiden vaihto ei välttämättä korreloi musiikin mukaan mikä tietenkin häiritsee omaa erehtymätöntä humanistilogiikkaani.

Myöhemmin kuulin että samoja liikkeitä oli käytetty tunneilla aiemminkin, mikä saat- taan selittää sen miksi muiden zumbaaminen saattoi vaikuttaa sujuvammalta kuin omani. Itselleni liikevaihtuvuus oli liian suurta, sillä juuri kun sain alaraajani toimimaan haluamallani tavalla ja olin keskittymässä yläraajojen kehonhallintaan, liikerata tylästi vaihtui. Jossain vaiheessa pysähdyin miettimään mitä tällä keskivartalolla oikein pitäisi tehdä.

Musiikki on yleisesti Zumbassa käytettyä latinopop-tykitystä joka joko vetoaa kuuli-



ClipartOf.com/1127256

“Yhtymäkohtia liikkeissä tunsin niin Sailor Moon -sarjaan, Power Rangers -sarjaan kuin Dragon Ball -animen kamehameha-liikesarjaan”

jaansa tai sitten ei. Musiikki oli selvästi hyvin tuotettua ja mietittyä, itse jäin kaipaamaan autenttista musiikillista elämysmatkaa kuu-balaisen kahvilan savuiseen etnojazziin, brasilialaisen slummin tuottamaan choron sykkeeseen tai perulaisen vuoristokylän rai-kkaisiin panhuiluihin. Ohjaajamme soitti myös omaa musiikkiaan, mikä oli hieno asia riippuen omasta suhtautumisestaan Pitbull-nimiseen latinorap-artistiin.

Arvio:

+Hauska tapa liikkua

+Hyvä ryhmähenki

-Suuri oppimiskynnys ensikertalaiselle

Zumba: 3/5 (tanssin ja latinomusiikin ystäville 5/5)

Tasapainoa etsimässä

Zumbatunnin jälkeen tieni vei BodyBalance™ -tunnille. Saliin astuessani huomasin että viimeisille tulijoille oli varattu parhaat paikat keskeltä salia. Asetun paikalleni enkä tällä kertaa koe olevani yhtä väärässä paikassa kuin zumbassa. BodyBalance™ -tuntien ideana on kehittää kehonhallintaa, kehon syviä lihaksia ja tasapainoa. Taustalla soi rauhallinen musiikki, liikkeet ovat ottaneet vaikutteita joogasta, taijista ja pilateksesta (joista en ole yhtäkään tietenkään koittanut).

Taiji-vaikutteet tulivat selvästi esille työnnellessäni huoliani suurieleisesti salin seinään ja ottaessani vastaan ElämänAuringon™. Yhtymäkohtia liikkeissä tunsin niin Sailor Moon -sarjaan, Power Rangers -sarjaan kuin Dragon Ball -animen kamehameha-liikesarjaan. Tunti soljuu eteenpäin, tarvetta kellon vilkuiluunkaan ei ole. Liikkeitä toistetaan monta kertaa ja ohjaaja kertoi myös miten liikkeistä sai haastavampia. Välillä omat liik-

keeni tuntuivat sujuvan jopa hyvin, tunsin hieman ylpeyttä Vaaka™ -liikkeestäni jossa pysyin heilumatta mielestäni vaakasuorana. Onneksi kanssasatapainoilijani olivat tarpeeksi hienotunteisia antaessaan minun säilyttää mielikuvani.

Tunti päättyi rentoutusharjoitukseen, jossa makasimme salin lattialla ja opettelimme hengittämään. Rentoutuminen oli ehdottomasti tunnin parasta antia, ohjaajan hypnotisoiva höpötys rentoutti lähes nukahtamiseen saakka ja BodyBalance™-nirvana oli käsinkosketeltava. Tunti oli kaiken kaikkiaan oikein hauska vastapaino palloilulajeihin orientoituneemmalle urheilusielulleni vaikkei anaerobiselle alueelle päästykään.

Arvio:

+Rento tunnelma

+Loistava loppurentoutus!

+Helpot liikkeet

-Eihän tämä oikein urheilusta mene

BodyBalance™: 4/5

Keskivartaloli hasten ylösnousemus

Seuraavana päivänä suuntasin askeleeni kohti corea, jossa tarkoituksena olisi harjoittaa keskivartaloa ja siellä mahdollisesti sijaitsevia lihaksia. Tunnista tulisi selvästi erilainen, sillä nyt paikalla oli ei vain kaksi, vaan kolme miespuolista liikkujaa. Maskuliininen hegemonia salissa oli käsin kosketeltava. Tällä kertaa olin uskaltanut yksin liikkumaan ja menin salin perälle jumppamattoni kanssa kuin vanha tekijä. Tunti alkoi venytyksellä jonka jälkeen heiluttelimme jalkojamme ilmassa. Tämähän on helppoa. Olihan se ensimmäiset viisi minuuttia. Sitten selvisi että se heiluttelu oli lämmittelyä ja lopputunti

heiluteltaisiin aivan eri magnitudilla.

Liikkeisiin onneksi annettiin helpompia suoritustapoja niille joilla on ujommat keskivartalolihakset, joten minäkin pystyin kävelemään kotiin päivän päätteeksi. Liikkeiden tehokkuutta oli yllättävänkin helppo säädellä tunnin kuluessa. Tunnin ohjaaja Julius oli selvästi syntynyt verkkarit jalassa ja hymy huulilla, niin kannustava ilopilleri kyseessä oli. Hänellä oli myös hämmäntävä vaikutus parantaa jalkojen ilmassaheilutellu-kykyä ilmaantuessaan viereen seuraamaan suoritusta. Tunti oli sitä mitä pitikin: minulle keskivartaloli hasten hidasta ja tuskallista kuolemaa, muille mukavaa treeniä.

Arvio:

+Julius

+Keskivartaloli hakseni ovat sittenkin olemassa...

+...ja nyt niihin sattuu

+Treeniä pystyy muokkaamaan omille vatsali haksille sopivaksi

Core: 4,5/5

Julius, minä ja masokismi

Toisen ryhmäliikuntapäiväni viimeinen urheilusuoritus oli ihanaksi kokemukseksi tiedetty Bootcamp. Ehdin hetken jo etsiä oikeaa salia ja emmin lopulta löytäessäni sen muutaman minuutin myöhässä. Oven avattuani harkitsin jo hetken sen sulkemista kunnes Juliuksen kotoisa, kutsuva hymy pakotti minut jäämään paikalle.

Bootcampilta odotin hauskaa leikkisyyttä ja pientä rajojen testausta mikä osoittautuikin todeksi lämmittelyssä: Julius oli tehnyt meille circuit-tyyppisen ohjelman, jossa arvottiin nopalla mitä liikettä vuorollamme teimme omassa ryhmässämme.

Liikevalikoimassa oli vatsali hasliikkeitä, yleisliikesarjoja, leuanvetoa ja muuta sellaista. Toistojen määrä oli hupaisa, esimerkiksi vatsali hasliikkeitä piti tehdä kerralla 50, leuanvetoja 10 ja punnerruksia 40. Per hen-

kilö! Ryhmämme jäsenet olivat ennenkin olleet Juliuksen leirityksessä ja aloittivat nopan heittelyn turhankin innokkaasti.

Treenin syvin olemus paljastui muutaman kierroksen jälkeen ja tällä treenillä tarkoituksena olikin puristaa kaikki mitä kropasta lähtee irti. Puolivälissä treeniä tunnelma oli jokseenkin toivoton, mutta näin kirjoitushetkellä kokemus tuntui mainiolta. Ei sillä että olisin uudestaan menossa... Julius teki hyvin työnsä koittaessaan piiskata jokaista kohti parempaa suoritusta, mutta teki sen kuitenkin tarpeeksi hellästi ettei kukaan loukkaisi tunteitaan treenin tiimellyksessä.

Circuit-treenin jälkeen luvassa oli vielä loppuvenyttelyt jotka venyivät turhankin perusteelliseksi kahvakuulajumpaksi. Bootcamp oli oikein hieno kokemus kerran elämässä koettavaksi. Jos koet itsessäsi minkäänlaisia masokistisia suuntauksia urheilun suhteen, tämä on ehdottomasti koettava. Itseni asetaisin 50 shades of korkeakoululiikunta -akselilla enemmän sadistiksi kuin masokistiksi, joten tämä hupi jäi nyt yhteen kertaan.

Arvio:

+Julius

+Kropasta sai kaiken irti

+Kannustava ryhmähenki

Bootcamp: masokisteille 6/5, meille muille 4/5.

Topi Kytölehto



URAPUTKESSA

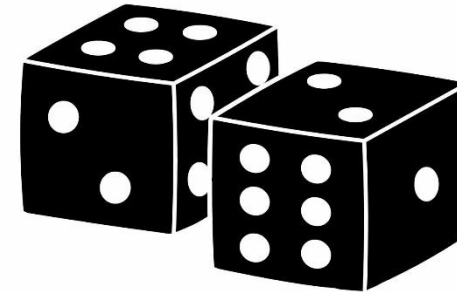
Lapsesta saakka olin unelmoinut pääsystä pelaamaan seuroista perinteikkäimmässä, Manchester Unitedissa. Odotin innolla työskentelyä sir Alex Fergusonin opeissa muiden lahjakkaiden pelureiden kanssa. Mutta ei, minut hankkikin riveihinsä häijy pikkuveli, Manchester City.

Siispä aloitin opintoni vuonna 2010 Helsingin yliopiston teologisessa tiedekunnassa. Helsinki oli suuri, minä pieni ja teologisessa paljon hörhöjä. Tai niin minusta ainakin aluksi tuntui. Pian selvisi, etteivät he kaikki kummajaisia olleet laisinkaan, mutta vähintäänkin persoonallisia kuitenkin. Opiskelin niin tieteellistä raamatuntutkimusta, kristillisen opin systematiikkaa kuin maailmanuskontojakin, mutta rakkaimmaksi minulle muodostui, kuinkas muutenkaan, kirkkohistoria.



Cityssä peli kulki ajoittain mainiosti, mutta toisinaan oli pidempiäkin maalittomia kausia. Yritin toimia pelaajayhdistyksen luottamustehtävissä, mutta Cityn masentava toimintakulttuuri ei sopinut minulle. Unelmoin Unitedista. Cityn aikamani minut lainattiin useaan otteeseen muihin suurseuroihin. Kilpaileva suurseura kuitenkin karttoi minua, vaikka pariin otteeseen kävinkin testileirillä koeteltavana.

Opiskelin teologian rinnalla taloustiedettä, valtio-oppia, filosofiaa ja kasvatustieteitä. Tiesin olevani oikealla alalla suunnaten opintojani kohti opettajuutta, mutta yksi tiehenala puuttui ansioluettelostani: Historia, tuo tieteistä perustavin, jyskytti takaraivosani. Minun oli haettava vielä kerran. Pääsykokeissa keväällä 2013 huomasin merkittävän eron toimintakulttuureissa: Helsingissä marmatettiin penaalista pöydällä, Jyväskylässä istuttiin viere vieressä. Meininki oli tyystin eri.



Ja lopultakin vuosia Cityn riveissä kehittyneet pallonkäsittelytaitoni huomioitiin. Lainasopimus Unitediin julkistettiin kesällä 2013 ja alkoi syksyllä 2014. Kaltaiseni jo hieman ikääntynyt eilisen lupaus soluttautui nuorten tähtipelaajien keskuuteen. Paikallisen pelaajayhdistyksen toiminta viehätti minua ja päädyin luottamustehtäväänkin.

Historian opiskelu Jyväskylässä on ollut juuri sellaista, mistä olin aina unelmoinutkin. Aihealueet ovat enimmäkseen kiinnostavia, laitoksen käytännöt toimivia ja opiskelijoista todella välitetään. Tosine ry järjestää laadukasta ja monipuolista toimintaa ja pitää pienen opiskelijan puolua. Jyväskylä on aivan oikea kaupunki, joka on täynnä kiinnostavia ja miellyttäviä ihmisiä.

Peliurani loppu hämmöttää jo nurkan takana. En ole katkera kulkemastani polusta, kaikkea muuta. Vielä en tiedä laitan nappulakengät naulaan Cityssä vai Unitedissa, mutta olen totta vie onnellinen saatuaani pelata molemmissa. En ole kiinnostunut valmennustehtävistä näissä seuroissa, mutta innolla odotan jo työskentelyä juniorien parissa. Ja eipä tiedä mitä tulevaisuus tuo tullessaan, sillä suuri seikkailu tämä elämä on ollut tähänkin asti.

Antti Jörgensen

Oman elämänsä tähtipelaaja



TOSINISTILLE TÖITÄ

Kesätyöhaku on taas ajankohtaista. Monilla opiskelijoilla työpaikka jo onkin, ja aika lailla yhtä moni odottelee sähköpostia, jossa kerrotaan työnhaun tuloksista. Paikan nappaaminen satojen hakijoiden joukosta ei ole aina ihan helppoa – muutama muukin kun on tainnut tuumata, että olisipa mukava viettää kesä opiskelupaikkakunnalla. Sivussa voisi tehdä vaikka kesäopintoja tai sitten kotipaikkakunnalle ei vain enää jaksu mennä. Aikuisiahan tässä jo ollaan, ja ajatus kesästä vanhempien nurkissa ahdistaa.

Historianopiskelijoille onkin ollut pitkin vuotta paljon työelämäohjausta tarjolla. Ideoita on voinut hakea niin syksyn työelä-

mäpäivästä kuin kaikille avoimista CV- ja LinkdIn-työpajoistakin, laitoksen

omia työelämäopintoja unohtamatta. Silti herättelen vielä tässä kevään korvilla väkeä työnhakuun. Töitä kannattaa ehdottomasti hakea, ja siihen CV:een kirjoittaa jotakin muutakin kuin ”tosi nisti”.

Pakkaa CV:een mukaan kaikki hakemasi työtehtävän kannalta oleellinen tieto. Mitä opiskelet, aikaisempi työkokemus, ovatko vieraat kielet ja tietotekniikka hallussa (vaikka humanistia saattaakin tekniikka hirvittää, niin kyllä se Excelin käyttö ainakin kannattaa opetella). Jätä kuitenkin turhat jaarittelut pois, tarkemmin itsestäsi pääset kertomaan mahdollisessa työhaastattelussa. Netistä löytää valmiita CV-pohjia, ja osa niistä on oikeasti käyttökelpoisiaakin. Käytä niitä, jos homma meinaa muuten tökkiä. Myös yliopiston sivuilla on hyviä työnhakuohjeita.

Fiksu tosinisti myös valitsee sivuaineensa

niin, että työllistymismahdollisuudet ovat realistiset. Toki kannattaa opiskella sitä, mikä itseä kiinnostaa, mutta järkeäkin saa käyttää. Jos kerran suomalainen muutenkin menee vaikka takalisto edellä puuhun, niin kyllä myös yksittäisistä itselle epämieluisista perus- tai jopa aineopinnoista selviää – nimimerkillä ”ensi syksynä taloustietoa, jeejee!” Sivuainevalinnoissa onkin pohtimista etenkin niille, jotka eivät aio valmistua aineenopettajiksi.

Ei pidä myöskään lannistua, jos heti ensimmäinen paikka ei nappaa. Kysele töitä aktiivisesti, ja käytä sumeilematta hyväksi sosiaalista verkostoasi. Tuttujen kautta saatu työpaikka on yhtä arvokas kuin niillä kuuluisilla omilla ansioilla hankittu. Harva myöskään pääsee kertaheittolalla töihin. Et voi lähettää työhakemuksia liikaa – liian vähän kyllä voit. Kannattaa hakea myös työpaikoihin, jotka eivät välttämättä koskisikaan

”Et voi lähettää työhakemuksia liikaa – liian vähän kyllä voit.”

juuri omaa alaasi: vaihtelu virkistää, ja voit oppia yllättäviä asioita. Ja eipä kaikille välttämättä ole oman alan töitä kesäksi tarjolla-kaan, vai mitä tuumivat opettajat?

Jos kuitenkin näyttää pahasti siltä, ettei vällekkään tekijälle löydy töitä, älä jää tyhjän päälle roikkumaan. Tee vaikka kesäopintoja. Tutustu myös Tosineen uuteen yhteistyökumppaniin, Specia Ry:hyn.

Specia Ry on ammattijärjestö, joka on räätälöinyt toimintansa lähinnä humanisteille ja kasvatustieteilijöille. Ammattijärjestöille ominaisesti jäsenistölle on tarjolla työttömyysturvaa ja muita jäsenetuja aina palkkaneuvonnasta edullisiin vakuutuksiin. Specian kautta saa myös paljon vinkkejä ja kontakteja, jotka voivat auttaa sinua työnhauksessa. Ideoita työnhakuun voit hakea vaikka Specian listauksesta siitä, mitkä tahot ovat työllistäneet ko. ammattijärjestön jäseniä eniten Keski-Suomessa:



Specian jäsenten top 10. työllistäjät / Keski-Suomi:

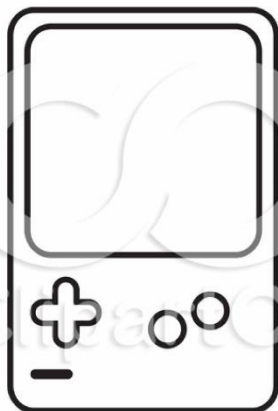
1. Jyväskylän yliopisto
2. Jyväskylän ammattikorkeakoulu
3. Jyväskylän kaupunki
4. Etelä-Savon Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus (ELY-keskus)
5. Puolustusvoimat
6. Jyväskylän koulutuskuntayhtymä
7. Jyväskylän yliopiston ylioppilaskunta
8. Niilo Mäki -säätiö
9. Kansaneläkelaitos
10. Keski-Suomen Kansanopiston Kannatusyhdistys Ry

Jos siis (kesä)työnsaanti tuntuu ylivoimaiselta, harkitse hakevasi töitä esimerkiksi näistä paikoista.

Inka / HOL & Specia

Specia Ry lyhyesti:

- humanistien ja kasvatustieteilijöiden ammattijärjestö (HUOM! opettajaksi opiskeleville oma ammattijärjestönsä OAJ)
- opiskelijan jäsenetuja: ansioidon turva, palkkaneuvonta, rahallinen koulutustuki, lakimiespalvelut, vakuutukset, gradupankki...
- jäsenmaksu 1% kuukausittaisesta päätoimen ennakko-pidätyksen alaisesta tulosta (ei koske opiskelijoita, joille ei kerry palkkatulua)
- alumniverkosto, jonka kautta voit olla yhteydessä muihin samaa alaa opiskelleiden kanssa
- lisätietoa: www.specia.fi



www.clipartof.com · 218871

Jokainen, jolla on hiemankin tietoa populaarikulttuurista ja peleistä, tunnistaa Final Fantasy-pelisarjan vähintään nimeltä. Mutta miten pieni, kaatumisen partaalla ollut japanilainen pelifirma nousi yhdeksi suurista pelitaloista? Miten peli, jonka piti jäädä heidän viimeiseksi, tuotti 47 jatko-osaa?

Vuonna 1987 silloinen Squaresoft, nykyinen Square Enix, oli vaikeuksissa. Heidän viimeisin peli ei ollut ollut menestys ja varat olivat vähissä. Viimeisenä yrityksenä he julkaisivat pelin, johon kaatoivat kaikki varansa ja jos se ei olisi menestynyt, koko firma olisi lopettanut.

Tuo peli oli siihen tilanteeseen sopivasti

nimetty Final Fantasy, joka tultaisiin myöhemmin tuntemaan nimellä Final Fantasy I.

FFI ilmestyi aikansa mukaan Nintendo Entertainment Systemille, eli NES:lle. Nykyään se on uudelleen julkaistu monille

CHOCOBOISTA JA SA FANTASYN LYH

eri alustoille, esim. käsikonsoleilla, PlayStationilla ja älypuhelimilla. Kukaan ei aikanaan osannut aavistaa sen menestystä, joten se tuli suurena yllätyksenä kaikille.

Pelin juoni on aikaistaensa mukaan yksinkertainen: Pelaaja ohjaa neljää sankaria joita kutsutaan Light Warrioreiksi, heidän hahmoluokkansa valita vapaasti monista vaihtoehtoista: Soturi, varas, maagi. Heidän nimensä saa myös päättää vapaasti. Tosin nimillä ei ole mitään väliä, koska juoni on vain kosmetiikkaa. Juonta ei periaatteessa ole, kaikki tuo on vain tekosyy sille, että pelaaja kulkee ympäriinsä vapauttamassa kaupunkeja ja tappamassa hirviöitä.

Onhan pelissä vastuskin: Garland ja myöhemmin Chaos. Pelin lopullinen päämäärä on Chaosen voittaminen ja pahan karkottaminen maailmasta. Kuulostaa nykyään yksinkertaiselta, mutta aikalaisiinsa verrattuna pelin lähes naurettavuuksiin venyvät hakutehtävät ja loppu, jossa kaikki unohtavat pelin tapahtumat ja peli ikään kuin

”Hirviöihin törmäsi kävelemällä kartalla--”

alkaa alusta, oli jotain ennenkuulumatonta. Pelattavia hahmoja oli myös enemmän kuin muissa RPG:ssä ja vaihtuvat kuljetusvälineet (vene, sukellusvene, lentokone) olivat täysin uusia lisäyksiä green.

Mekaniikka näytti alusta alkaen, minkälaisista tyyliä FF-sarjalta oli odotettavissa. Taistelu oli vuoropohjaista, pelaaja antoi neljälle

ANKAREISTA- FINAL HYT HISTORIA

hahmolle komentoja ja ne suoritettiin hahmojen nopeuden mukaisessa järjestyksessä. Hirviöihin törmäsi kävelemällä kartalla ja voittamalla niitä, voittamalla niitä keräsi EXP pisteitä, rahaa ja tavaroita. Eli hyvin perus fantasia-RPG tekniikoilla oltiin liikkeellä.

Peli myös toi FF-sarjaan muutamia sen tunnusmerkeistä: Elementtikristallit, jotka tässä ja myöhemmissä peleissä näyttelevät tärkeää roolia aina jonkinlaisina voimanlähteinä ja suojelun kohteina.

Tästä myös alkoi sarjan tunnusomainen vuoropohjainen taistelujärjestelmä.

Mutta loppujen lopuksi FF I ei ollut niin erilainen. Se sisälsi hyvin perusfantasiamaisia elementtejä ja hahmoja, joten se olisi voinut helposti muuttua yhdeksi suureksi kliseeksi. Se kuitenkin onnistui pelastamaan pelitalon vararikon partaalta, kuinka?

Peli tuntui helposti lähestyttävältä, mutta se oli samalla jotain mitä ei oltu nähty. Hahmoluokkien vapaa päättäminen oli myös jotain uutta ja mielestäni hyvin tärkeä osa pelin menestystä. Tieto siitä, että luokat saa valita saa pelaajan tuntemaan olonsa vapaammaksi ja mahdollistaa erilaisia pelaamistapoja. I:ssä on myös New Game Plus-ominaisuus, eli loputtuaan peli palaa alkupisteeseensä ja sen voi pelata läpi uudelleen paremmilla varusteilla.

Pelin alkuperäinen painos oli 200 000 kappaletta, tosin pelin kehittäjä pyysi puolta miljoonaa. Ehkä suurempi painos olisi ollut parempi, kun sen suosion ottaa huomioon. Alkuperäinen ilmestyi vain Japanissa ja tuli Yhdysvaltoihin vasta vuosia myöhemmin, siinä vaiheessa kun sarjassa oli jo ehditty numeroon VII.

Seuraavana vuonna ilmestyi uusi lisäys pelisarjaan, Final Fantasy II, joka oli ensimmäinen konsoli RPG, jossa juoni oli suuressa osassa peliä. Se myös toi

”Mutta loppujen lopuksi FF I ei ollut niin erilainen.”

sarjaan monia sen myöhemmistä tunnusmerkeistä: suuret, kanaa muistuttavat chocobot

ja toistuvan hahmonimen Cid, jonka niminen hahmo tulisi löytymään jokaisesta seuraavasta pelistä. Se myös asetti ei-lineaarisen jatko-osan mallin, jota pelit tulisivat seuraamaan.

Muutama vuosi kuluu, 1980-luku vaihtuu 1990-luvuksi ja vuonna 1990 ilmestyi Final Fantasy NES:lle. Mainittava tapaus sekin, mutta seuraava peli johon kiinnitän huomiotani, on sitä seuraava osa: Final Fantasy IV.

Final Fantasy IV ilmestyi Super Nintendolle, eli SNES:lle, NES:n seuraajalle, vuonna 1991. Uusintaversio ilmestyi vuonna 2007 Nintendo DS:lle, tämä uusintaversio oli vielä hankalampi kuin alkuperäinen ja Amerikkalainen versio, jota kutsuttiin Japanissa Easy Typeksi. Uusintajulkaisu

tapahtui yhdessä III:n kanssa ja se sisälsi parannetut grafiikat, välivideot ja jopa ääninäyttelyä.

Muutamia uudistuksia ilmaantui myös pelimekaniikkaan. Ensimmäinen ja tärkein uudistus oli kokonaan vuoropohjaisen taistelujärjestelmän hylkääminen ja siirtyminen Active Time Battle(ATB) järjestelmään. Tässä jokaisella hahmolla on palkki joka täyttyy, kun se on täynnä, hahmolle voi antaa komennon. Komento suoritetaan kun palkki on täyttynyt uudestaan, täyttymisaika riippuu komennosta, esim. korkeatasoisilla loitsuilla täyttymisaika on melko pitkä. Hahmojen määrää partyssa lisättiin neljästä viiteen, ja heidät jaettiin selvästi kahteen eri riviin. Edessä tavalliset hyökkäykset tekevät enemmän vahinkoa, mutta puolustus on heikko, takana puolustus ja magic ovat hyviä, mutta hyökkäys heikko.

Seuraavat osat sarjaan olivat V vuonna 1993 ja VI vuonna 1994, kummatkin SNES:lle. VI erityisesti nousi suosioon erikoisen juonensa ja karismaattisten hahmojen ansiosta. Vihollinen tässä pelissä oli myös eräs joka tulisi jäämään henkiin: Kefka, sarjan päävihollinen. Näiden jälkeen fanit odottivat innokkaasti lisää ja muutaman vuoden odotuksen jälkeen he sitä saivatkin

Vuonna 1997 ilmestyi tähän päivään saakka yksi sarjan ja kaikkien aikojen suosituimmista peleistä: Final Fantasy VII. Se ilmestyi ensimmäisenä sarjasta PlayStationille ja sai nopeasti joukon faneja. Tämä peli

toi Final Fantasy sarjan suuren yleisön tietoon ja mahdollisti vanhempien osien uudelleenjulkaisemisen.

Tämä oli ensimmäinen osa, joka sijoittui



futuristiseen ja teknologiseen maailmaan, joka muistutti paljon omaamme. Shinra-yhtiö hallitsi suurinta osaa maailmasta tarjoamalla ainoaa energialähdettä, eli maan alta saatavaa, pinnan alta kiertävästä Lifestreamistä jalostettua Makoa.

Mutta eihän VII niin erilainen ollut kuin aikaisemmat osat? Miksi juuri siitä tuli niin suosittu? En tiedä vastauksia noihin, mutta voin epäillä jotain. Hahmot olivat tärkeässä osassa pelissä, tarina kerrottiin hahmojen kautta ja pelaaja tunsikin oikeasti kiintymystä moniin heistä. Traagisin kohta koko pelissä on kun yksi Cloudin rakkaimmista ystäväistä, Aerith, joutuu Sephirothin murhaamaksi. Ennen kaikkea pelin selvät viittaukset luonnonsuojeluun ja Shinra edustamassa todellisia suur-yhtiöitä, saivat pelaajan tuntemaan, että tässä on kyse jostain tärkeästä. Myös pelissä selvästi mukana oleva historian tuntu auttoi illuusion luomisessa, koska

ensimmäiset VII:n tärkeät tapahtumat tapahtuivat 2000 vuotta ennen aikaa josta peli kertoo.

VII:n menetystä seurasi sarjan seuraava osa, vielä nopeammin myynyt ja yhtä suosittu Final Fantasy VIII. Tämä ilmestyi vuonna 1999 PlayStationille ja saavutti vuonna 2003 8,13 miljoonan myydyin kappaleen lukemat. VIII:ssä oli ensimmäisenä sarjasta realistisen näköiset hahmot, laulettu tunnuskappale ja se oli myös yksi harvoista osista jotka poikkesivat täydellisesti perinteisestä tasopohjaisesta kokemusrakenteesta. Juonta on syytely liiasta synkkyudesta ja melankolisuudesta ja hahmotkin jatkoivat VII:n viitoittamalla tiellä, eli kukaan ei ollut mustavalkoinen.



Tässä kohden joudumme tekemään hyppäyksen ajassa eteenpäin, koska tämän jutun tila ei yksinkertaisesti riitä esittelemään jokaista peliä. Järjestyksessä seuraava osa oli vuonna 2000 ilmestynyt Final Fantasy IX, joka oli alun perin tarkoitettu sivupeliksi. Sitä seurasivat Final Fantasy X(2001), ensimmäinen osa joka käytti täyttä ääninäyttelyä. Ensimmäinen MMORPG-muotoinen Final Fantasy oli XI(2002), joka tuli ehdottoman yllätyksenä faneille ja käänsi

koko sarjan idean pääläelleen. Seuraava suuren huomion saanut osa oli Final Fantasy XII(2006), joka on luonut ympärilleen kokonaisen maailman ja erillisen sarjan pelejä, Ivalice Alliancen. Kaikista sarjan osista ensimmäinen PlayStation 3. ilmestynyt peli on Final Fantasy XIII, joka ilmestyi myös ensimmäisenä Xbox 360:lle.

Final Fantasy on ehdottomasti yksi aikamme ja menneen ajan suurista pelisarjoista. Se on jättänyt jälkensä moneen eri genreen ja tuottanut lukemattoman määrän sivuosia ja oheistuotteita. Mikään ei varmasti tule ikinä selvittämään mikä tässä sarjassa viehättää heitä jotka sitä pelaavat, mutta monet näistä peleistä käsittelevät loppujen lopuksi vain ihmistä ja pelaaja pystyy monissa kohden samastumaan hahmoihin. Sarja on suurimmilta osin myös helposti lähestyttävä, johtuen sen ei-lineaarisesta rakenteesta, pelaajan ei tarvitse pelata jokaista peliä ymmärtääkseen mitä tapahtuu jossain yksittäisessä pelissä.

Kaikista tärkeintä on se, että Square on onnistunut luomaan jotain, jolla on sielu, oma elämänsä pelien puolella. Jokaisella pelaajalla on omat näkemyksensä hahmoista ja maailmoista, näkemykset joita he varjelevat mustasukkaisesti. Tämä on hyvän tarinan merkki. Kun tarina elää omaa elämänsä, se myös jää elämään.

Annika Pohjanpalo

Uuden hallituksen uudet kujeet

Vai onko?

Kyllähän sen usein tietää, kuinka hallituksen vaihtuessa mikään ei itseasiassa muutu. Me, hiljaiset kansalaiset jouddumme vain katsomaan vierestä, kuinka kaukaiset naamat päättävät yhä asioista jotka ovat yhtä kaukaisia kuin päättäjät itse. Vanhat tavat jatkuvat ja kukaan ei ota kuuleviin korviinsa kritiikkiä, jota on syydetty aikaisemmilte päättäjille.

Ovatko synkät ajat langenneet Tosineen hallituksen ylle ja ovatko teidän kaikkien rakastamat pippalonne vaarassa? Katso- taanpa mitä uuden hallituksen jäsenet vastasivat näihin luonnetta syväluotaa- viin ja paljastaviin kysymyksiin, jotka on tehty kaikessa vakavuudella päättäjille.

1. Mikä on lempipelisi?
2. Pitäisikö yliopisto-opiskelusta olla huolissaan?
3. Mikä on elämäsi pelistrategia?
4. Torkutko aamulla vai heräätkö heti?

HALLITUKSEN VASTAUKSET

Antti Jörgensen (sosiaali- ja koulutuspoli- tiikka vastaava)

1. Bohnanza! Tämä mainio papupeli sopii niin kahdelle kuin useammallekin ja kestää toistoja.
2. Yliopisto-opetus on minun kokemukseni mukaan tyydyttävää. Kaltaiseni pedago- giikan ystävä toivoisi yliopiston menevän enemmän opetus kuin tutkimus edellä, mutta se taitaa olla turha toivo. Kunhan pieni opiskelija ei jäisi järjestelmän jalkoihin säästö- ja uudistuskurimuksessa.
3. Mottoni on pitkään ollut ”onnistuessani saan hyvät pisteet”. Tämä elämänohje oh-

jastaa minua silloin tällöin spontaaneihin, suuruudenhulluihin ja terveen järjen vastai- siin toimiin.

4. Herään kelloon, näin keväisin yleensä sopivaan aikaan auringonpaisteeseen. Mie- lummin nukun yhtäjaksoisesti ja herään salamana. Aamuisin kuitenkin mieluummin herään hieman aikaisemmin ja vältän kii- reen.

Jani Repo (yritysyhteistyövastaava)

1. Valinnan vaikeus... old school miehenä täytyy kuitenkin mainita lautapelit ja vanha kunnon 8-bittinen Nintendo. Lautapeleis- tä lemppari on 7 Wonders ja retropeleistä Mega Manit. Miksi juuri nämä niin lautape- lien parissa voi viettää porukalla mukavasti aikaa yhdessä ja Nintendo on yhtä kuin onnellinen lapsuus.
2. Ei ehkä huolissaan, mutta kiinnostunut pitäisi olla. Kurkseista kannattaa antaa pa- lautetta ja seurata myös laajempaa koulutus- poliittista keskustelua. Barrikadeille mars!
3. Viholliseni vihollinen on ystäväni.
4. Jos herätys on päällä torkutan vähintään kolme kertaa. Aamuvirkkuus on sairautta.

Jussipekka Luukkonen (tiedottaja)

1. En tiedä haettiinko tässä varsinaista ur- heilulajia, mutta aivan pakko sanoa että salibandy - tuttavallisemmin sähly. Siinä on sopivassa suhteessa rentoa yhdessäoloa ja loistavaa liikuntaa. Etenkin Tosineen sähly- vuoroilla on hyviä pelejä. Tyhmähän se on joka pallon perässä juoksee, mutta minkäs teet. Liian tosissaan sählyä ei toki saa ottaa...
2. No ei kyllä pitäisi. En näe mitään syytä huolestua esimerkiksi joistain iltalehtien sensaatiohakuista otsikoista, joiden mu- kaan ammattikorkeakoulu ja yliopistot aiotaan yhdistää. Esimerkiksi historian tule- vasta opetussuunnitelmasta olen kuullut vain positiivisia asioita. Mielestäni yliopistoissa-

kin on mietittävä yhä enemmän työelämään sijoittumista, kuin jonkin aineen opiskelua sen vuoksi, että se on ”ihan kivaa”.

3. Mennään niin sanotusti vaihto kerrallaan eteenpäin ja pyritään vaikuttamaan vain sellaisiin asioihin joihin pystytään. On aivan turhaa murehtia liikaa eteenpäin, muttei toisaalta jäädä murehtimaan vanhoja juttuja. Tietenkin pitää muistaa myös lepäämisen ja hauskanpidon tärkeys, jotta jaksaa toteuttaa omaa pelistrategiaa...

4. Herätyskellon soidessa alkaa aina uusi päivä ja uudet seikkailut. Harvoin tulee torkutettua - ehkä silloin kun ei ole kiire mihinkään.

Tapio Väänänen (tapahtuma- ja kulttuuri- vastaava)

1. Lempipelini on FIFA 13 (en omistaa uudempaa versiota koska iänikuinen Plays- tation 2). Ja miksi - no siksi koska Manager Mode on koukuttava tällaiselle futisfriikille. Jos joku normaalimpi ihminen katsoisi kun pelaan sitä, hän luultavasti kyllästyisi ennen kuin ensimmäinen siirtoikkuna ehtii edes umpeutua.
2. Yliopisto-opetuksesta ei pääsääntöisesti tarvitse olla huolissaan, sillä mikä tärkeintä opintopisteet ovat käsittääkseni lähes kaikilla tippuneet viimeistään lu- kuisten uusintojen kautta tilille. Eräät nimeltä mainit- semattomat luennoijat voisi kuitenkin hyvästä syystä laittaa katsomaan omaa luennointiaan ja vastaa- maan kysymykseen ”Miltäs nyt tuntuu?”

3. Elämäni pelistrategiaa voisi kuvata siten, että yritän perfektionistisesti hallita kaikkea ja luon suunnitelmani etukäteen. Jos ja kun yllättäviä esteitä tulee matkan varrelle, tekisi julmetusti mieli palata edelliseen savetuk- seen. Valitettavasti en vieläkään osaa sitä tehdä, joten seurauksena on useimmiten TILT.

4. Itsestäänselvä vastaus: en tietenkään tor- kuta. Uneni on ihan tarpeeksi katkonaista jo muutenkin, en kaipaa siinä suhteessa kei- notekoista lisää. Hallitsen myös sen harvi- naisen kyvyn, että pääsen ylös sängystä kun kello soi ekaa kertaa.

Inka Kukkonen (HOL-vastaava)

1. Jalkapallo. Konsoleilla varmaan kaikki muu paitsi jalkapallo.
2. Pitäisi kai siitäkin olla huolissaan, mutta tosissani jaksan huolestua vasta sitten kun olen parikymmentä vuotta vanhempi ja hommannut kukkahatun.
3. Pitkä päätyyn ja perään.
4. Herään heti, mutta työnän pottuvarvasta puoli tuntia peiton alta ennen kuin nousen



ylös.

Anniina Väisänen (koulutus- ja sosiaalipolitiikka vastaava)

1. Alias. Hauska seurapeli, toisinaan paljastaa ihmisistä täysin uusia puolia.

2. Henkilökohtaisesti en ole suuren suuresti huolissani.

3. Ei minulla mitään selkeää strategiaa elämälle ole. Voisin sanoa, että "otan päivän kerrallaan", mutta huijaustahan se on, koska suunnittelen elämäni aivan liikaa.

4. En torkuta, mielestäni torkuttaminen on hirvää itsensä huijaamista. Sitä paitsi, tarvitsen kaiken mahdollisen ajan aamulla (silti onnistun myöhästymään kaikkialta)

Tuija Kauhanen (tapahtumavastaava/kulttuurivastaava)

1. Sims! Siinä pystyn leikkimään että minulla olisi miljoonaomaisuus, nelikerroksinen huvila ja kuusi minua palvovaa rakastajaa. Tai että minulla ylipäänsä olisi elämä.

2. Mikä opetus? Eikö yliopisto oookkaan pelkkää krebamista?

3. Kalja.

4. Herään heti. Ei oo aikaa semmoseen vätystelyyn kuin nukkuminen!

Topi Kytölehto (liikuntavastaava)

1. Tähän luettelen muutaman lemparini:

Binding of Isaac: Kristinuskoon pohjautuvia pelejä pitäisi tehdä enemmän. Loistava lähdemateriaali!

Team Fortress 2: Hattusimulaattori parhaasta päästä.

Witcher -sarja: Peli ei esitäytä omia moraali-dilemmojaan puolestani.

2. Pitäisi. Ehdottomasti pitää lopettaa yliopisto-opetus, maksaa liikaa. (Oikeasti mie-

"Kalja."

lestäni yliopisto-opetuksessa ongelma on se ettei opettajia valmenneta tarpeeksi opettajiksi. Pedagogiset taidot sekä esiintymistaidot vaikuttavat olevan yllättävän monella yliopisto-opettajalla heikkoja.)

3. All in/ economy cheese/ Worker rush

4. Torkun.

Atte Vallinen (varapuheenjohtaja)

1. Tämä on tiukka. Toooooosi tiukka. sillä hyviä pelejä on paljon, samaten arviointiprusteita. Mutta kaipa parhaimpia muistoja tuottaa tällä hetkellä Civilization V. Kaikki lisärit on hyviä ja Steamissa kepeästi yli 200h mittarissa, booya!

2. Aina pitää olla huolissaan, sillä kyseessä on koko yliopistolaitoksen perusta ja tulevaisuus. Opetusta voidaan aina parantaa, ja keskustelussa ovat aina (oikeutetusti) esimerkiksi kurssirakenteet, kurssien sisällöt ja osaamistavoitteet, OPSsin sisältö ja tarkoitus ylipäänsä. Hyvin tärkeää on myös se että opetuksen kautta opiskelijat omaksuisivat hyvän tieteen periaatteet ja kriittistä ajattelukykyä. Voin omakohtaisesti sanoa sen olevan opiskelijalle haasteellinen prosessi, ja hyvää opetusta tarvitaan.

3. Meikälle on neuvottu että "Get rich or Die tryin'", mutta C.S Lewisilla on hyvä ajatus:

"Aim at heaven and you will get earth thrown in. Aim at earth and you get neither."

4. Torkuttamista en itselleni salli. Jos minulla on tehtävää, suunnittelen aamuni sen mukaan ja nousen herätyksen soidessa. Mutta jos minulla on vapaata, nukun mahdollisimman paljon enkä hötkyile, sillä on päiviä/viikkoja jolloin unet saattavat jäädä vähäisemmiksi.

Taneli Tenhu (sihteeri)

1. Nokia 3310 matopeli.

2. Kyllä pitäisi! Kaikki on huolestuttavaa. Ja huolestuminen se vasta onkin huolestuttavaa... ja huolestumisesta huolestuminen!

3. Jos menee päin p**settä, syytä voitelua ja huoltotiimiä.

4. Herään yhtä nopeasti ja tehokkaasti kuin nukahdankin uudelleen 5 minuutin päästä kellon soinnista.

Katariina Saarinen (tapahtumavastaava/kulttuurivastaava)

1. Alias, sen pelaaminen on aina hauskaa.

2. En ainakaan itse juurikaan ole, Suomessa (ja erityisesti Jyväskylässä, heh) on hyviä yliopistoja ja täällä saa korkeatasoista opetusta.

3. Käytä aikasi oikeisiin asioihin.

4. Riippuu aamusta, mutta yleensä kymmenen minuutin torkku.

Karoliina Ruuskanen (puheenjohtaja)

1. Trivial pursuit. Sosiaalinen peli, jossa peli on usein aika sivuosassa. Ei tarvitse opetella läpi 1000 sivun peliohjeistusta. Yksinkertaisuus ja sosiaalisuus on pelissä tärkeää.

2. ööö ei...? Yliopisto-opiskelu on ehkä vähiten huolta elämässä aiheuttava asia. Esimerkiksi valmistumisen jälkeinen elämä huolettaa tonnisti enemmän.

3. Kaikki mihin ryhtyy tehdään täysillä, ollen aina oma itsensä. Jos joku ei tykkää, olkoon tykkäämättä.



4. En missään nimessä torkuta, torkku on minulle kauhistus. Pelkään jatkuvasti nukkuvani pommiin, koska unohdan suhteellisen usein laittaa kellon soimaan, joten kellon soiminen aamulla on iloinen asia.

Noh, eipä tässä kai ole mitään syytä huoleen, ihan tavallisilta opiskelijoilta vaikuttavat. Tällä porukalla jopa päätöksistä pitäisi tulla jotain ja leipää ja sirkushuveja pitäisi virrata vaativalla kansalle tasaisesti.

"Kaikki mihin ryhtyy tehdään täysillä, ollen aina oma itsensä. Jos joku ei tykkää, olkoon tykkäämättä."

HUMANISTISET GRINDERIT

Kello on 15.45 tiistaisena iltapäivänä. Tosine-huoneella käy kova kuhina, kun stressihormonien kurjistamat humanistit pyrkivät toisiinsa tukeutuen unohtamaan edes hetkeksi ahdistavat velvollisuutensa isänmaataan, sukulaisiaan ja kansaneläkelaitosta kohtaan. Keinot ovat monenkirjavat, sillä pienet nukkapöksymme ovat nuoresta iästään huolimatta ehtineet hankkia kiitettävät taidot niin kahvinkeitossa, naamakirjasurffailussa kuin henkilökunnan kuteiden kommentoinnissakin. Tästä valvuneesta joukkiosta erottuvat nerokkuudellaan kuitenkin ne yksilöt, jotka tiedostavat tekevänsä vartin päästä jotakin suurta uhkapelikulttuurin, paskanjauhannan ja autismin kansantajuistamisen hyväksi. He ovat tulleet osallistua Jemma Poker Tourille.

JPT tai kansanomaisemmin Jemma, on jo vuodesta 2008 ollut korttipelieihin ja komeisiin miehiin vetoa tuntevien valioyksilöiden vakiorituuali, jossa kahden euron uhraus ei ainoastaan tuota katarittista vapautusta arjen ankeudesta, vaan voi parhaimmillaan poikia myös taloudelliset edellytykset sisällyttää illan ruokalistaan muutakin kuin X-tran pötkömallin Mansikkia. Vaikka hetken huumaa ja lyhytjänteinen nautiskelu on Jemman puitteissa sallittua ja jopa suotavaa, tarjoaa osallistujien välejä rouva Fortunaan heijasteleva ranking-taulukko porkkanaa pidemmäläkin tähtäimellä.

Koukuttavasta pistesysteemistä on kiittäminen edelleen kuvioissa mukana pyörivää Jemman kanta-isää, elokuvatietoudellaan ja forresterimaisilla leukaperillään häikäisevää Rannan Lassea. Hänen ansiostaan Jemmassa perinteiseen Texas Hold'Em-turnauspelamiseen on yhdistetty mahdollisuus kerryttää bonuspisteitä niin selvittyjen pelitasojen kuin pelaajien pudottamisenkin avulla. Uskollisuus systeemille tuottaa riittävien pisterajojen paukuessa pelaajalle lisäpelimerkkejä, joiden avulla köyhempien pelitovereiden riistosta on entistä helpompaa suoriutua. Oikeudenmukaisuus palaa yhteisöön kuitenkin puolen vuoden välein, kun uuden kauden myötä tilanne nollataan ja edellisen voittajan mestaruuskrapulalle annetaan sijaa.

Kello lyö 16. Tosine-huone on tyhjentynyt lukuun ottamatta pyöreää pöytää, jonka ympärille on kerääntynyt nälkäinen humanistien joukko. Aikoinaan vääryydellä kympin köksästä kuitanneen Kumppinksen perinteinen tiistaiparahdus "Mitähän sitä tänään söis?" ei kuitenkaan kerro koko totuutta tästä nälöstä. Tässä tapauksessa kyse on jostain suuremmasta. Yhdessäolo, voitontahto, expandointi, grindaaminen, paska läppä, eksistentiaalinen ahdistus, hyvä miesmaku, Ford Focus ja kenties kokeilunhalu ovat ajaneet joukkiomme kehon karvoitukseen ja poliittiseen mielipiteeseen katsomatta saman pöydän ääreen.

Ilmassa on suuren urheilujuhlan tuntua, eikä elämyksittä jääminen ole vaihtoehto.

Sami Rumpulainen

SUURI & MAHTAVA HOL-KEVÄTSEMINAARI Helsingissä 7.3. 2015

Oli synkkä ja liskoinen yö.

Tosinisti kääntelee hikisenä lattianrajassa maaten vain puolittain patjan päällä. Rypistynyt kauluspaita hiersi niskaa ja hotellin lakanat olivat kietoutuneet ympärille ahdistavaksi solmuksi. Silmäkulmissa tuikki epäselviä kuvioita ja vaikka huone oli pimeä, näkemättäkin tiesi lattian keinuvan ja yöpöydän kieppuvan katonrajassa. Pelotti.

Kuinka näin oli päässyt käymään? Taas?

Helvetti.

Lauantain aamuaurinko hyväili pienen maan suuren pääkaupungin katuja ja häivytti mielestä kotona matkalaiset hyvästelleen loskan ja kylmän räntäsateen. Valossa kylpevä ja valkoisena hohtava Tuomiokirkko tervehti mäen takaa jo matkan päästä tulijoita. Viimeistään vehreänä puistossa Snellmanin patsasta kehystävä nurmientä sai humanistin hymyilemään. Askel oli keveä ja aamu kaunis.

Tosineen riveistä Helsinkiin Historian Opiskelijoiden Liiton HOL:in kevätseminaariin oli lähtenyt toistakymmentä opiskelijaa maailmasta Jyväskylästä eri kulkuneuvojen turvin. Pääjoukon autokaravaani oli jo jalkautunut ja seminaarivieraat marssineet ison kir-

kon ohi kuin Kauhavan talonpojat ikään kun itse vasta saavuin kaupunkiin.

Hetken harhailtuani löysin tieni Kruunuhakaan seminaaria isännöimään valittuun huppeaan Tieteiden taloon. Kehä kolmosen rajojen ulkopuolelta metropoliin taapertanut, betonin ja asfaltin kauniiseen liittoon totuttu maalaistallukka koki jo valmiiksi alemmuudentunnetta empiren ja kertaustyylien ympäröimänä mutta toden teolla luonnolle otti kävellä portaita kolmanteen kerrokseen luentosaliin.

Kyseisten astinautojen seinustojen koristeluun oli todennäköisesti aikoinaan hukutettu summa jolla Zimbabwen kansantalous hurraisi kolmannelle millenniumille kevyesti kuin rukinpyörä. Köyhät kyykkyyn!

"--uuden maailmanjärjestyksen paidaton airut räimii slaavikyykystä edistysuskoa ympäri korvia--"

Kevätseminaarin teemaksi oli valikoitunut "Suuret ja mahtavat": kansainväliset suurvalat ja voimapolitiikan paluu kansojen nähtämölle. Aiheen ajankohtaisuus oli kirvelevän selvää.

Pienten vihreiden miesten maihinousukenkä on tiiviisti pureutunut maassa nyyhkimään demokratian nimeen vannovan hipin

takaraivoon ja uuden maailmanjärjestyksen paidaton airut räimii slaavikykyä edistys-uskoa ympäri korvia lakitauluilla ja vanhoilla sopimuksilla. Se mikä on muinoin päätetty, voidaan nyt pyörtää.

Ensimmäisen luennon seminaarin avajaispuheenvuoron jälkeen piti yliopistolehtori Tiina Airaksinen aiheenaan ”Kiinan matka

keskusallasta suurvallaksi”. Kansainvälisien suhteiden kui-

vaan käsittelyyn varautuneelle luennon sävy oli melkoinen yllätys. Jos YK:n kokouksissa harrastettaisiin ankaraa roast-loanheitoa, meno olisi kutakuinkin vastaava. Tiina Airaksinen: ”Kiinan matka keskusvallasta suurvallaksi” Tiina Airaksinen: ”Kiinan matka keskusvallasta suurvallaksi”

Airaksisen päätöksen jälkeen olin valmis laskemaan kaiken maallisen pahan idän punaisen jättiläisen syyksi, alkaen aamuista kitalakea kirvelävän kehnosta kahvista aina liian sokerisiin possu-munkkeihin.

Ohto Rintalan luento tarjosi kelpo vastineen punikien ja kommareiden jälkeen käsittelemällä Yhdysvaltojen nousua globaaliksi suurvallaksi toisen maailmansodan aikana ja maan suhteita Suomeen ulkoministeriön asiakirjoissa 1942-45.

Kaivopihan täpötäydessä opiskelijaravintolassa ikämiessarjan deekujen kanssa samassa pöydässä nautitun lounaan jälkeen kolmantena vuorossa ollut Helsingin yliopiston isla-

min tutkija FT Inka Nokso-Koivisto herätti ajatuksia keskiajan islamilaisen maantieteen ja uskonnon keskinäisestä suhteesta. ”Ptolemaios vai Koraani?” -luento osin palasi tuttuun totuuteen islamilaisen maailman roolista antiikin tiedon säilyttäjän ja toisaalta idän ja lännen yhdistäjänä. Silkkitietä pitkin kulkeutunut ruuti taitaa tosin kiehtoa alueen nykypäivän uskonoppineita enemmän kuin

”Se mikä on muinoin päätetty, voidaan nyt pyörtää.” karttojen piirtäminen...

Yliopistolehtori Hanna Kuusen ”Kylmää sotaa keittiöllä – The Kitchen Debate 1959” -finaaliluento oli hienoinen pettymys. Suurvaltojen johtajien piirakansyöntikilpailua tai huimaa keittiöpainia kaivanneelle Nixonin ja Hruštšovin väittelyn kangistuminen asuntomessujen jääkaappien paremmuudesta kinastelun tasolle jäi harmitamaan.



© Can Stock Photo - csp5592512

Seminaarin jälkeen pimenevään iltaan kohti sitsejä asteli punaisenkirjava lauma tosinisteja, joukossaan niin voimaduo sedät Lenin sekä Stalin kuin myös Kemin ja antiikin Kreikan parhaiden miesten perillinen, suuri filosofi Väyrystö-teles.

Kronos ry:n isännöimät Suurvalta-sitsit pidettiin Satakuntalaisen osakunnan tiloissa joissa riitti ihmettelemistä Jyväskylän osuuskuntatoimintaan (tai sen puutteeseen) totuneelle. Kun kotikampuksella kotiseutuaatteen suurin ruumiillistuma on saada kaksi karjalaista rypyttämään ristiin piirakoitaan, pääkaupunkiseudulla osakunnat omistavat

hulppeita kerrostalokiinteistöjä keskustassa.

Ulkoiset puitteet olivatkin kunnossa, mutta itse ruokailutilan ahtaus sai kaipaamaan takaisin Historican suuriin saleihin. Tilankäyttö oli sotilaallisen tehokasta kuin suurkanatilan katto-orsilla. Ainakaan suomalaisen opiskelijan ei tällä kertaa tarvinnut kauan etsiä sanottavaa tai harrastaa hermostunutta smalltalkkia, pöytävec kun tuli muutenkin tutuksi ja läheiseksi.

Toastmastereiden ominaisuudessa sitsejä kunnioitti läsnäolollaan peräti kaksi suurta sotaherraa kun herrat Bismarck ja Napoleon avasivat illanvieton. Myöhemmin keittiön kuumuudesta salaattia pilkkomasta paikalle asteli myös itse Putin heikullinen yläruumis miehisestä myskistä kiiltävänä ja keho vielä tiikerin kanssa painimisesta höyryten.

Laulujuhlien kulttuurierot aiheuttivat jälleen pahaa verta eri kaupungista saapuneiden historioitsijoiden keskuudessa. Laulaminen tapahtui täysin paahtoleipämaistereiden johdolla eikä yleisön pyyntöjä huomioitu. Keski-Suomen ateenalaisia ja Ainoan Oikean Sietiketin haltijoita moinen pyhäinhäviöstys hämmensi.

Huolimatta pöyristyttävästä itsevaltiudesta ja keskusvallan kuuroudesta laulutoiveille tunnelma lämpeni yksi viinilasillinen kerrallaan ja pian ainejärjestörajat ja kaupungit ylittävä Pax Bacchus levisi juhkakansan keskuuteen. Humaltuneiden ”Helsingin herra!” ja ”Souda hurri takaisin Tukholmaan!” karjaisuiden yhdistävää voimaa ulkopaikkakuntalaisten solidaarisuuden tiivistäjänä ei voida tarpeeksi korostaa.

Koska laulupyntöjen lisäksi etelärannikon kerettiläiset eivät sitseillään tunteneet rangaistuksia, illan vanhetessa tunnelma kohosi aina vain iloisemmaksi. Häpeämättömän monen oikeisto-laulun, muutaman lumihiu-taleiksi revityn valkoisen paperipöytäliinan, putkakuntoon itsensä nesteyttäneen joen-

suulaisen lattialle putoamisen, karjumisen, kiljumisen, yleisen hämmennyksen ja sekaannuksen jälkeen ilta jatkui jatkoilla Uuden ylioppilastalon tiloissa Mannerheimintielle.

Oma iltani päättyi ennen aikojaan humalaisen, tuntemattomaksi jääneen tamperelaisen historioitsijan kantamiseen pois jatkoilta Omenahotelliin sammumaan. Pyyteetön sankaritekoni palkittiin vapinavapaalla aamalla ja ruokahalulla brunssilla.

... Josta tulikin mieleen: etukäteen sitseille luvatus ja osallistujille myydyt kahvit sekä punssit jäivät tyystin saamatta! *Helvetin Helsingin herrat!*

Taneli Tenäku

HASSUNHAUSKAT PUUHASIVUT

Tunnista historianopiskelija:

A)



B)



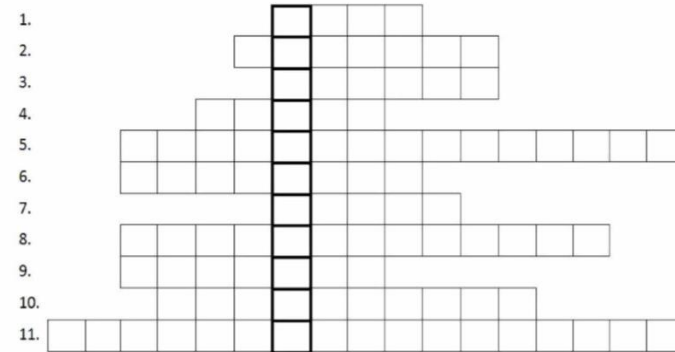
C)



Löydä historiallinen virhe:

1. Sota on kerran aloitettu merimiehen irtileikatun korvan takia.
2. Suurvallat ovat yrittäneet kääntää jokien virtausta.
3. Hipsterit ovat käyttäneet vanhoja Nokian puhelimia lyömäaseina.
4. Palkkaa on maksettu oluessa.
5. Ensimmäiset kondomit olivat eläimen suolta.

Täytä ristikko



1. Kommunismin perustajan etunimi
2. Työläisten mukaan nämä huijasivat heitä.
3. Tärkeä kirja sosialismin historiassa
4. Maailman suurin kommunistinen valtio
5. Työntekijät yleensä perustavat työpaikalla tämän...
6. Maa, jossa Marx asusteli karkotuksensa jälkeen.
7. Työläiset käyttävät tätä keinoa jos haluavat parempaa palkkaa..
8. Sosialismi tähtäsi tähän...
9. Marxin ja Engelsin kotimaa.
10. Aate, joka kannattaa yhteisomistusta vallankumouksen kautta.
11. Aate, joka kannattaa yhteisomistusta ilman vallankumousta.

Vastaukset:
Tunnista historianopiskelija:
Minkä tahansa koet omaksi, valintasi kertoo sinusta
Löydä historiallinen virhe:
Virhe on numero 2. Muut ovat totta.