

Immersiota ja interaktiivisuutta

Verkkoreportaasin kehitys Helsingin Sanomissa ja Ylessä

2000-luvun alusta nykypäivään

Krista Kierikka
Tampereen yliopisto
Viestintätieteiden tiedekunta
Visuaalisen journalismin maisteriohjelma
Pro gradu -tutkielma
Syyskuu 2018

TAMPEREEN YLIOPISTO

Viestintätieteiden tiedekunta

KIERIKKA, KRISTA: Immersiota ja interaktiivisuutta. Verkkoreportaasin kehitys Helsingin Sanomissa ja Ylessä 2000-luvun alusta nykypäivään

Pro gradu -tutkielma, 134 sivua + liitteet [2 kpl]

Visuaalinen journalismi

Syyskuu 2018

Pro gradussani selvitän, kuinka suomalaiset verkkoreportaasit ovat kehittyneet Helsingin Sanomissa ja Ylessä journalistisena juttutyypinä 2000-luvun alusta nykypäivään. Tutkin myös, miten verkkoreportaaseja nykyisin tehdään näissä kahdessa Suomen suurimmassa toimituksessa.

Teoriaosuudessa on katsaus reportaasiin ja verkkoreportaasiin journalistisen ilmaisun tyyppinä sekä visuaalisen kulttuurin tutkimuksen avaintermeihin. Analyysiosiossa on kaksi eri aineistoa. Ensimmäisen aineiston muodostaa kuusi verkkoreportaasia, joista kaksi on vuodelta 2001, kaksi vuodelta 2015 ja kaksi vuodelta 2017. Nämä verkkoreportaasit olen analysoinut visuaalisen sisällönanalyysin ja transkription keinoin. Verkkoreportaasien mediaelementit olen taulukoinut yhteenvetona. Olen analysoinut verkkoreportaasit myös erikseen lähilukuna. Tutkimuksen toinen aineisto koostuu Helsingin Sanomissa ja Ylessä vuonna 2017 tekemistäni teemahaastatteluista, jotka toteutin puolistrukturoituina haastatteluina. Tämän aineiston olen analysoinut laadullisen sisällönanalyysin keinoin.

Tutkimuksessani selvisi, että tekniset mahdollisuudet multimedialla hyödyntävään journalistiseen verkkojulkaisemiseen ovat kehittyneet merkittävästi sitten 2000-luvun alun. Tämän myötä on tullut mahdolliseksi kehittää uudenlaista multimediakerrontaa ja uusia työtapoja verkkoreportaaseihin. Samalla tarinankerronnalliset keinot ovat monimuotoistuneet. Verkkoreportaasikerronnalla on paljon yhteistä dokumenttielokuvien kanssa. Ratkaisevinta onnistuneen verkkoreportaasin tekemisessä on kuitenkin vahva tositarina. Sopivat multimediakerronnan keinot tulisi valita tarinan ehdoilla.

Multimediakerronnan avaimet ovat teknologian kehittymisen myötä entistä helpommin saatavilla. Suurten toimitusten toimintatavat ovat sovellettavissa myös pienempiin toimituksiin. Nämä mahdollisuudet voivat kannustaa pienempiäkin suomalaisia mediataloja hyödyntämään entistä enemmän verkkokerronnan monipuolisuutta ja tarjoilemaan tositarinoitaan verkkoreportaaseina.

Asiasanat: visuaalinen journalismi, verkkokerronta, reportaasi, verkkoreportaasi, multimedia

TAULUKKOLISTA

Taulukko 1. Verkkoportaasien teknisiä toteutustapoja mediaelementtien ja navigaation näkökulmista

Taulukko 2. *Pääosassa: Erakko* -webportaasin lähiluku

Taulukko 3. *Onnin elämä* -webportaasin lähiluku

Taulukko 4. *Sydänkohtaus*-erikoistaiton lähiluku

Taulukko 5. *Osataan olla näkemättä* -erikoistaiton lähiluku

Taulukko 6. *Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä* -verkkodokumentin lähiluku

Taulukko 7. *Poika joka katseli pilviä* -verkkofeaturen lähiluku

SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO	1
1.1 Aiempi tutkimus.....	3
1.2 Tutkimuskysymykset	4
2 NÄKÖKULMIA REPORTAASIIN	5
2.1 Reportaasi journalistisen ilmaisun tyyppinä	5
2.2 Reportaasin journalistinen työprosessi.....	7
2.3 Reportaasin rakenne	9
2.4 Kuvien ja tekstin suhde reportaasissa.....	10
3 VERKKOREPORTAASI JOURNALISTISEN ILMAISUN TYYPPINÄ.....	12
3.1 Journalistisen verkkojulkaisemisen kehitys	15
3.2 Verkkoreportaasin narratiiviset toteutustavat.....	17
3.3 Verkkoreportaasin tekniset toteutustavat	20
4 VISUAALISEN KULTTUURIN TUTKIMUKSEN AVAINTERMEJÄ.....	23
5 TAUSTAA VERKKOREPORTAASIEN TUOTANNOSTA JA VALINNASTA	28
5.1 Helsingin Sanomat	28
5.2 Yle	30
5.3 Verkkoreportaasien kehitys Flash-toteutuksista kohti HTML5-standardia	31
6 VERKKOREPORTAASIT (AINEISTO 1).....	34
6.1 Tutkimuksen metodologia.....	34
6.2 Verkkoreportaasien analyysi	35
6.2.1 HS: Pääosassa: Erakko	38
6.2.2 HS: Onnin elämä	47
6.2.3 HS: Sydänkohtaus	57
6.2.4 HS: Osataan olla näkemättä	65
6.2.5 Yle: Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä.....	78
6.2.6 Yle: Poika joka katseli pilviä	88
6.3 Yhteenveto	96
7 TEEMAHAASTATTELUT TOIMITUKSISSA (AINEISTO 2).....	99
7.1 Haastateltavien valinta	99
7.2 Tutkimuksen metodologia.....	99

7.3 Aineiston analyysi	100
7.3.1 Haastateltavien työnkuvat	101
7.3.2 Työnkulku toimituksessa	102
7.3.3 Tekniset toteutustavat ennen ja nyt	105
7.3.3.1 Työlästä pioneerityötä webortaasien parissa	105
7.3.3.2 Erikoistaittojen ja verkkofeatureiden työtavat jalostuvat	106
7.3.3.3 Entistä joustavampaa navigointia ja saumattomuutta.....	108
7.3.4 Tarinankerronnalliset toteutustavat ennen ja nyt	109
7.3.4.1 Lukijan houkuttelu reportaasin pariin.....	109
7.3.4.2 Kokonaisuus ratkaisee	110
7.3.4.3 Journalismin ja tarinallisuuden suhde.....	111
7.3.5 Testaaminen	113
7.3.6 Käyttäjätilastojen mittaus.....	113
7.3.7 Suurimmat onnistumiset.....	114
7.3.8 Haasteet	116
7.3.9 Tulevaisuudennäkymät	117
7.4 Yhteenveto	118
8 JOHTOPÄÄTÖKSET.....	120
8.1 Verkkojulkaisemisen kehittäminen kannattaa.....	120
8.2 Kehityskulku kohti modernia verkkokerrontaa.....	121
8.3 Kymmenen vinkkiä onnistuneen verkkoreportaasin tekemiseen	124
8.4 Jatkotutkimusideoita.....	127
LÄHTEET	128
AINEISTO	134
LIITTEET	135

1 JOHDANTO

Nykyään mediaa kulutetaan muissakin muodoissa kuin pelkästään perinteisenä sanomalehtenä, radiolähetyksenä tai televisio-ohjelmana. Mediamaisema muuttuu, kun perinteiset mediat uudistuvat uusien medioiden haastaessa niitä. Aiemmat merkittävät mediat ovat edelleen olemassa. Tämä kertoo siitä, että mediat mukautuvat uusiin tilanteisiin, kietoutuvat toisiinsa ja lainaavat toisiltaan jatkuvasti muotoja, sisältöjä ja käyttötapoja. (Seppänen ja Väliaverron 2013, 54) Reuters Institute Digital News Reportin (Newman ym. 2017, 66) mukaan Suomen väestöstä 92 prosentilla on pääsy internetiin. Suomessa uutisia lukevista ihmisistä 56 prosenttia kertoo älypuhelimien olevan pääasiallinen väline verkkouutisten lukemiseen. Määrä on suurempi kuin EU-maissa keskimäärin. Internetin yleistyminen, teknologian kehittyminen ja digitaalisten laitteiden helppo saatavuus ovat vaikuttaneet suuresti suomalaisen mediamaisemaan ja median käyttötottumuksiin.

Kun journalismi otti ensiaskeleita verkossa 1990-luvun loppupuolella, yleinen uskomus oli, että verkossa täytyy kirjoittaa lyhyesti. Nykyään sen sijaan tiedetään, että verkossa voi julkaista myös pitkiä juttuja. (Lassila-Merisalo 2014, 1) Pitkiä journalistisia juttuja esiintyy verkossa verkkoreportaaseina. Verkkoreportaasit ovat ajankohtainen tutkimuskohde, koska ne kehittyvät koko ajan. Verkkoreportaasien suhteen eniten pioneerityötä Suomessa on tehnyt Helsingin Sanomat, joka aloitti verkkoreportaasiensa eli webportaasiensa julkaisun vuonna 1998 (Koski 1999, 139). Kun vertaa esimerkiksi Helsingin Sanomien 2000-luvun alun ja nykypäivän verkkoreportaaseja keskenään, teknologisen kehityksen voi havaita konkreettisesti. Verkkoreportaasien tutkiminen on tärkeää, koska tutkimuksen kautta saatava tieto voi auttaa toimituksia toteuttamaan entistä parempia verkkoreportaaseja. Saatua tutkimustietoa on sovellettavissa työskentelyn avuksi suurten medioiden ohella myös pienempiin medioihin.

Salon (1999, 127) mukaan uusmedian ilmaisulle on tyypillistä lisääntyvä konvergenssi eli olemassa olevien medioiden yhdistäminen elektroniseksi multimediksi. Tällaisessa multimediasa ovat käytössä kaikki kuvamuodot (valokuva, piirros ja videokuva), teksti ja ääni. Vuonna 2012 ilmestyi teknologisesti edistysellinen verkkoreportaasi *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek* The New York Timesin verkkosivustolla. Verkkoreportaasi kertoo laskettelijajoukosta, joka joutuu lumi-vyöryyn. *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek* on Pulitzer-palkittu esimerkki siitä, kuinka verkkournalismissa voi käyttää multimediaa saumattomasti reportaasin osana: mukana on perinteisten

tekstin ja kuvan lisäksi esimerkiksi animaatiota ja infografiikkaa (Jacobson ym. 2016, 2). Tämän jälkeen verkossa onkin ilmestynyt paljon vastaavanlaisia verkkoreportaaseja, joista käytetään englanniksi usein termejä ”multimedia narrative” ja ”digital longform”. (Marino ym. 2016, 3)

Vaikka verkossa julkaistua multimediajournalismia on tähän mennessä tutkittu suhteellisen vähän, Jacobsonin (2011, 868) mukaan on kuitenkin selvää, että monetkaan mediatilat eivät hyödynnä täysin verkon multimediamahtoisuuksia. ”Useiden medioiden käyttöä digitaalisessa tarinankerronnassa voidaan pitää potentiaalisena, mutta ei välttämättömänä elementtinä verkon journalistisen esityksen arvon lisäämiseen. (Jacobsonin 2011 mukaan Deuze 2004, 141)” Onkin edelleen yleistä, että mediatilat versioivat verkkoon samaa sisältöä, joka menee painettuun julkaisuun tai televisioon (Jacobsonin 2011 mukaan Deuze 2003 ja MacGregor 2003). Heinonen (1999, 25–27) kuvaa tätä jo 1990-luvulla olemassa ollutta ilmiötä ”lapiolehdeksi” eli verkkojulkaisuksi, johon lapioidaan paperilehteen tehtyjä juttuja joko sellaisenaan tai editoituna. Lapiolehden lisäksi on olemassa myös verkkolehdiä, jotka tarjoavat verkossa osan paperilehden jutuista ja lisäksi verkkojulkaisua varten tehtyjä juttuja. Verkon mahdollisuuksia hyödyntävät verkkoreportaasit voivat parhaimmillaan tarjota lukijalleen mieleenpainuvan kokemuksen, joka on immerstiivinen ja interaktiivinen. Lukijasta voidaankin tässä yhteydessä puhua verkkoreportaasin käyttäjänä, koska verkkoreportaasissa hän navigoi itsenäisesti ja tekee aktiivisesti valintoja.

Verkkoreportaasien tekeminen ei ole vielä kukaan kovin yleistä suomalaisessa mediassa. Lähinnä vain Suomen kaksi suurinta toimitusta, Helsingin Sanomat ja Yle, tekevät säännöllisesti verkkoreportaaseja. Myös monet pienemmät ja omaehtoisemmat mediat (muun muassa Nuorgam, Raymond eli nykyinen X-lehti, Uusi Inari ja Reunamedia) ovat toteuttaneet verkkoreportaaseja. Verkkoreportaasit voisivat aivan hyvin yleistyä myös muissa medioissa aina maakuntalehdistä aikakauslehtiin asti. Verkkoreportaasien tekemiseen tarvittavat työkalut ovat aiempaa helpommin saatavilla. Useimmiten niiden käyttäminen ei edes vaadi journalisteilta korkean tason koodausosaamista.

Journalistisen kulttuurin edistämistätiö (JOKES) on myöntänyt minulle opiskelijastipendin eli apurahan pro gradun tekemistä varten. Toivon, että tutkimukseni kautta yhä useampi julkaisu saisi konkreettisia vinkkejä ja inspiraatiota siihen, kuinka toimituksessa voisi kehittää multimediakerrontaa. Jos journalistit tarttuisivat entistä rohkeammin verkon tarjoamiin mahdollisuuksiin, niin Suomessa nähtäisiin visuaalisempia ja laadukkaampia verkkototeutuksia.

1.1 Aiempi tutkimus

Verkkoreportaaseja on tutkittu ennenkin. Suomessa tehtyjen tutkimusten julkaisuvuodet ulottuvat ensimmäisten suomalaisten verkkoreportaasien ajasta aina nykypäivään asti. Esimerkiksi Anni Kämäräinen ja Nicklas Koski ovat tehneet vuonna 1999 Tampereen yliopistossa tiedotusopissa yhteisen kaksiosaisen pro gradu -tutkielman *Verkkoreportaasin synty ja Verkkoreportaasin synty: Osa II: Taitajan näkökulma*. Susanna Pasula on tutkinut Tampereen yliopiston tiedotusopin pro gradussaan Helsingin Sanomien webortaasia, jota on ollut itse tuottamassa ja käsikirjoittamassa. Tutkielman nimi on *Verkkodokumentin ilmaisukeinot: Kummitus dokumenttielokuvan, valokuvan ja hypermedian risteyksessä* (2002). Vuonna 2002 myös Heli Ronkainen on tutkinut verkkoreportaasia Jyväskylän yliopiston journalistiikan pro gradussaan *Verkkoreportaasi ilmaisumuotona: Verkkoreportaasin työ- ja esitystavan tarkastelua*. Jarmo Raivio on tutkinut verkkoreportaaseja Tampereen yliopiston tiedotusopin pro gradussaan *Rajoitettu riemu: Interaktiivisuus Helsingin Sanomien verkkoreportaaseissa* (2008).

Aihetta on tutkittu myös 2010-luvun puolella. Esimerkiksi Tatu Blomqvist on tutkinut aihetta Tampereen yliopiston tiedotusopin pro gradu -tutkielmassaan *Kuvakertomus digitaalisella ajalla: Lineaarisen multimediareportaasin narratologinen ruumiinavaus* (2012). Annika Martikainen on tutkinut aihetta Turun ammattikorkeakoulun journalismin opinnäytetyössään otsikolla *Internetin esteettinen journalismi: Interaktiiviset dokumentit ja muoto objektiivisuuden takeena* (2012). Katju Aro käsittelee Aalto-yliopiston maisterin opinnäytetyössään *Snowfalling – multimodaalinen kerronta digitaalisessa journalismissa* (2014) multimodaalisen tarinankerronnan erityispiirteitä digitaalisen journalismin näkökulmasta. Ilkka Toikkanen tutki datajournalismiin liittyvien toteutuksien työprosessia Jyväskylän yliopiston journalistiikan pro gradu -tutkielmassaan *Pinnallisista klikkikartoista yhteiskunnalliseen merkittävyyteen: Datajournalismin työprosessi Helsingin Sanomissa ja Ylessä* (2014).

Arttu Muukkonen lähestyi aihetta julkaisualustan kautta Tampereen yliopiston tiedotusopin pro gradu -tutkielmassaan otsikolla *Tabletin kielioppi: Kuvareportaasien tarinallisuus tablettijulkaisualustalla* (2015). Emmi Karhiaho puolestaan tutki aihetta Turun ammattikorkeakoulun opinnäytetyössään otsikolla *Ylen dokumenttitoimitus verkkodokumenttien tuottajana* (2016). Jussi Saarinen toi aiheeseen mukaan mediatietoista narratologiaa Tampereen yliopiston tiedotusopin pro gradu -tutkielmassaan *Väline on kertomus: Mediatietoisen narratologian lähtökohtia journalistisen kertomuksen tutkimiseen verkossa – esimerkkinä multimediareportaasi* (2016). Merituuli Saikkonen tutki Jyväskylän yli-

opiston journalistiikan pro gradu -tutkielmassaan *Rikastetaanko tarina hengiltä? Featurejuttujen digitaalinen kerronta Helsingin Sanomissa* (2017) pitkien lehtijuttujen digitaalisen kerronnan rakentamista Helsingin Sanomien featuretoimituksessa.

Verkkoreportaasien tutkimus on ollut selvästi monen tutkijan intresseissä. Toisaalta minunkin tutkimukselleni on sijaa. Tietooni ei ole tullut mitään muuta tutkimusta, jonka tavoitteena on selvittää, kuinka verkkoreportaasi on kehittynyt Suomessa journalistisena juttutyypinä 2000-luvun alusta nykyhetkeen. Siksi haluan selvittää tätä suomalaista kehityskulkua.

1.2 Tutkimuskysymykset

Tutkimukseni tavoite on selvittää, kuinka verkkoreportaasi on kehittynyt Suomessa journalistisena juttutyypinä 2000-luvun alusta nykyhetkeen. Lisäksi tutkin, miten verkkoreportaaseja nykyisin tehdään kahdessa Suomen suurimmassa toimituksessa (Helsingin Sanomat ja Yle). Tällä tavoin saan tutkimustietoa verkkoreportaasien ominaisuuksista ja työtavoista.

Tutkimuksessani on kaksi tutkimuskysymystä.

Tutkimuskysymys 1: Millaisin keinoin verkkoreportaasit rakentavat kuvaa esittämästään ilmiöstä 2000-luvun alussa ja millaisin nykyään? Tämän selvittääkseni vertailen verkkoreportaasien teknisiä ja tarinankerronnallisia toteutustapoja ennen ja nyt.

Tutkimuskysymys 2: Miten verkkoreportaaseja tehtiin 2000-luvun alussa ja miten niitä tehdään nykyään? Selvitän asiaa teemahaastattelulla, jossa haastateltavina on verkkoreportaaseja tekeviä henkilöitä.

2 NÄKÖKULMIA REPORTAASIIN

Tässä luvussa määrittelen reportaasia eri näkökulmista. Nämä näkökulmat ovat reportaasi journalistisen ilmaisun tyyppinä, reportaasin journalistinen työprosessi, reportaasin rakenne ja viimeiseksi tekstin ja kuvan suhde reportaasissa.

2.1 Reportaasi journalistisen ilmaisun tyyppinä

Reportaasi-sanana etymologia juontaa latinankieliseen käsitteeseen *reporta're*. Tämä käsite tarkoittaa sanoman tuomista, takaisin kantamista ja sitä, että tuo jotain tullessaan. Journalismi on tällaista edelleen: journalisti menee paikan päälle, näkee ja kuulee, ja palaa kertomaan eli raportoimaan siitä muille. (Nousiainen 1998, 117) Reportaasi on yksi journalistisen ilmaisun sisällä syntynyt journalistisen ilmaisun tyyppi, laji tai tapa. Salonen mukaan kuvajournalismikirjoittelussa ja -kriitikkissä reportaasi on mielletty aina dokumentaariseksi lajityypiksi, joka sitoutuu todellisuuteen ja usein myös sen epäkohtiin (Salo 2000, 110).

Jo Bech-Karlsen (Hémanuksen 1992 mukaan Bech-Karlsen 1986, 82–86) on määritellyt yhdeksän reportaasin peruspiirrettä. Nämä ovat *mukanaolo, henkilökohtainen sävy, riippumattomuus tapahtumasta ja tiukasta ajankohdasta, asioiden valaiseminen monipuolisesti, vaihtelevuus, kompositio, eepisyys, ympäristön ja henkilöiden kuvaaminen ja tunteisiin vetoaminen*. Käytännössä mukanaolo tarkoittaa, että toimittaja on läsnä jollakin paikalla tai jossakin tilanteessa. Henkilökohtainen sävy voi näkyä siinä, että reportaasi voi olla arvioiva, erittelevä tai kuvaileva. Minä-muotoinen kerronta on sallittua. Riippumattomuus tapahtumasta ja tiukasta ajankohdasta voi näkyä esimerkiksi siinä, että reportaasi pyrkii selvittämään jotakin laajempaa ilmiötä. Asioita voi valaista monipuolisesti käyttämällä useita eri lähteitä ja tekemällä niiden perusteella taustaselvityksiä. Vaihtelevuus voi olla esimerkiksi rytmin, ajan, ajankohtaisuuden tai journalististen vaikutuskeinojen vaihtelevuutta. Kompositio koostuu useista eri elementeistä. Eepisyydellä Bech-Karlsen tarkoittaa reportaasin narratiivista luonnetta. Ympäristön ja henkilöiden kuvaamiseksi reportaasissa voi olla monenlaista yksityiskohdan kuvailua. Reportaasi voi olla älyn ohella myös tunteisiin vetoava.

Hémanus (1992, 12) esittää kritiikkiä Bech-Karlsenin reportaasin peruspiirrelaistausta kohtaan. Hémanuksen mukaan Bech-Karlsen sekoittaa keskenään reportaasin määreet, eli muista juttutyypeistä erottavat piirteet, ja onnistuneen reportaasin ominaispiirteet. Vastaavasti Hémanuksen mukaan ansiokasta on, että Bech-Karlsen ”yhdistää journalismin filosofiaa ja teoriaa sen pragmatiikkaan ja käytännön tekemiseen”.

Lars J. Hultén (Hémanuksen 1992, 14 suomennoksen mukaan Hultén 1990, 52) määrittelee reportaa- sin olevan ”selonteko, joka kuvastaa nykyistä (ulkoista) todellisuutta ja joka rakentuu reportterin omille suorille itse paikalla tehdyille havainnoille ja elämyksille [--]. Selontekoa on edeltänyt erityi- nen toimituksellinen/journalistinen aloite ja se kytkeytyy ajankohtaiseen vaikka ei välttämättä päi- vänkohtaiseen perspektiiviin ja siinä ilmeneviin tapahtumiin.” Samaan tapaan reportaasia määrittelee myös Nousiainen (1998, 117–118): hänen mukaansa reportaasi on sukua dokumentille, koska mo- lempien tarkoitus on kuvata todellisuutta. Kirjoitetulla reportaasilla on hänen mukaansa enemmän yhteistä televisiodokumentin kuin lehti uutisen kanssa.

Reportaasi ei välttämättä edellytä uutista, tapahtumaa eikä tapahtumakäännettä. Mitä tahansa voi käsitellä reportaasin keinoin, mutta se näyttää sopivan parhaiten niinsanottujen [sic] tavallisten ihmisten elämän kuvaamiseen, ja siihen sitä useimmiten käytetään. (Nousiainen 1998, 117–118)

Nousiaisen mukaan reportaasissa pitää olla tiedon lisäksi myös elämystä.

Ilman elämyksellisyyttä reportaasista tulee helposti tylsä, se luetaan velvollisuudentunnosta, jos luetaan. Pelkkä elämyksellisyys taas voi saada jutun tuntumaan liian kevyeltä. Huomaan, että lisääntynyt kokemus on omalla kohdallani ruvennut korostamaan informaation ja pohdiskelun osuutta reportaaseissa. Edelleen olen kuitenkin sitä mieltä, että tieto omaksutaan parhaiten elämyksen muodossa varsinkin nyt, kun sitä on tarjolla niin runsaasti, ettei kaikkea ehdi millään haravoida. (Nousiainen 1998, 118)

Helsingin Sanomien Kuukausiliitteessä työskennelleen toimittaja Ilkka Malmbergin (2013) mukaan reportaasin tekemiseen kuuluu aina observointia, josta saa aistihavaintoja. Pelkkä paikan päällä haas- tattelemisen ei Malmbergin mukaan riitä reportaasin kirjoittamiseen. Hänen työtapansa on käydä esi- merkiksi arkistoissa keräämässä paljon tietoa aiheesta historiallisesta näkökulmasta ja selvittää, miten asia on ollut aikaisemmin. Kentällä observoidessa reportaasiin saa tärkeitä kiteytyksiä. Jos haluaa kuvata jotakin ilmiötä, pitää kuvata jokin sellainen tapahtuma, joka on asialle tyypillinen ja jossa asian henki tulee esille.

Nousiaisen mukaan reportaaseja ”ei tehdä toimituksessa puhelimella soittelemalla”. Reportaasin vie- häytys perustuu paikalla olemiseen. Reportaasi vaatii tekijältään lähtöherkkyyttä ja myös halua olla tekemisissä tuntemattomien ihmisten kanssa, jolloin tekijän on omaksuttava löytöretkeilijän asenne.

Huono reportaasi syntyy helposti, mutta hyvä vie yleensä aikaa. (Nousiainen 1998, 118–119)

On helppo tehdä juttu, jota faktat eivät pitele. On vaikeampi tehdä hyvä juttu, jossa kaikki perustuu todellisuuteen, siihen mitä itse näki ja kuuli. Reportaasikirjoittaminen ei ole fiktion kirjoittamista.

Joskus rakennan kerrontaa kuvitelman varaan, mutta silloin yritän tehdä lukijalle selväksi, mikä perustuu faktoihin, mikä mielikuvitukseen. (Nousiainen 1998, 127)

Nousiaisen mukaan subjektiivisuus on reportaasin suola. Hän on kokeillut kirjoittaa reportaaseja häivyttämällä tekstistä itsensä, mutta kokee joutuneensa aina umpikujaan. Hän on kierrellen vältellyt minä-muotoa esimerkiksi ilmaisuilla ”mieleen tulee” ja ”hauska huomata”. Vaikka ammattijournalisti varoo minä-muotoa, on tällä varomisella kääntöpuolensa: ”Jos kaiken keskus on havainnointi, mihin minä havainnoijan piilotan? Reportaasissa on aina kertojan ääni, minä, vaikka se useimmiten kertoo muista ja muiden elämästä.” Sopivassa suhteessa käytettyä minä-muotoa ei pidä kuitenkaan sekoittaa itseriittoiseen sankaritoimittajan egojournalismiin. (Nousiainen 1998, 131)

Reportaasi on journalismin muoto, joka ei sovi kaikkeen. Edelleenkin se toimii parhaiten selostaessaan tapahtumia ja kuvatessaan ympäröivää maailmaa ja sen ihmisiä. Sen avulla voi näyttää epäkohtia ja yhteiskunnan keskeneräisyyttä, hyvän ja pahan taistelua. Se on luonteeltaan kuvaavaa eikä useimmiten niin kovin analysoivaa, ja juuri siinä ovat sen puutteet. Parhaimmillaan se pystyy käsittelemään yleistä yksittäisen kautta ja saa vastaanottajan esittämään kysymyksiä ja katsomaan asioita uudella tavalla, mutta vastaukset on löydettävä muualta. (Nousiainen 1998, 119)

Näin ollen reportaasi on siis parhaimmillaan jonkin asian tai ilmiön kuvailemisessa.

2.2 Reportaasin journalistinen työprosessi

Reportaasin journalistisen työprosessin kannalta tärkeitä vaihteita ovat *ennakkosuunnittelu*, *kenttätyö*, *kirjoittaminen* ja *käsittelyvaihe*.

Ennakkosuunnittelu on ensimmäinen journalististen työvaiheiden osa reportaasia tehtäessä. Multimediajournalisti Bob Sachan mukaan on oltava selkeä idea suunnitelma omasta työstään ennen kuin lähtee kentälle töihin. Etukäteissuunnitelmaa voi aina soveltaa paikan päällä, kun kirjoittava journalisti ja kuvajournalisti tekevät *kenttätyötä*. Suunnitelma antaa työlle kuitenkin hyvän lähtökohdan ja ennaltaehkäisee sitä, että journalisti kerää kentällä epäolennaista materiaalia. Esimerkiksi monet videojournalistit käyttävät suunnittelun apuna storyboardia. (Meltzer 2013, 75) Myös Nousiaisen mukaan työn edetessä pitää myös tarvittaessa soveltaa:

Joskus hyvä ennakkosuunnitelma romuttuu paikan päällä, kun todellisuus osoittautuu toisenlaiseksi kuin oletti. Silloin pitää voida pystyä rakentamaan jutulle uusi näkökulma tai luopua koko hommasta. Eihän ole tarkoitus, että paikan päälle mennään etsimään ainoastaan omaa ennakkoletusta tukevia havaintoja. (Nousiainen 1998, 127)

Ennakkosuunnittelua tarvitsee paitsi käytännön toteutukseen liittyviin asioihin myös reportaasin aiheeseen liittyvän taustatiedon hankintaan. Esimerkiksi Ilkka Malmbergin (2013) työtapaan kuuluu arkistovierailuja ja taustatiedon keräämistä historiallisesta näkökulmasta.

Kirjoittaminen on Nousiaisen mukaan maailman jäsentämistä. Kun kirjoitetaan, rakennetaan koettuja asioita hyviksi lauseiksi. Tähän kuuluu epäolennaisen hylkääminen ja olennaisen nostaminen. (Nousiainen 1998, 129–130)

Reportaasikirjoittamisen muuttuminen kertoo mielestäni siitä, että perinteisen reportaasin idea kestää nykyjournalismissa ja että siitä voi rakennella jopa jotain uutta. Helsingin Sanomien Nyt-lehti on sisällöltään enimmäkseen kevyt, mutta se julkaisee toisinaan napakoita reppareita, joiden lakonisuudesta syntyy hauska pohjavire, melkein jonkinlainen uusi lajityyppi. Journalismi muuttuu koko ajan, niin reportaasikin, mutta sen perusidea näyttää pysyvän, nimitettiin sitä millä nimellä tahansa. (Nousiainen 1998, 130)

Viikkosanomien vanhoille reportaaseille on tyypillistä, että ne etenevät kronologisesti, uuvuttavan hitaasti ja seikkaperäisesti. Nousiaisen mukaan tämä kerronnan tyyli on väistynyt ja nykyään kirjoitetaan elokuvamaisia lyhyitä kohtauksia. ”Leikkaukset paikasta toiseen ovat nopeita. Tekstikin kulkee kuin kantaisi kameraa.” (Nousiainen 1998, 124–125)

Kun Nousiainen kirjoitti Helsingin Sanomien Kuukausiliitteeseen reportaasia Vietnamista Tampereelle päätyneen venepakolaisen Le Van Nepin ensimmäisestä vierailusta takaisin kotikylään Etelä-Vietnamiin, Nousiainen hahmotteli jutun rakennetta piirtämällä siitä yksinkertaisen kaavion. Hän piirtää kaavioita etenkin pitkien juttujen kirjoittamisen tueksi. ”Kaavio auttaa pitämään runsaan materiaalin kasassa ja kuljettamaan juttua: piirrän siihen keskeiset henkilöt, tapahtumapaikat ja siirtymät kohtauksesta toiseen.” (Nousiainen 1998, 126) Juttukeikan haastattelut ja havainnot Nousiainen oli kirjannut muistikirjaan. Hän työsti tekstiä suurimmaksi osaksi muistin varassa, mutta ajoittain palasi muistiinpanoihinsa poimimaan tarkkoja sitaatteja ja tarkistamaan, että kaikki jutun kannalta oleellinen on mukana.

Nousiainen tarkastelee journalistista työtä jatkumona, jonka yhdessä päässä ovat rutiinit ja toisessa päässä luova työ. Reportaasikirjoittaminen asettuu luovaa työtä vaativaan päähän. ”Niin kuin kaikki luova työ, lehtikirjoittaminen on kuluttavaa, kun mikään ei kestä päivää, viikkoa, kuukautta kauempaa ja koko ajan on todistettava osaamisesta uudestaan ja vielä julkisesti.” Näin ollen Nousiainen korostaa reportaasin *käsittelyvaiheessa* hyvän käsittelijän tärkeyttä: käsittelijän on osattava tarvittaessa kertoa kirjoittajalle jutun olevan surkea, jotta kirjoittaja lähtee innolla tekemään jutusta parempaa. (Nousiainen 1998, 131) Nousiainen kuvaa reportaasikirjoittamiseen kuuluvan paljon hiomista. ”Tekstin luetuttamisesta ulkopuolisilla on useimmiten apua, koska omaan tekstiinsä jää helposti kiinni, oppii lauseensa ulkoa. Työtoverit huomaavat epä johdonmukaisuudet ja rakenteen heikkoudet yleensä itseäni paremmin. Heidän kommenttinsa synnyttävät usein myös uusia oivalluksia. (Nousiainen 1998, 125–126)”

2.3 Reportaasin rakenne

Nousiaisen (1998, 128) mukaan pitkässä reportaasikirjoittamisessa rakenteeseen joutuu kiinnittämään paljon enemmän huomiota kuin lyhyitä reportaaseja tehdessä.

On myös erilaista kirjoittaa sivun mittainen juttu Hesarin sunnuntaisivuille kuin monen sivun tarina Kuukausiliitteeseen. Sivulta toiselle etenevä aikakauslehtijuttu on rakennettava eri tavalla kuin sellainen, joka on kokonaan lukijan silmien edessä. Kirjoittaessa on otettava huomioon väline: kenelle kirjoitan, kuka tämän lukee ja millaisessa journalistisessa ympäristössä juttu julkaistaan. (Nousiainen 1998, 128)

Reportaasin rakenteen tärkeitä osia ovat *näkökulma* ja *rytmi*.

Näkökulma on Nousiaisen mukaan tärkeintä jutussa, koska se luo jutun ja antaa sille persoonallisuuden. Hän kuvaa näkökulmatonta juttua saippuapalaksi, joka ei tahdo pysyä käsissä. Tämän vuoksi näkökulmatonta juttua on turhauttava tehdä ja lukea. Lopputuloksesta ei jää juuri mitään mieleen. Nousiainen kehottaakin jutun tekijää kysymään itseltään, minkä vuoksi juuri tämä juttu kannattaa tehdä ja mitä haluaa sillä sanoa. ”Parasta on, jos näkökulma on selvillä, kun juttua ruvetaan tekemään, jolloin se pystyy ohjaamaan tietojen ja havaintojen keruuta.” Yleensä näkökulma tarkoittaa jutun aiheen rajaamista. ”Sen sijaan, että tehdään mitäänsanomaton juttu Israelin häikäilemättömästä siirtokuntapolitiikasta ja äärijuutalaisista, rajataan aihe tiukasti yhteen siirtokuntaan; mennään Kirjat Arbaan niin kuin Ilkka Malmberg, kun hän kirjoitti Kirotusta lähiöstä (Kuukausiliite 9/1994) (Nousiainen 1998, 129)”. Nousiainen kuvaa hyvää näkökulmaa yllättäväksi, mutta toisaalta yksinkertaiseksi ja selkeäksi. Kikkailu ei välttämättä tuo näkökulmaan lisäarvoa. (em. 1998, 129)

Nousiaisen mukaan myös *rytmi* on tärkeää tekstissä. ”Se on lauseiden sisäistä ja niiden välistä rytmiä. Se syntyy eri pituisista lauseista ja kappaleista, välimerkkien vaihtelevasta käytöstä ja siitä, että rikoo kerrontaa sitaatein. Jännitteen ylläpitäminen pitkässä tekstissä on vaikeaa, ja siinä auttaa juuri tekstin rytmi.” (Nousiainen 1998, 129) Malmbergin (2013) mukaan tekstiin luo rytmiä eri vastakohdettien vuorottelu: raskas–kevyt, juhlava–arkinen, pyhä–profaani ja kuuma–kylmä. Virkerakenteen tasolla vastakohtat näkyvät pitkien ja lyhyiden virkkeiden rytmikkäänä vuorotteluna. Nousiaisen mukaan (1998, 125) aikamuodoista preesens on imperfektiä tavallisempi.

Reportaasin aloitus on tärkeä, koska aloitus onnistuu joko kaappaamaan tai vieroittamaan lukijan. Nousiaisen mielestä paras ratkaisu on ”mennä suoraan asiaan, sisälle johonkin tapahtumaan tai tilanteeseen”. Mitä yllättävämmin tämän tekee, sen parempi. (Nousiainen 1998, 128) Malmbergin (2013) mukaan reportaasin aloitus syntyy usein kentällä, harvemmin kirjoituspöydän ääressä.

Nousiaisen (1998, 124) ja Malmbergin (2013) mukaan reportaaseissa näkyy television vaikutus, koska videokuvaamisen leikkauksiin perustuva kerronta on muuttanut reportaasikirjoittamista. Malmbergin mukaan nykyajan lehtiteksti sallii kunnan leikkaukset kohtausten välissä. Kun Nousiainen kirjoittaa reportaasia esimerkiksi Helsingin Sanomiin, hän näkee tarinan kohtauksina ja jaottelee reportaasin anfangin aloittamiksi pätkiksi. ”Joskus käsittelijä tahtoo siirrellä tai vähentää anfangeja, ja pitää tehdä kompromisseja. Toisinaan yritän kuljettaa tekstiä niin, etteivät kohtaukset tuntuisi toisistaan irrallisilta. Silloin koetan lopettaa edellisen kohtauksen niin, että se pohjustaa seuraavan (Nousiainen 1998, 125).” Nousiainen ei itse pidä väliotsikosta reportaaseissa, koska hänen mielestään ”ne kummallisilla möläytyksillään katkaisevat tekstin etenemisen (em. 1998, 125)”.

2.4 Kuvien ja tekstin suhde reportaasissa

Salon mukaan (2000, 95) valokuvakertomuksen kehityksen kannalta keskeisin lehti on *Life*, joka perustettiin Yhdysvalloissa vuonna 1936. Lehden perustaja Henry Luce kuvailee kameran merkitystä journalismissa näin:

Kameran tehtävä journalismissa ajatellaan yleensä raportoivaksi – se on paras reporttereista, täsmällisin ja vakuuttavin. *Life* on ensimmäisten kuukausiensa aikana kuitenkin myös oppinut, ettei kamera ole pelkkä raportoija. Se voi olla myös kommentoija. Se voi kommentoida raportoidessaan. Se voi tulkita näyttäessään. [--] (Salon 2000 mukaan Willumson 1992, 16)

Lifessä muotoutui kuvakertomuksen narratiivinen malli. Lifen esseemäisen reportaasin kuvaajan piti kuvata kahdeksaa eri kuvatyyppeä (Salon 2000 mukaan Kobre 1996, 147):

1. Yleisnäkymä, joka esittää tarinan näyttämön.
2. Puolikuva toiminnasta tai henkilöryhmästä.
3. Lähikuva, detalji esim. henkilön käsistä tai rakennuksista.
4. Henkilökuva, joko tiukasti rajattu kasvokuva tai miljöömuotokuva.
5. Toiminta, vuorovaikutus, ihmisiä keskustelemassa tai tekemässä jotain.
6. Avainkuva, ”nimikirjoitus”. Yksi kuva, johon tiivistyvät kaikki kertomuksen avainasiat, ”ratkaiseva hetki”.
7. Sekvenssi. Vaihe vaiheelta etenevä kuvasarja, ennen/jälkeen kuvapari, tai lineaarinen alku-keskikohta-loppu-kuvasarja. Antaa reportaasille toiminnallisuutta.
8. Päätöskuva, ”viimeinen sana”.

Tällainen rakenne muistuttaa Salon (2000, 96) mukaan Hollywood-elokuvien klassista narratiivista rakennetta. Käsittelen rakennetta enemmän luvussa 3.2, joka käsittelee verkkoreportaasien narratiivisia toteutustapoja.

Cookin mukaan Lifen reportaaseista on löydettävissä klassiseen kertomukseen kuuluvaa ongelma-ratkaisusuhteille ja syy-seuraussuhteille perustuvaa logiikkaa (Salon 2000 mukaan Cook 1994, 212–216). Kuvareportaasissa voi siis olla useita ongelma-ratkaisupareja rakentamassa juonta kertomukseen (Kobré 1996, 141). Nousiaisen (1998, 126) mukaan vuoropuhelu puolestaan nostaa kokonaisuuden uuteen ulottuvuuteen:

Parasta on, jos kuvat ja teksti ovat yhtä vahvoja elementtejä ja vuoropuhelullaan tuovat yhdessä kokonaisuuteen kolmannen ulottuvuuden sen sijaan, että toinen niistä orjuuttaa toista. Koetan olla kirjoittamatta kuvia tyhjiin ja välttää liikaa päällekkäisyyttä. Joskus aloitan tarinan pääkuvasta, jos se tuntuu hyvältä ajatukselta. (Nousiainen 1998, 126)

Nousiaisen mukaan Viikkosanomat-lehti muistetaan hyvästä kuvajournalismistaan. Lehdessä 1950- ja 60-lukujen taitteessa kuvareportaasi oli keskeisin juttutyyppi. Valokuvat olivat suuressa osassa reportaasissa ja ne syntyivät toimittajan ja valokuvaajan yhteistyönä. Reportaasien mallit oli omaksuttu Suomeen ulkomailta, eurooppalaisista ja amerikkalaisista kuvalehdistä. Ulkomailla reportaasien julkaiseminen aloitettiin 1940-luvulla. Genre oli huipussaan 1950-luvun lopussa ennen kuin televisio saapui tyydyttämään yleisön kuvallisuuden nälkää. (Nousiainen 1998, 119) Television vaikutuksesta 1970-luvulla monet laajoja valokuvaesheitä julkaisseet lehdet lopetettiin, muun muassa Life. Television kanssa kilpaillakseen lehdet käyttivät värikuvia, suurensivat kuvien kokoa saadakseen aikaan dramaattisemman vaikutelman ja kokeilivat erilaisia taittoja. (Salo 2000, 107)

Kuvatekstit Nousiainen kirjoittaa vasta sen jälkeen, kun juttu oli taitettu, jolloin kuvien asemointi sivuilla on jo selvillä. Nousiaisesta on kamalaa, että usein kuvatekstejä huitaistaan kiireessä, vaikka ne ovat yksi tärkeimmistä elementeistä reportaasissa. Lukija usein lukee ne ensimmäisenä. Huono kuvateksti voi myös naulata kuvan, eli viedä tehon ohjaamalla liikaa kuvan tulkintaa. (Nousiainen 1998, 127) Toisaalta Salo (2000, 112) esittää, että nykykuvajournalismissa ”kuvat ja sanat voivat liittyä toisiinsa monilla tavoilla eikä tekstiä mielletä pelkästään kuvien ’liimaksi’”.

Salon (2000, 112) mukaan nykyaikaisen kuvareportaasin ”kokonaisuutta sitoo entistä löyhempi narratiivinen rakenne, joka ei ole samalla tavoin kuvan ja tekstin saumatonta ja populaaria yhteisviestintää kuin Life-mallissa”. Tämä johtaa Salon mukaan siihen, että yksittäisiltä kuvilta vaaditaan enemmän. Mitään kuvia ei enää käytetä vain ”visuaalisena tilkkeenä tai kuljettajana tarinarakenteessa”. Tämä uusi kuvareportaasin muoto on Salon (2000, 118) mukaan valokuvaajille ja katsojille vähintään yhtä haastava kuin perinteinen elokuvamainen muoto. Kuvajournalisti Mary Ellen Mark (Salon 2000 mukaan Mark 1990, 10) kertoo haastattelussa omasta valokuvaajan narratiivisesta kuva-ajattelustaan. Hän ei kehitä tietoisesti alun, keskikohdan ja lopun sisältävää narratiivia kertomukseensa, vaan ajattelee yksittäisiä kuvia. Narratiivisuus muodostuu silloin useista yksittäisistä vahvoista kuvista, jotka ovat riittävän vahvoja avaamaan kertomuksen.

3 VERKKOREPORTAASI JOURNALISTISEN ILMAISUN TYYPPINÄ

Salon (2000, 109) mukaan uusmediassa on mahdollista hyödyntää hyvin monien eri välineiden kerroksellisia mahdollisuuksia. Mediafuusiossa ja uusmediassa eri välineiden narratiivisten muotojen tutkimuksella ja tuntemuksella on paljon merkitystä. ”Jos kuvareportaasille halutaan löytää uusia muotoja ja kanavia uusmediassa, myös valokuvaajien ja kuvajournalistien on ajateltava uudelleen oman välineensä narraatiokäytännöt suhteessa televisioon, elokuvaan ja uusmedian tarjoamiin täysin uusiin muotoihin kuten hypertekstin linkkirakenteeseen. (Salo 2000, 109)”

Aiemmissä tutkimuksissa verkkoreportaaseja tai niiden kaltaisia esityksiä on kutsuttu useilla eri termeillä. Näitä termejä ovat verkkoreportaasin lisäksi esimerkiksi webortaasi, verkkodokumentti, interaktiivinen dokumentti ja multimediareportaasi. Blomqvist määrittelee verkossa julkaistavien multimediareportaasien luonnetta näin:

Televisiota katsellaan ruokaa laittaessa, syödessä, aamiaispöydässä ja siivotessa, sen eteen nukahdetaan ja se on auki pikaruokaravintoloissa. Internet-narratiivit puolestaan vaativat yleensä muutaman klikkauksen, ne voi pysäyttää ja yleensä ne eivät tarjoa mahdollisuutta katsoa useaa, eri tekijöiden ja tahojen tuottamaa esitystä peräkkäin ohjelmavirtana, vaan sisältävät yksittäiseen ohjelmaan kohdistuvan valinnan. (Blomqvist 2012, 26–27)

Tämä kuvaus tiivistää hyvin verkkoreportaasin luonteen mediasisältönä, jonka pariin lukija eli käyttäjä hakeutuu ja jonka parissa hän voi parhaimmillaan kokea immersivisen kokemuksen.

Käytän tutkimuksessani tällaisista verkkoreportaaseista yleisellä tasolla puhuttaessa termiä verkkoreportaasi, koska mielestäni se termi kuvaa tällaisia toteutuksia selkeimmin. Sitten kun puhun tietystä verkkoreportaasista, käytän näissä yhteyksissä termejä webortaasi, erikoistaitto, verkkofeature tai verkkodokumentti, koska haluan käyttää reportaasikohtaisesti juuri sitä termiä, millä tästä asiasta kussakin toimituksessa puhutaan. Termiä webortaasi käytän silloin, kun viittaa nimenomaan Helsingin Sanomissa 2000-luvun alussa julkaistuun verkkoreportaasiin. Tähän on syynä se, että Helsingin Sanomat nimesi kyseisen ajan verkkoreportaasinsa nimenomaan webortaaseiksi. 2010-luvulla tekemiään nykyaikaisempia verkkoreportaaseja Helsingin Sanomat kutsuu erikoistaitoiksi, kun taas Yle käyttää omistaan termiä verkkofeature. Tähänkin on poikkeuksia, sillä aineistossani mukana oleva Ylen tekemä *Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä* on Ylen termin ilmaistuna tarkalleen ottaen verkkodokumentti.

Verkkoreportaasit sisältävät näitä Salon mainitsemia uudelleenajatteluja narraatiokäytäntöjä. Kämäräinen (1999, 42) määrittelee verkkoreportaasin ”journalistiseksi teokseksi, jossa yhdistyvät reportaasille ominaiset piirteet ja ainoastaan tietoverkossa mahdolliset ominaisuudet”. Näistä ominaisuuksista tärkein on vuorovaikutteisuus. ”Verkkoreportaasi on myös medioiden synteesi, jossa radio, televisio, painettu lehti ja tietoverkon mahdollisuudet sulautuvat yhdeksi uudeksi ilmaisumuodoksi.” Jacobsonin, Marinon ja Gutschen (2016) mukaan multimedianarratiivien (multimedia narratives) ja digitaalisten pitkien juttujen (digital longform), eli käytännössä verkkoreportaasien, ominaispiirteet ovat nämä: vähintään 2000-sanainen teksti, johon on integroitu merkityksellistä multimediaa, joka voi sisältää valokuvia, videota, infografiikkaa ja web-sovelluksia.

Salo (2000, 131) kuvaa 2000-luvun alun verkkoreportaasien vuorovaikutteisuuden olevan vähäistä. Näissä verkkoreportaaseissa kertomus etenee yleensä vain kahdella tasolla, eli valikosta kuvaan ja takaisin. ”Hypermedia mahdollistaa paljon monimutkaisempiakin reittejä jo nyt, mutta tekijät ovat selvästi mieltäneet erityisesti verkon vain yksittäisten kuviensa esittelyn foorumiksi. Käyttäjälähtöisyys on avain suurempaan vuorovaikutteisuuteen.” Tilallisuus on ollut 2000-luvun alussa Salon mukaan vähäistä, sillä ”katsojalle tarjotaan pikemminkin kuvia verkkosivuilla kuin kuva-tilallisia visuaalisia kokemuksia”. Salon mukaan reportaasi on yksi journalistisista lajityypeistä, jossa kuva-ajattelun laajentaminen tilaan on uusmedian yleistyessä merkityksellistä. Navigointi voidaan mieltää matkaksi ja matka on yksi digitaalisen ympäristön varhaisista perusmetaforista.

Ari Heinosen (1999, 48) mukaan verkkojulkaisu ei ole samanlainen väline kuin sanomalehti, televisio tai radio, mutta verkkojulkaisulla on yhteisiä piirteitä näiden kaikkien kanssa. Hän kuvailee verkkojulkaisun olevan yhdistelmä ”jotakin vanhaa, jotakin uutta ja jotakin näiden [sanomalehden, television ja radion] yhteisvaikutuksesta syntyvää”, ja tästä ilmiöstä voidaan puhua mediakonvergenssina. Tämä ei kuitenkaan tarkoita medioiden sulautumista toisiinsa, vaan niiden yhteisvaikutuksen kasvamista. Murray korostaa uusmedian haasteen olevan yhä ekspressiivisempien ympäristöjen luominen ja navigoinnin koreografian kehittäminen (Murray 2001, 83). Nykyisessä multimedialaisessa tarinankerronnassa näissä asioissa on päästy jo pitkälle.

Pew Research Centerin tekemän tutkimuksen mukaan mobiililaitteella lukeva lukija on sitoutuneempi lukemaan pitkiä artikkeleja kuin lyhyitä artikkeleja, jolloin lukija luonnollisesti käyttää enemmän aikaa tämän mediasisällön parissa. Yli tuhannen sanan artikkeleihin käytetty aika on keskimäärin 123 sekuntia, kun taas sitä lyhyempiin artikkeleihin lukija käyttää keskimäärin 57 sekuntia. (Mitchell ym. 2016) Toisin sanoen lukijat ovat todellakin valmiita käyttämään aikaansa pitkien kiinnostavien juttu-

jen parissa. Mediatalojen kannattaa ottaa tämä huomioon, kun suunnitellaan, millaisin sisällöin lukijoiden mielenkiinnon voisi saada heräämään ja pysymään yllä. Journalistiset multimediatoteutukset voivat saada vaikkapa millenniaalit, eli 1980-luvun alun ja 1990-luvun puolivälin välissä syntyneen sukupolven, kiinnostumaan journalististen sisältöjen kuluttamisesta. Tutkimuksen (Marino ym. 2016, 31) mukaan millenniaalit haluavat lukea ymmärtääkseen ilmiöitä, jotka kiinnostavat heitä henkilökohtaisesti. Pelkän tekstin sijaan video, valokuva tai infografiikka voisivat olla nopeampia keinoja saada heidät omaksumaankin tämä kyseinen tieto. Jos lukijalle tarjotaan mahdollisuus vuorovaikuttaa jonkinlaisen interaktiivisen elementin kanssa, tämä voi tutkimuksen mukaan toimia hänelle motivaationa lukea koko artikkeli.

Sitä mukaa kun verkkoreportaaseja on tutkittu enemmän, on kehitetty myös monia apuvälineitä journalistille tällaisten multimediatoteutusten tekemiseen. Yksi niistä on sveitsiläisen journalistikoulun (MAZ – Die Schweizer Journalistenschule) kehittämä multimediaalisen tarinankerronnan kaavio (MAZ 2016). Uusin versio kaaviosta on vuodelta 2016. Maarit Jaakkola on kääntänyt kaavion suomeksi vuonna 2017. Tämä kaavio osoittaa erilaisia multimediaalisen journalistisen kerronnan mahdollisuuksia. Kaavion avulla journalisti voi päättää, mitkä tarinan osat on parasta kertoa milläkin tavalla, esimerkiksi tekstinä, kuvina, videoina, karttoina tai infografiikkana. Kaaviossa esitellyt tarinan elementit ovat henkilö, tapahtuma, paikka (ympäristö), selitys (toimintatapa), tausta (arkistomateriaalit) ja lukuja (tilastot). Jos tarinassa esiintyy vaikkapa henkilö, voi journalisti vastata kysymykseen: ”Onko henkilön ulkonäkö tärkeä?” Jos on, kaavio suosittelee kertomaan tämän tarinan osan valokuvalla. Toisaalta, jos henkilö tekee jotain kiinnostavaa, video tai audioslideshow voisi kaavion mukaan toimia paremmin kuin valokuva. Tällä tavoin miettimällä journalisti pääsee kaaviossa eteenpäin. Kaavion yhteyteen on kerätty myös paljon vinkkejä eri ohjelmista, joiden avulla on mahdollista toteuttaa näitä erilaisia multimediaelementtejä. Verkossa on saatavilla monenlaisia työkaluja datan visualisointiin esimerkiksi aikajanoina ja monina muunlaisina infografiikoina.

Rohkeaa rajojen kokeilemistä uusia verkkokerronnan ilmaisumuotoja etsiessä voidaan kutsua hack-mentaliteetiksi. Tampereen yliopiston journalistiikan vierailijaprofessori Jussi Pullinen toi esille tämän termin luentosarjassaan, jonka hän piti Tampereen yliopistossa syksyllä 2017 (Pullinen 2017). Pullisen mukaan hack-mentaliteetti on sellainen tekemisen asenne, jossa journalisti ottaa selvää mediansa käyttämän julkaisujärjestelmän ominaisuuksista ja kokeilee rohkeasti eri tarinankerronnan tapoja, jotka ovat mahdollisia julkaisujärjestelmän puitteissa. Pullisen mukaan journalistin ei tarvitse tässä asiassa ajatella vaikeimman kautta. Hän kehottaa journalisteja ajattelemaan julkaisujärjestelmän ominaisuuksia erilaisina mahdollisuuksina, joilla voi kokeilla kertoa tarinan luovasti sen sijaan, että

kerronnassa käytettäisiin perinteistä uutismuotoa. Tällainen kokeileminen ei välttämättä vaadi journalistilta erityistä koodausosaamista, joten mahdollisuus uusien tarinankerronnan tapojen kokeilemiseen on nykyisin periaatteessa jokaisella journalistilla.

3.1 Journalistisen verkkojulkaisemisen kehitys

Digitaalisten laitteiden, sovellusten ja palvelujen juuret ovat Mäyrän (2007, 198) mukaan varhaisissa tietokoneissa eli ohjelmoitavissa laskukoneissa, jotka pohjaavat binaarilogiikkaan. Myöhemmin tietokoneet laajenivat mediateknisesti ja sulautuivat moniin muihin laitteisiin. Digitaalinen media on sittemmin kehittynyt monimuotoisesti ja sisältää nykyään runsaasti erilaisia viestinnän, ilmaisun ja vuorovaikutuksen mahdollisuuksia ja tapoja.

Numeerisen informaation käsittelyn laajentuminen aluksi tekstin ja myöhemmin kuvan, äänen ja videon alueelle on merkinnyt digitaalisen teknologian kulttuurisen merkityksen ja sovellusalueiden dramaattista kasvua. Teknistyneissä yhteiskunnissa nämä uudet mediamuodot nousivat 1970-luvulta lähtien sekä työn ja opintojen että päivittäisen asioinnin, vapaa-ajan ja ihmisten välisen vuorovaikutuksen osiksi tai keskeisiksi näyttämöiksi. Samalla aiemmin erilliset viestinnän ja toiminnan osa-alueet ovat peruuttamattomasti kietoutuneet toisiinsa. (Mäyrä 2007, 198–199)

Mäyrän mukaan vuorovaikutteisen kuvan, äänen ja tekstin kehitys on kiihtynyt sitä mukaa, kun on tullut uusia tietokoneen tarjoamia dynaamisia mahdollisuuksia informaation tallennukseen, yhdistelyyn ja muokkaukseen. On kuitenkin huomioitava, että digitaalisuus itsessään ei edellytä vuorovaikutteisuutta. Vuorovaikutteisuutta voidaan kuitenkin käyttää yhtenä ominaisuutena verkkoreportaaseissa. Digitaalisten sovellusten kehittäjät ovat voineet ottaa mallia muualta mediasta, esimerkiksi kirjallisuudesta, sanomalehdistä, elokuvakulttuurista ja televisiosta, ja toisaalta myös erilaisista pelien ja leikkien kulttuureista. Digitaalisuuteen pohjautuva visuaalisuus on lisääntynyt ja monimuotoistunut kolmen viime vuosikymmenen aikana. (Mäyrä 2007, 199) Mäyrän mukaan voidaankin puhua digitaalisen utopismin kolmesta aallosta:

Ensiksi, 1970-luvun vallankumoukselliset vaativat tietokoneiden suomaan valtaa ja mahdollisuuksia kansalaisille. 1980-luvulla puhuttiin hypertekstistä ja hypermediasta taiteellisesti ja tieteellisesti vallankumouksellisena uutena mediana. 1990-luku nosti puolestaan näkyvästi esiin internetin kaupalliset, sosiaaliset ja kulttuuriset mahdollisuudet. Vuorovaikutteisia linkkejä lukijalle tarjoava hyperteksti yleistyi internetin www-sivujen muodossa, ja sivuille upotetut erilaiset mediaelementit puolestaan popularisoivat hypermedian, vuorovaikutteisen multimedian, mahdollisuuksia. (Mäyrä 2007, 202)

Näiden aaltojen myötä myös journalistinen verkkojulkaiseminen on kehittynyt 1990-luvulta lähtien.

Merja Salon mukaan 1990-luku on tuonut kuvareportaasille uuden haasteen eli tietokoneen kautta avautuvan uus- tai hypermedian, johon kuuluvat esimerkiksi verkot, romput ja hypertekstit (Salo

2000, 127). Hyperteksti on verkkojulkaisemisessa keskeinen ilmaisumuoto (Felker 2002, 326). Stephen Papsen, Robert Goldman ja Noah Kersey ovat tutkineet verkkosivujen suunnittelua hypertekstin estetiikan ja visuaalisen sosiologian näkökulmasta. Kun käytetään hypertekstiä, syntyy hypermediaa. Se on tekstin, äänen, videon ja valokuvien kokoelma, jonka osat ovat elektronisesti linkitettyinä toisiinsa. (Papsen ym. 2004, 1624) Internetin käyttäjät eivät nykyään välttämättä kummemmin edes ajattele hyperlinkkien läsnäoloa, koska hypertekstuaalisuus on niin luonnollinen osa internetissä liikkumista.

Hypermediassa on Murrayn (2001, 161–162) mukaan kaleidoskooppisia tarinoita. Kaleidoskoopissa tarinassa on useita eri näkökulmia ja tarinat voidaan tulkita eri tavoin riippuen siitä, millaisen hahmon näkökulmasta niitä tarkastellaan. Uus- ja hypermedia lupaavat Salon mukaan kuvareportaa-sille ”uusia kerronnan tapoja ja julkaisumuotoja, ja kuvaajille uusia lavean epiikan ja oman työn hallinnan sekä julkaisemisen mahdollisuuksia erityisesti verkossa”. Uutta digitaalista viestintäympäristöä on hahmotettu journalismissa painetun viestinnän metaforien avulla, esimerkiksi verkkosivut ja elektroniset lehdet. Toisaalta tätä on hahmotettu myös tila- ja paikkametaforilla, esimerkiksi virtuaalitala ja kyberavaruus. (Salo 2000, 127)

Salon (2000, 127) mukaan hypertekstin narratiivisista mahdollisuuksista ollaan kahta mieltä. Salon mukaan Cameron (1995), Johnson (1997; 26, 32) ja Kress (1998, 66) ovat sitä mieltä, että ”elektroninen media suosii fragmentaarisuutta ja ei-narratiivisuutta, ja hypertekstillä ei-lineaarisenä verkostona on hyvin vähän yhteistä perinteisen narraation ja kertomuskulkujen kanssa”. Janet H. Murray puolestaan ajattelee hypermediaa hyvin monipuolisena narratiivisena ympäristönä. Murray kuvailee varhaisten verkkopohjaisten multimediaesitysten kehittyvän jatkossa entisestään. Esimerkiksi klikkaamisen motivaatio multimediaesityksessä eteenpäin pääsemiseen ei muodostu katsojassa uteliaisuudesta tiettyä mediaobjektia kohtaan (esimerkiksi videon näyttäminen), vaan tämä motivaatio muodostuu uteliaisuudesta juonenkuljetusta kohtaan. Erilaisten teknologioiden käyttöönotto on osa väistämätöntä muutosta, jossa liikutaan pois päin vanhoista medioista kohti uusia käytäntöjä. Nämä uudet käytännöt tyydyttävät yleisön tarpeita, joita digitaalinen ympäristö saa aikaan. (Murray 2001, 67–68) Murray kuvaa digitaalisia ympäristöjä proseduraaliseksi (tietokoneen toiminta pohjautuu erilaisiin laskentavoimaa vaativiin prosesseihin), vuorovaikutteisiksi (ympäristö reagoi käyttäjän syöttämiin komentoihin vuorovaikutteisesti), tilalliseksi (ympäristö kykenee representoimaan tilaa, jossa voi navigoida) ja ensyklopediseksi (ympäristön kyky säilöä suuri määrä tietoa esimerkiksi kuva-arkistoina) (Murray 2001, 71–84). Nämä ominaisuudet tekevät digitaalisista ympäristöistä houkuttelevan ympäristön narratiivisuudelle.

Salo kuvaa 2000-luvun alun verkkojulkaisujen tilanteen olleen se, että monet aikansa suositut uudet verkkojulkaisut olivat kuvattomia, tai sitten käyttivät piirroskuvitusta, joka oli siihen aikaan verkossa nopeampi käyttää kuin raskaat kuvatiedostot. Silloin kuvareportaasin paikoittuminen uuteen mediaan oli vasta alussa. Salon mukaan verkkojulkaisemisen asiantuntija Eric K. Meyer on epäillyt vuonna 1999, että kuvareportaasilla ei tulevaisuudessa ole merkittävää tulevaisuutta verkkojulkaisuissa. Kaistanleveys on hänen arvionsa mukaan esteenä laajojen kuvakokonaisuuksien julkaisemiselle ja kuvan yksityiskohtaiselle toistumiselle, jolloin kuvan roolina on olla koristeena tai navigaatiopainikkeena. (Salo 2000, 128)

Salon mukaan 2000-luvun alkuun mennessä galleria on ollut vallitseva metafora verkossa julkaistuissa journalistisissa kuvakokonaisuuksissa. Galleriassa katsoja voi selata kuvajoukkoa ja samalla lukea kuviin liittyvää tekstiä tai kuunnella selostusta. 2000-luvun alussa valokuvaajat olivat mieltäneet verkon olevan jatke valokuvakirjalle ja -näyttelylle, mutta tässä vaiheessa hypertekstin tarjoamia uusia kerronnallisia mahdollisuuksia ei ollut vielä tutkittu. Tällöin oli olemassa muutamia verkkoreportaasikokeiluja ja valokuvaajien tekemiä cd-romeja. (Salo 2000, 130)

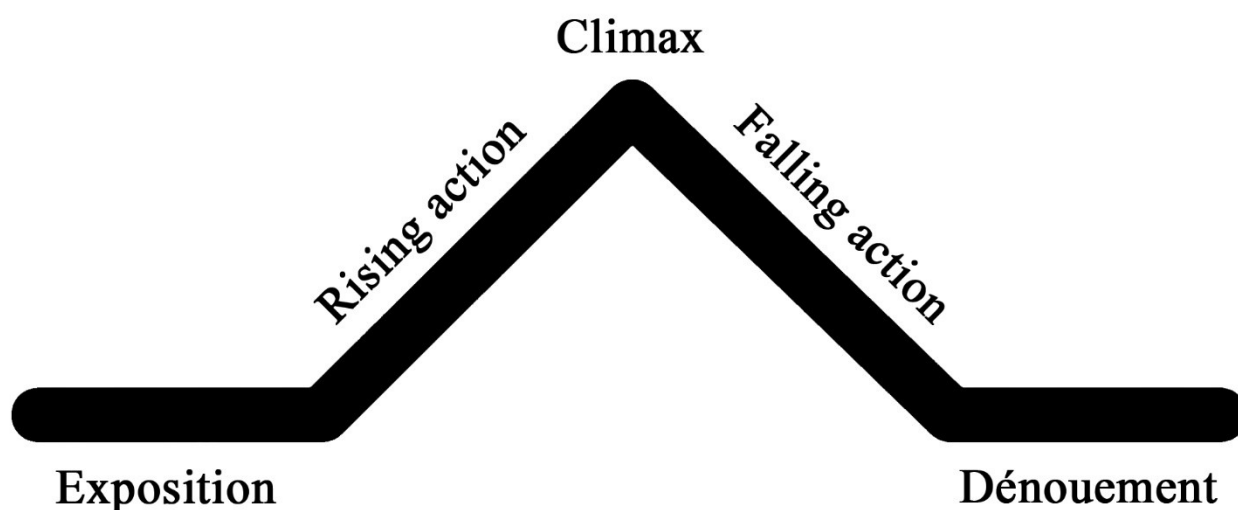
Noin vuosikymmenessä verkkoreportaasien visuaalisuus ja toteutuskeinot ovat ottaneet suuren harppauksen. Vuonna 2012 New York Timesin verkkosivustolla ilmestynyt *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek* -verkkoreportaasi on Pulitzer-palkittu esimerkki siitä, kuinka verkkojournalismissa voi käyttää multimediaa saumattomasti reportaasin osana: mukana on perinteisten tekstin ja kuvan lisäksi esimerkiksi animaatiota ja infografiikkaa (Jacobson ym. 2016, 2).

3.2 Verkkoreportaasin narratiiviset toteutustavat

Seppäsen ja Väliiverrosen (2013, 25) mukaan mediayhteiskunnan kansalainen voi olla median kuluttaja, käyttäjä, kokija ja tuottaja. Termit katsoja, kuuntelija tai lukija eivät heidän mukaansa enää tavoita aistimellista moninaisuutta, joka vallitsee ihmisten mediasuhteessa. Tässä tutkimuksessa käytän verkkoreportaasia tarkastelevasta ihmisestä useimmiten termiä käyttäjä. Haluan termivalinnalla tuoda esille verkkoreportaasin ja sen tarkastelijan vuorovaikutteisen suhteen, joka tulee parhaiten esille termissä käyttäjä. Tätä termiä on käytetty lukuisissa muissakin alan tutkimuksissa. ”Siinä missä perinteisempien audiovisuaalisten medioiden yleisöt ovat ”sohvaperunoita” tai elokuvateatterin penkkiin jähmettyneitä katsojia, uusmedian yleisöt muodostuvat aktiivisesti toimivista käyttäjistä (Herkman 2001, 147).”

Herkmanin (2001, 146–149) mukaan uusmediaan liitetään kolme tekijää, jotka haastavat perinteisen audiovisuaalisen kerronnan: *interaktiivisuus*, *kerronnan multilineaarisuus* sekä *ajan ja tilan problematisoituminen*. Interaktiivisuus tarkoittaa sitä, että viestintää tapahtuu mediasta yleisöille ja yleisöiltä medialle. Kerronnan multilineaarisuuden keinoin tarinalle voi rakentaa monia vaihtoehtoisia polkuja, joita käyttäjä voi valita käyttöliittymän kautta. Ajan ja tilan problematisoituminen ilmenee siinä, kun internetin käyttäjän omat valinnat määrittelevät kerrontaan kuuluvan ajan. Käyttäjä voi itse valita, mitä katselee, mihin pysähtyy tai mitä sivuuttaa. Tällöin käyttäjä on enemmänkin vuorovaikutuksen tilassa kuin ajallisesti rakentuvan kertomuksen ääressä.

Verkkoreportaasin narratiivisten toteutustapojen tutkimukseen voi soveltaa uusmedian terminologian ohella myös elokuvatutkimuksen terminologiaa. Ikosen (2001, 194) mukaan juonen käsitteellä voi viitata kokonaisuuteen, joka muodostuu kertomuksen päätapatumista. Juonirakennetta voi kuvata erilaisilla malleilla, joista kuuluisin on Gustav Freytagin tragedian juonta esittävä malli (kuvio 1). Kuviota voi soveltaa myös verkkoreportaasin dramaturgian tutkimiseen. Freytagin mallin mukaan *johdannossa* (exposition) esitellään ongelma, jonka kehittely muodostaa tragedian *nousevan toiminnan* (rising action). Toiminta etenee *kliimaksiin* (climax) eli huippukohtaansa, jonka jälkeen kääntyy *laskevaksi toiminnaksi* (falling action) ja päättyy *katastrofiin* (Ikosen 2001 mukaan Freytag 1905, 102). Kobrén (2013, 6) mukaan lopussa voi olla muukin *ratkaisu* (dénouement). Freytag kehitti mallin alun perin työkaluksi antiikin Kreikan, Rooman ja Shakespearen näytelmien analysointiin. Malli kuvaa tapaa kertoa aiheesta lisää vähän kerrallaan, jolloin mielenkiinto pysyy yllä.



Kuvio 1. Freytagin malli. (Kobré 2013, 6)

Ikosen (2001, 194) mukaan Freytagin malli ei kuvaa juonen mahdollisuuksia, vaan esittelee yhden mahdollisen tavan tapahtumien järjestämiseen. Tämä järjestys on emotionaalisesti vaikuttava. Ikosen

(2001, 195) mukaan kertomus ei muodostu pelkistä tapahtumien representaatioista. Mukana pitää olla myös tapahtumia toisiinsa yhdistäviä merkityksiä. Juoni rakentaa merkityssuhteen, joka ei palaudu pelkkään peräkkäisyyteen.

Kun puhutaan journalistisesta reportaasista, jonka tavoitteena on representoida todellisuutta, ei voi ohittaa dokumentaarisuuden käsitettä. Elizabeth Cowie on kirjoittanut dokumentin kyvystä viehättää katsojiaan erityisellä tavalla. Dokumenttielokuva voi käyttää laajakirjoisesti perinteisestä elokuvakerronnasta tuttuja keinoja, joilla teokseen voidaan luoda draamaa ja kiinnostavuutta. (Cowie 2011, 2) Cowie on käsitellyt tätä dokumenttielokuvan viehätystä myös Jean Baudrillardin termein, jolloin elokuvasta voidaan puhua speaktaakkelina. Baudrillard on kirjoittanut kuvien viehättävyydestä näin:

Kuvissa on eräänlainen alkukantainen nautinto, antropologinen ilo, eräänlainen raaka viehätys, joka on vapaa esteettisestä, moraalista, sosiaalisesta tai poliittisesta tuomitsemisesta. Tämä johtuu siitä, että mielestäni kuvat ovat epämoraalisia, ja niiden perustavanlaatuisen voima on niiden epämoraalisuudessa. (Baudrillard 1987, 27)

Cowien (2011, 2) mukaan dokumenttielokuvaa katsoessa erityinen viehätys syntyykin siitä, että toisin kuin elokuva, dokumenttielokuva onkin totta. Katju Aro on vienyt tätä ajatusta eteenpäin pohtimalla, kuinka tämä sama ilmiö voi toteutua verkkoreportaasissa:

Cowieta mukaillen multimodaalisen narratiivisen journalismin lukukokemus voisi siis perustua sekä objektiiviseen ja älylliseen ymmärtämiseen että subjektiiviseen ja kokemukselliseen nautintoon ja yhteyteen katsotun ja kuullun kanssa. Vertaus dokumenttielokuvan ja multimodaalisen narratiivisen journalismin välillä on luonteva siltä osin, että ne molemmat pyrkivät kertomaan todellisuudesta todellisten henkilöiden kautta tarinankerronnan keinoin. (Aro 2014, 97)

Näin ollen myös verkkoreportaaseissa on käytettävissä samankaltainen kerronnan keinojen paletti kuin dokumenttielokuvissa. Näiden perinteisten keinojen avulla verkkoreportaasien tekijät voivat luoda journalistisia sisältöjä, joiden parissa käyttäjät voivat liikuttua ja joiden tarinankerronta voi temmata käyttäjän vahvasti mukaansa, vaikkakin kyse on nimenomaan faktasta eikä fiktiosta. Suomen Journalistiliiton järjestämässä webinaarissa Aro (2018) kuvaili multimediajuttujen kokemuksellisuuden tunteen syntymistä. Aron mukaan multimediajutut ovat nimenomaan journalistisia juttuja, joiden vahva ydin on se, että ne on tehty journalistisella pieteetillä. Vaikka jutuissa vedotaan tunteisiin monimediaisin tavoin, jutuissa on kuitenkin pysytty totuudessa. Nautinto syntyykin pitkälti siitä, että tämä esitetty tarina on totta. Tällöin käyttäjä voi kokea pääsevänsä osalliseksi tähän todelliseen tarinaan, oli tarina sitten synkkä tai ei – journalismin tehtävähän on kertoa todellisia tarinoita.

3.3 Verkkoreportaasin tekniset toteutustavat

Verkkoreportaasissa narratiiviset ja tekniset toteutustavat kulkevat käsi kädessä.

Kaikista audiovisuaalisista esitysmuodoista niin sanotun uusmedian (internet, multimedia, tietokonepelit) tavat kertoa tarinoita on kytketty tiukimmin teknologiaan. Toisaalta tämä johtuu siitä, että digitaalitekniikka on tuore mediakulttuurin alue ja sen käyttöyhteydet ja instituutiot hakevat vasta uomiaan. (Herkman 2001, 146)

Internetyhteydet ovat nopeutuneet 2000-luvulla. Tämä on johtanut siihen, että internetin käytöstä on tullut 2000-luvun kuluessa säännöllisempää ja yleisempää useissa ikäryhmissä. (Tilastokeskus 2016) Samalla myös tietokoneiden ja verkkoselainten teho on ollut kasvussa. Tämän kehityksen myötä verkossa on voitu julkaista entistä enemmän visuaalista materiaalia.

Suomessa digitaalisen teknologian käyttö on vakiintunutta ja arkipäiväistä. Edelleen voidaan todeta, että uusmedian tarinankerronnan tavat liittyvät vahvasti teknologian tarjoamiin mahdollisuuksiin. Journalistisen verkkojulkaisemisen kehitystä käsiteltiin luvussa 3.1, ja tässä luvussa tarkastelen nimenomaan verkkoreportaasien kannalta olennaisia teknisiä toteutustapoja.

Jos verkkoreportaasia tarkastellaan kokonaisuutena, voidaan todeta, että se sijaitsee aina jonkinlaisella verkkosivulla tai -sivustolla. Verkkosivun olemusta voi tutkia verkkosivujen käytettävyydestä tutkimuksen keinoin. Nielsenin ja Lorangerin (2006, 27) mukaan vain 12 prosentin todennäköisyydellä kävijä vierailee katsomallaan verkkosivulla uudelleen. Tästä voidaan päätellä, että verkkosivun tulee olla kiinnostava, jotta lukijan mielenkiinto pysyisi yllä. Verkkosivu on kuin tuhatovinen talo, jossa kävijä voi kulkea mistä tahansa ovesta (em. 2006, 29). Kun kävijä saapuu tarkastelemaan verkkosivua, Nielsenin ja Lorangerin (2006, 30) mukaan ensimmäisen puolen minuutin aikana kaikkien viestien pitää olla suoraan asiaan meneviä. Käyttäjät miettivät suurimman osan aikaa sitä, mihin he menisivät seuraavaksi. He eivät lue tekstejä sanasta sanaan. He skannaavat sivua katseellaan ja päättävät sen mukaan, pysyvätkö he tämän sivun parissa vai eivät (2006, 259). Verkkosivuja selatessaan kävijät myös rullaavat eli vierittävät sivua alaspäin (scrolling). Nielsenin ja Lorangerin (2006, 45) mukaan useimmat kävijät eivät vieritä kovin paljoa, keskimäärin vain 1,3 ruudullista. Sisältöä, joka tulee esille 2,3 ruudullisen jälkeen, ei todennäköisesti lueta. On myös tärkeää, että verkkosivulla on käytetty kylliksi tyhjää tilaa. Se auttaa käyttäjää käsittelemään informaatiota sopivankokoisina yksiköinä. (em. 2006, 348)

Nielsenin ja Lorangerin (2006, 47) mukaan noin 80 prosenttia verkkosivuista noudattaa samantyyppistä designia. Käyttäjillä on vahvat oletukset siitä, että tavallisimmat elementit toimivat totutulla tavalla myös sellaisilla sivustoilla, joilla he eivät ole aiemmin vierailleet. He eivät etsi informaatiota

lineaarisesti (em. 2006, 47). Mahdollisia verkkoreportaasin elementtejä ovat esimerkiksi teksti, kuva(galleria), video ja interaktiivinen elementti.

Poynter Instituten tekemien silmänliiketutkimusten mukaan verkon uutissisällössä otsikot ja tekstit huomataan ensin, jopa ennen kuvia (Nielsen & Loranger 2006, 254). Jos kävijä ei näe välittömästi mitään merkittävää, hän hylkää sivuston ja kokeilee jotakin muuta. Jos sivu ei tarjoa kävijälle mahdollisuutta tarttua sisältöön, kiinnostavakaan sisältö ei saa kävijää koukuttettua. (em. 2006, 258) Salon (2000, 130) mukaan 2000-luvun alkuun mennessä galleria on ollut vallitseva metafora verkossa julkaistuissa journalistisissa kuvakokonaisuuksissa. Galleriassa katsoja voi selata kuvajoukkoa ja samalla lukea kuviin liittyvää tekstiä tai kuunnella selostusta.

Verkkoon tarkoitettut videot tulee tuottaa ja editoida siten, että ne ovat sopivia verkkokäyttöön. Käyttäjät eivät pidä pitkistä videoklipeistä. Lyhyet segmentit videossa ja myös audiossa ovat sopivampia: usein alle minuutin pituus on sopiva. Verkkovideot ovat harvoin yli viiden minuutin pituisia. (Nielsen & Loranger 2006, 378) Reuters Instituten tutkimuksen (Kageropoulos ym. 2016, 5) mukaan verkkovideoiden tulisi olla maksimissaan minuutin pituisia. Katsojan mielenkiinto pysyy yllä, kun verkkovideo on suhteellisen lyhyt. Silloin käyttäjän eteneminen verkkoreportaasin parissa ei katkea pitkäksi ajaksi yksittäiseen mediaelementtiin eli videoon. Videoissa kannattaa huomioida myös se, että ne toimivat tarvittaessa myös ilman ääntä tekstitysten kanssa. Usein video onnistuu, jos siinä on vahva tunteisiin vetoava elementti.

Verkkojulkaisemiselle on tyypillistä, että audiota ja videota voidaan upottaa muista lähteistä. Esimerkiksi musiikkiverkkomedia Nuorgam on hyödyntänyt journalistisessa ilmaisussaan paljon hypermedialle tyypillisiä multimediaupotuksia YouTube-videoista ja Spotify-soittolistoista. (Kierikka 2014, 10)

Toisin kuin television katsojat, verkon käyttäjät eivät istu passiivisesti tietokoneidensa ääressä: he haluavat klikata ja siten ohjata itse omaa toimintaansa (Nielsen & Loranger 2006, 378). Interaktiiviset elementit vastaavat tähän tarpeeseen. Interaktiivinen elementti voi olla esimerkiksi infografiikka, aikajana, testi tai muu elementti, joka houkuttelee lukijan osallistumaan aktiivisesti esimerkiksi klikkaamalla. Näihin elementteihin voidaan tuottaa journalistista sisältöä esimerkiksi datajournalismin keinoin. Verkkoreportaasit liittyvät vahvasti datajournalismiin, koska tietotekniset taidot ja data-aineistojen hyödyntäminen ovat läsnä verkkoreportaasien tekemisessä. Usein verkkoreportaasien tekeminen määritellään kuuluvaksi datajournalismin piiriin. Datajournalismin termi voidaan määritellä datan avulla tehdyksi journalismiksi (Bradshaw 2012, 2). Datajournalismin muotoja ja työkäytäntöjä

tulee koko ajan lisää, joten datajournalismi on väljä kattokäsite (Uskali ja Kuutti 2016, 58). Tässä tutkimuksessani lähestyn datajournalismia etenkin verkonomaisten ilmaisumuotojen tutkimisen kautta ja toisaalta journalistisia työtapoja kartoittaen. Tutkimuksessani ei käsitellä datajournalistista datan hankintaa, siivoamista ja järjestelyä.

Selkeän visualisoinnin avulla esimerkiksi monimutkainen ja paljon numerotietoa sisältävä aihe voi hahmottua käyttäjälle selkeämmin kuin pelkkää tekstiä lukemalla. Erilaisten multimediaelementtien määrässä on kuitenkin otettava huomioon kohtuus, koska liian monet aistiärsykkeet voivat jakaa käyttäjän huomiota liian moneen suuntaan. Silloin immersio kärsii. (Lassila-Merisalo 2014, 10) Tutkimuksen mukaan (Marino ym. 2016, 22) monet lukijat mieluiten lukevat ensin artikkelin tekstin kokonaan ja vasta sen jälkeen syventyvät klikkailemaan multimediaelementtejä. Multimediaominaisuuksia ei pidä myöskään pitää itseisarvona. Vaikka digitaaliset ympäristöt vievät journalistista tarinankerrontaa eteenpäin, journalismin perussäännöt (esimerkiksi totuudenmukaisuus) ovat edelleen välttämättömiä. Toisaalta verkkojulkaisemisen mahdollisuuksia voi myös hyödyntää uusina tapoina autenttisuuden rakentamiseen: verkkoreportaasissa voi esimerkiksi linkata hyperlinkeillä alkuperäisiin lähteisiin. (Lassila-Merisalo 2014, 5)

Kun digitaalisen tarinankerronnan lajityyppi kehittyy, tekijät muuttuvat entistä taidokkaammiksi ja löytävät uusia mahdollisuuksia kiinnostaviin vastakkainasetteluihin (Murray 2001, 160). Jos vertailee digitaalisia ominaisuuksia 2000-luvun alun ja nykypäivän verkkoreportaasien välillä, havaittavissa on paljon kehitystä, joka jatkuu edelleen. NiemanLab julkaisee vuosittain ennustuksia siitä, mihin suuntaan journalismi kehittyy seuraavana vuonna. Mario García on kirjoittanut tässä yhteydessä oman näkemyksensä siitä, kuinka journalistinen tarinankerronta muuttuu paremmin mobiililaitteille sopivaksi (García 2017). Hän puhuu lineaarisesta visuaalisesta tarinankerronnasta, jossa narratiivi ja visuaaliset elementit virtaavat lineaarisesti ylhäältä alas. Tällainen tapa esittää informaatiota on hänen mukaansa luontainen esimerkiksi älypuhelimien pikaviestiohjelmassa. Hänen mukaansa valtaosa toimituksista kuitenkin tarjoilee tarinansa perinteisemmällä tavalla siten, että visuaaliset elementit näytetään tekstistä irrallaan olevina kokonaisuuksina, esimerkiksi kuvagallerioina. García ennustaa, että jatkossa visuaalisten elementtien (esimerkiksi kuvat, videot ja infografiikat) esitetään verkkojutuissa entistä enemmän lineaarisen visuaalisen tarinankerronnan ehdoin, jolloin juttujen lukeminen on luontevaa myös mobiililaitteilla.

4 VISUAALISEN KULTTUURIN TUTKIMUKSEN AVAINTERMEJÄ

Verkkoreportaasit ovat osa visuaalista kulttuuria. Siksi tässä tutkimuksessa on syytä määritellä muutamia visuaalisen kulttuurin tutkimuksen avaintermejä. Keskeisimmät termit ovat *representaatio*, *multimodaalisuus*, *multimedia*, *kuvallisuus*, *uudelleenmediaatio*, *immersio* ja *vuorovaikutteisuus*.

Representaatio tarkoittaa merkityksen tuottamista mielessämme olevien käsitteiden avulla. Representaatio on siis linkki konseptien ja kielen välillä, ja tämä mahdollistaa viittaukset joko oikean elämän tai kuvitteellisten maailmojen objekteihin, henkilöihin tai tapahtumiin. (Hall 1997, 17) Raymond Williamsin määritelmän mukaan representaation tehtävä on tehdä jokin läsnä olevaksi silmälle ja mielelle, ja myös edustaa jotakin, joka ei ole läsnä. Representaatiot eivät ole subjektiivisia, vaan niitä tulkitaan kulttuurisidonnaisesti. Representaatio siis korvaa välittömän vuorovaikutuksen ja eristää katsojaa. Esimerkiksi dokumentit voivat antaa katsojalle rajoittuneen näkökulman käsittelemästään asiasta. Representaatioissa on toiminnallisuutta, jolla on kolme ulottuvuutta: joku tuottaa representaatiot, representaatioita käytetään ja kulutetaan, ja kolmanneksi representaatioon liittyy myös tulkinnallinen prosessi. (Seppänen 2005, 82–84)

Hallin erottelun mukaan representaatioilla on kaksi järjestelmää. Niistä ensimmäinen on mielessämme oleva mentaalinen representaatio eli merkityksellinen mielikuva, jota havainnoitavan kohteen ulkoiset piirteet vastaavat. Ilman mentaalisia representaatioita emme voisi tulkita maailmaa merkityksellisesti. Esimerkiksi ihmisen tunnistaminen kuvasta vaatii sen, että mielessä on mentaalinen representaatio siitä, miltä ihminen näyttää. Toinen representaatioiden järjestelmä muodostuu kielestä ja muista merkkijärjestelmistä (esimerkiksi eleet, piirroksot ja maalaukset), joiden avulla voi välittää merkityksiä toisille. Nämä merkkijärjestelmät sisältävät merkkejä, jotka liittyvät mentaaliin representaatioihin. Saman kulttuurin edustajilla on osapuilleen samanlaiset mentaaliset representaatiot ja merkkijärjestelmät. (Hall 1997, 17–19)

Representaation kahden eri järjestelmän lisäksi Hallin mukaan representaation voi myös käsittää kolmella eri tavalla: refleksiivisesti (heijastusteoreettisesti), intentionaalisesti tai konstruktivistisesti. Nämä ovat tapoja ajatella representaatioita ja näkökulmia siihen, kuinka representaatioita tutkitaan. Refleksiivisessä näkökulmassa kysytään, vastaako representaatio todellisuutta. (Hall 1997, 24–26) Tämä on luonteva tapa pohtia uutisjournalismin todenperäisyyttä, mutta ei välttämättä sovellu yhtä

hyvin kuvajournalismiin (Seppänen 2005, 95). Intentionaalisessa näkökulmassa kysytään, mitä tekijä haluaa sanoa representaatiollaan. (Hall 1997, 24–26)

Konstruktivistisessä näkökulmassa kysytään, millaisen todellisuuden representaatio tuottaa ja millä keinoilla. Tässä näkökulmassa representaatiota ei siis verrata todellisuuteen, vaan pidetään representaatiota osana todellisuutta. Tarkastelun kohteeksi nousevat keinot, joita representaatio käyttää antaakseen vaikutelman siitä, että se esittää todellisuutta. Konstruktivismi itsessään perustuu ajatukseen siitä, että kieli itsessään konstruoi eli muodostaa todellisuutta, eikä vain heijasta sitä. Konstruktivistisissä kieli on siis sosiaalista todellisuutta. (Seppänen 2005, 95) On tärkeää erotella nämä kolme lähestymistapaa, koska representaation ymmärtämisen tavalla on vaikutusta siihen, millainen tieteellisen tutkimuksen kohde mediakuvastosta muodostuu (Seppänen 2005, 94).

Tässä tutkimuksessani tarkastelen representaatiota konstruktivistisestä näkökulmasta, koska haluan tutkia, millaisin keinoin verkkoreportaasit rakentavat kuvaa käsittelemästään ilmiöstä. Konstruktivistinen näkökulma soveltuu tällaiseen tutkimukseen parhaiten, koska aikomukseni ei ole tutkia, vastaako verkkoreportaasin tarjoilema representaatio todellisuutta tai mitä verkkoreportaasin tekijät ovat halunneet sanoa representaatiollaan.

Kun samassa esityksessä yhdistyy useita eri ilmaisumuotoja, esityksessä on *multimodaalisuutta*. Multimodaalisuus on olennainen ulottuvuus nykyisessä visuaalisessa kulttuurissa. Kuva, tekstit, graafiset elementit ja ääni yhdistyvät erilaisissa mediaesityksissä televisiossa, internetissä ja elokuvissa. Aikakaus- ja sanomalehdissäkin käytetään kuvia, tekstiä ja graafisia elementtejä. Multimodaalisen esityksen tutkimuksessa tulkitaan siis sanallisia ja kuvallisia representaatioita, ja myös niiden vuorovaikutusta keskenään. (Seppänen 2005, 90–91)

Pundayn (2011, 21) mukaan *multimedia* on termi, joka tarjoaa keinon ymmärtää monimutkaisia ja toistensa kanssa limittyviä suhteita eri mediumien välillä. Multimedia on yksi multimodaalisuuden konkreettisista esiintymismuodoista. Multimodaalisuuden historia ulottuu 1850-luvun puoliväliin, koska yhdistettyjä audiovisuaalisia teknologioita on ollut käytössä siitä asti. Näitä teknologioita ovat esimerkiksi viktoriaanisen ajan dioraamat, mykkäfilmi ja teatterilavastukset. (Lehtonen 2001, 90) Kaikki tekstit voidaan käsittää multimodaalisina, koska esimerkiksi tekstiä paperille kirjoittaessa kielipillisen toiminnan ohella mukana on myös visuaalinen jälki. Näin ollen multimodaalisia ovat myös monimutkaisemmat eri muotojen yhdistelmät, kuten esimerkiksi audiovisuaaliset tekstit. Multimodaalisuus on ominaista inhimillisille kulttuureille. Lehtonen arvelee, että tämän vuoksi useinkaan ei

puhuta siitä, että eri mediumit ovat olleet aina niin rakenteellisesti kuin sisällöllisesti suhteessa toisiinsa. Multimodaalisuuden käsite korostaa nimenomaan sitä, että mediamuodot eivät ole olemassa yksinään eivätkä pelkästään itsensä varassa. (Lehtonen 2001, 85–86)

Myös *kuvallisuus* on suuri osa visuaalista kulttuuria. 1990-luvulta lähtien esimerkiksi tietokoneen käyttöliittymät ja mobiiliteknologiat ovat kokeneet valtavan muodonmuutoksen kohti kuvallisuutta. ”Pohjimmiltaan täysin ei-kuvallinen, nollien ja ykkösten binaarisysteemin varaan rakentuva digitaalinen teknologia on muuttunut käyttäjäystävälliseksi, kuvallisten metaforien ja ikonien varassa toimivaksi ympäristöksi, jossa navigoidaan ja luodaan merkityksiä ensisijaisesti kuvalliseen muotoon saatetun informaation välityksellä. (Seppä 2007, 14)” Nykyään visuaalisuus on digitaalisen laitteen käyttäjän ulottuvilla koko ajan.

Digitaalisessa kulttuurissa on nähtävissä ”visuaalinen käänne”: varhaisvaiheiltaan vallitsevasti tekstiin pohjautunut tietotekniikka on kehittynyt korostetun visuaaliseksi ja verkottuneeksi digitaalisen median näyttämöksi. Moderni matkapuhelin sisältöineen ja käyttötapoineen on oiva symboli tälle kehitykselle: kirkas ja monivärinen näyttöruutu, miljoonia kuvapisteitä tallentava videokuvaukseen kykenevä kamera, langattomasti tietoverkon palveluihin yhteydessä oleva nettiselain ja useat erilaiset peliohjelmat ovat tyypillisiä ominaisuuksia puhelimeksi sovelletussa taskukokoisessa tietokoneessa. (Mäyrä 2007, 196)

Myös Günther Kressin mukaan viime vuosikymmeninä on ollut havaittavissa kehityskulku, jossa informaation jakelu on siirtynyt typografian aikakaudesta visuaalisuuden ja kuvallisuuden aikakauteen. Aikaisemmin teksti on ollut hallitsevin elementti, esimerkiksi kirjan sivulla. Nykyisin näyttöruudut ovat hallitsevassa roolissa, jolloin kuvallisuuden tilallinen logiikka määrää kirjoitetun tekstin järjestystä ja muotoa. Näyttöruudulla olevan sisällön visuaalisen asettelun lainalaisuudet vaikuttavat jatkossa entistä enemmän sivujen asetteluun, jolloin sivu alkaa muistuttaa entistä enemmän näyttöruutua. (Kress 2003, 66)

Monet aiemmat kulttuurimuodot tarjoavat malleja sekä uuden median tuottajille että vastaanottajille. Tätä kutsutaan *uudelleenmedioitumiseksi* (remediation). (Bolter & Grusin 1999)

Samalla kehittyvät teknologiset toimintaympäristöt ja niissä yleistyvät uudet käyttötavat ovat vähitellen muuttamassa kyseisten kulttuurimuotojen painopistettä. Esimerkiksi monet aiemmin mediatuotteiden, -tekstien tai -palvelujen ympärillä tapahtuneet toiminnot ovat aiempaa paljaammin näkyvinä erilaisina digitaalisiin tuotteisiin integroituina ”uusina” toiminnallisuuksina. (Mäyrä 2007, 203)

Tällaisia toiminnallisuuksia voivat olla myös verkkoreportaaseissa käytetyt erilaiset multimediaelementit.

Pierre Gander määrittelee *immersion* mielentilaksi, jossa yksilö sulkee ulkopuolelle ympäröivän todellisuuden ja on täysin keskittynyt johonkin toiseen maailmaan. Tämä tila voi olla enemmän tai vähemmän intensiivinen. Esimerkiksi kirjaa lukiessa henkilö voi kuulla vaikkapa liikenteen ääniä,

mutta on myös mahdollista uppoutua kirjaan täysin ja olla huomaamatta, että joku puhuu henkilölle. Tarinankerronnan näkökulmasta Gander tarkoittaa immersioilla sitä, että tarina ja sen maailma tapaavat yleisön mukaansa, jolloin oikea maailma lukijan ympärillä jää keskittymisen ulkopuolelle. (Gander 1999, 1–3) Immersio-termi on johdettu fyysisestä kokemuksesta, jossa ihminen on uponnut veteen. Psykologisessa mielessä ihminen voi saavuttaa tämän saman tilan silloin, kun hän on kokonaan jonkin toisen todellisuuden ympäröimä. Silloin ihmisen tietoisuus on muualla kuin tutussa tavallisessa maailmassa ja hän voi nauttia uudessa maailmassa liikkumisesta, kunhan ensin ”oppii uimaan digitaalisessa maailmassa”. (Murray 2001, 98–99) Mitä immersioisempi mediateknologia on, sitä paremman kokemuksen yleisö saa (Gander 1999, 1–3) ja sitä aktiivisemmin yleisö *vuorovaikuttaa* teoksen kanssa (Murray 2001, 126). Tällöin yleisöllä voi olla myös mahdollisuus kokea omista valinnoistaan riippuen hypermediateoksen erilaisia tarinankulkuja tai tutkia tarinaa eri näkökulmista.

Immersiivisyyttä siis arvostetaan etenkin uusmedian saralla. Gander listaa uusmediaan liittyviksi teknologioiksi esimerkiksi interaktiivisen multimedian, hypertekstin, virtuaalitodellisuuden (VR) ja tietokonepelit (Gander 1999, 1–3). Murray puolestaan kuvaa digitaalisten ympäristöjen oman estetiikan keskeisiksi piirteiksi edellä mainittujen immersion ja käyttäjää palkitsevan vuorovaikutteisuuden lisäksi myös teoksen muuntuvuuden. Tietokoneen mahdollistama muuntuvuus on houkutteleva tehokeino tarinankerronnallisissa ympäristöissä, koska se saa yleisön innostumaan esimerkiksi mahdollisuudesta olla hetken aikaa vaikka cowboyn roolissa. (Murray 2001, 154) Immersio, vuorovaikutteisuus ja muuntuvuus ovat piirteitä, joita digitaalisten ympäristöjen käyttäjät ovat tottuneet kokemaan uuden median ympäristöjä käyttäessään ja jotka voivat tarjota heille mielihyvää. Nämä odotukset ovat osin jatkumoa perinteisen median vastaaville piirteille. (Murray 2001, 181) Näin ollen voi ajatella, että käyttäjät odottavat joko tiedostetusti tai tiedostamattaan aina hypermediateoksia katsoessaan kokevansa näiden kolmen piirteen läsnäolon.

Gander esittelee tutkimuksessaan kaksi myyttiä, eli uskomusta, jotka ovat hänen mukaansa levinneet laajalle, mutta joiden paikkansapitävyyteen ei ole kuitenkaan perusteita. Ensimmäinen näistä on uskomus siitä, että yleisön kokemus on sitä immersioisempi mitä enemmän aisti-informaatiota yleisölle annetaan. Esimerkiksi jos tarina esitetään kolmiulotteisena videona ja kolmiulotteisena audiona, yleisö saisi immersioisemmän kokemuksen kuin pelkkänä painettuna tekstinä esitetystä tarinasta. Toinen myytti on uskomus siitä, että yleisöllä, jolla on mahdollisuus olla aktiivinen ja osallistuva, immersion tuntemus on vahvempi. Esimerkiksi mahdollisuus vaikuttaa tarinan suuntaan antaisi immersioisemmän kokemuksen kuin passiivinen tarinan katselu. (Gander 1999, 1–2).

Gander toteaa tutkimuksessaan, että kumpaakaan myyttiä ei voi todistaa oikeaksi. Myynteille ei löydy empiiristä tukea alan muista tutkimuksista. Vanha media ei ole immersiivisyydessään uutta mediaa parempi, mutta toki uusi ja vanha media ovat keskenään erilaisia. Uusi media voi olla vanhaa mediaa joustavampi, halvempi ja parempi nostattamaan yleisön mielenkiintoa. Johtopäätös on kuitenkin se, että uusi media ei ole automaattisesti vanhaa parempi, vaikka immersion tunne voi olla uudessa mediassa vahvempi. (Gander 1999, 14)

On olemassa riski, että uuden median suunnittelijat keskittyvät tarinankerronnan näkökulmasta väärin asioihin. Uusien yhä kehittyneempien teknologioiden kehittämiseen keskitytään ylenpalttisesti, kun pyritään löytämään tapoja luoda immersiivisiä kokemuksia. Vastaus voi olla yksinkertaisempi ja sijaita muualla. (Gander 1999, 15)

Tämä vastaus voi sijaita siinä, että reportaasissa on aina oltava vahva tarina. Jos tarina ei kannata, reportaasia ei pelasta edes suuri määrä erilaisia multimedielementtejä.

Sekä tutkijat että kehittäjät hyötyisivät, jos he keskittyisivät muuhun kuin yhä enemmän kehittyvään teknologiaan. Olet sitten suunnittelija, joka haaveilee täydellisen immersiivisen ja palkitsevan kokemuksen luomisesta, tai tieteilijä tutkimassa mitä ihmiset tekevät uutta mediaa käyttäessään, et halua työskennellä myyttien perusteella. Sen sijaan meidän pitäisi selvittää, mitä todella on kiinnostavien, palkitsevien ja immersiivisien kokemusten takana. (Gander 1999, 15)

Tutkimuksellani pyrin selvittämään juuri näitä avaimia antoiisiin ja mukaansatempaaviin journalistisiin multimediatekemiin. Niiden luomiseen tarvitaan sekä teknistä että tarinankerronnallista taituruutta.

5 TAUSTAA VERKKOREPORTAASIEN TUOTANNOSTA JA VALINNASTA

Olen valinnut analysoitavat verkkoreportaasit Helsingin Sanomista ja Ylestä, koska nämä kaksi mediaa ovat tällä hetkellä verkkoreportaasien suurimpia tekijöitä Suomessa. Reuters Institute Digital News Reportin (Newman ym. 2017, 67) mukaan Suomen neljä luetuinta verkkomediaa ovat Ilta-Sanomat, Iltalehti, Yle ja Helsingin Sanomat. Tämän tutkimuksen kannalta nimenomaan Yle ja Helsingin Sanomat ovat relevantteja, koska Ilta-Sanomat ja Iltalehti eivät tuota verkkoreportaaseja.

Helsingin Sanomat on aloittanut verkkoreportaasien tuotannon vuonna 1998 ja jatkoi sitä vuoteen 2001, kunnes lopetti tuotannon. 2010-luvulla tuotanto alkoi uudelleen. Yle on aloittanut varsinaisten verkkoreportaasien julkaisemisen 2010-luvulla.

5.1 Helsingin Sanomat

Helsingin Sanomat on ollut Toikkasen (2014, 17–18) mukaan edelläkävijä verkkokerronnassa ja interaktiivisuudessa, koska toimitus perusti 1990-luvun loppupuolella Verkkoliite-tiimin. Vuodesta 1998 vuoteen 2001 tiimi teki verkkoreportaaseja, joita Verkkoliitteessä kutsuttiin webortaaseiksi. Tiimin johtajana toimi uutispäällikkö Petteri Numminen. Multim mediasuunnittelija Jarmo Lundgren työskenteli tiimissä Flash-suunnittelijana, ääniteknikkona ja musiikin säveltäjänä. Journalisti Tuomo Väliaho oli käsikirjoittaja, konseptisuunnittelija ja tuottaja. Tiimin tekemät webortaasit sisälsivät ääntä, animaatiota, musiikkia, lyhyitä tekstejä ja tietokoneohjelmointia. Taloudellisista syistä webortaasien julkaiseminen lopetettiin vuonna 2001. (Väliaho ja Lundgren 2005, 92–93)

Väliahon ja Lundgrenin mukaan oli alun perin Nummisen idea ”tehdä oikeaa verkkojournalismia sen sijaan että tekisi journalismia verkkoon”. Väliaho ja Lundgren luonnehtivat, että internetin ja digitaalisen median alkuaikoina monet asiantuntijat innostuivat verkon nonlinearisesta luonteesta hyperlinkkeineen. Helsingin Sanomissa yksi Nummisen perusideoista oli kuitenkin se, että journalistisia tarinoita pitäisi kertoa verkossa perinteisin tavoin eikä esimerkiksi käyttää liikaa tällaisia verkolle tyypillisiä hyperlinkkejä. Tätä ohjenuoraa Helsingin Sanomien tiimi halusi noudattaa alusta asti. (Väliaho ja Lundgren 2005, 92–93)

Vuonna 2005 *Digital think: An anthology from new media thinkers* -antologiaan omaa osuuttaan kirjoittaessaan Väliaho ja Lundgren olivat sitä mieltä, että verkko ei ole sopiva julkaisualusta pitkille teksteille. He viittaavat Jacob Nielsenin käytettävyytutkimukseen, jonka mukaan vain 16 prosenttia verkkosurffaajista lukee tekstin ja 79 prosenttia vain selaa tekstiä. Tämä innoitti heitä pudottamaan tekstin määrän webortaaseissa minimiin ja toteuttamaan webortaaseja Macromedia Flashilla. (Väliaho ja Lundgren 2005, 93)

Väliahon ja Lundgrenin mukaan hyvä interaktiivisuus on vapautta valita. Käyttäjä voi tehdä tarinassa omia valintojaan, mutta käyttäjää ei kuitenkaan painosteta tekemään niitä. Liiallinen valinnanvara hämmentää käyttäjiä. Heidän mukaansa nämä syyt ovat johtaneet toteutuksiin, joissa webortaasi on ”yksinkertainen opastettu kierros”. (Väliaho ja Lundgren 2005, 93)

Väliahon ja Lundgrenin mukaan webortaasien tuotantokustannuksia ja ajankäyttöä helpotti se, että webortaaseja pystyi tekemään sarjana useita samalla formaatilla, jolloin pyörää ei tarvinnut keksiä joka webortaasin kohdalla uudelleen. *Pääosassa* oli juuri tällainen viisiosainen sarja, jonka osaa *Pääosassa: Erakko* tarkastelen myöhemmin. Jokaisessa osassa oli sama musiikki, käyttöliittymä, rakenne ja teema. ”Uskoimme, että tarinasisällöllä oli merkitystä ja että valmiit pohjat (template) antoivat lukijan keskittyä tarinaan itseensä sen sijaan, että ottaa selvää vaihtuvista teknisistä yksityiskohdista.” (Väliaho ja Lundgren 2005, 95) Webortaaseja ilmestyi yleensä yksi kuukaudessa, joskus jopa kaksi. Pian *Pääosassa*-sarjan päätyttyä koko verkkoreportaasien tuotantotiimi lakkautettiin.

2010-luvulla Helsingin Sanomat käynnisti uudelleen verkkoreportaasien tuotannon ja verkonomaisten julkaisutapojen kehittämisen. Vuonna 2013 Helsingin Sanomat vakinaisti datadeskin, joka tuottaa datajournalismia verkkoon ja paperilehteen. Datadeskin uutispäällikkönä toimi tuolloin Esa Mäkinen ja ohjelmoija-graafikkona Jarmo Lundgren. Mäkinen mainitsee datadeskin kahden päätehtävän olevan toimittajien auttaminen tiedonhankinnassa, puhdistamisessa ja analysoinnissa sekä erilaisten interaktiivisten visualisointien tekeminen verkkosivuille. (Helsingin Sanomat 2013) Vuonna 2015 Helsingin Sanomien osastoja uudistettiin, jolloin voimaan astuivat uudessa muodossaan uutisdeski, datadeski ja HSTV. Tällöin datadeskin tehtäväksi määriteltiin, että ”datadeski tuottaa ja kehittää datajournalistisia työkaluja, sisältöjä sekä infografiikkaa kaikkiin kanaviin”. Tuolloin Mäkinen nimitettiin datadeskin kehityspäälliköksi. (Sanoma 2015)

5.2 Yle

Yle julkaisi vuonna 2010 beta.yle.fi-sivuston, jossa oli esillä uudenlaisia verkkokerronnan muotoja ja muutamia datapohjaisia toteutuksia. Ylen varsinainen säännöllisempi datajournalismi on alkanut Svenska Ylen puolella vuoden 2012 alussa, kun Teemo Tebest aloitti ohjelmoijana ruotsinkielisen Ylen kehitystiimissä. Ylen uutis- ja ajankohtaistoiminnan internetpäällikkö Mika Rahkonen teki perustamisaloitteen Plus-deskistä eli tiimistä, jonka on tarkoitus työskennellä Ylen uutis- ja ajankoh- taisohjelmien kanssa. Plus-deski perustettiin keväällä 2013, jolloin myös Tebest siirtyi kyseiseen des- kiin atk-toimittajaksi. (Toikkanen 2014, 18) Tebestin mukaan Plus-deskin tehtävä on tehdä verkon erityissisältöjä, jotka poikkeavat perinteisestä verkkokerronnasta esimerkiksi esitystavaltaan (Tebest 2015).

Vuonna 2015 Yle muotoili *Ylen verkkomedian visio 2020* -nimisen vision (Yle 2015). Tämän vision tarkoitus on ohjata Ylen verkkomedian kehittämistä. Tarvetta uudenlaisille sisällöille Yle perustelee tällä tavalla:

Kännykkä, läppäri ja tabletti ovat fyysisesti lähellä kasvoja. Kuulokkeet sulkevat ympäristön äänet. Seuraavan sukupolven virtuaalitodellisuuden laitteet asetetaan silmille. Sisältöjen kuluttamisesta on tullut intiimimpää, älypuhelin kädessä kosketamme mediaa. Myös vaatimustaso tekijöille kasvaa: Läheltä katsominen paljastaa aitouden, emootiot ja luotettavuuden. (Yle 2015)

Yle tiedostaa uudessa visiossaan muuttuvan mediaympäristön, jossa yleisö käyttää entistä enemmän erilaisia laitteita monin tavoin.

Television ja isojen näyttöpintojen rinnalle on syntyvässä uusien laitteiden, ruutujen ja sosiaalisen median mediaympäristö. Näissä uusissa käyttöympäristöissä ja uusissa vuorovaikutustavoissa piilee uuden sisällön ja ilmaisun mahdollisuus. (Yle 2015)

Jotta olisi mahdollista tuottaa sisältöä uusin ilmaisutavoin, tarvitaan ammattilaisia, joilla on tällaiseen ilmaisuun tarvittavia kykyjä. Uuden osaamisen tarvetta Yle perustelee näin:

Medioiden konvergensi ja sisällön monimediallisuus asettavat tarinankerronnalle ja sisällöntuottamisen taidoille uusia vaatimuksia. Internetissä ilmaisu on erilaista.

Koodi on uusi tarinankerronnan muoto. Koodaajat ovat uuden ajan median tekijöitä, koodaaja pystyy tekemään näkymättömän näkyväksi, kuten taiteilija. (Yle 2015)

Kun koodaajien kykyjä käytetään journalististen verkkoreportaasien kehittämiseen, samalla verkko- kerronta kehittyy ja voidaan saavuttaa uusia tapoja nykyaikaiseen journalistiseen ilmaisuun.

5.3 Verkkoportaasien kehitys Flash-toteutuksista kohti HTML5-standardia

Mindy McAdams kertoo vuonna 2005 julkaistussa käsikirjassaan *Flash Journalism – How to Create Multimedia News Packages*, että mikään muu sillä hetkellä saatavilla ollut ohjelmisto ei ollut yhtä sopiva verkonomaisten journalististen esityksien luomiseen kuin Macromedia Flash (2005, 23). Nykyisin Macromedia Flash tunnetaan Adobe Flashina. Adobe Flash Player puolestaan on verkkoselaimeen asennettava lisäosa, joka mahdollistaa Flash-sisältöjen toistamisen verkkoselaimessa. Alun perin Flash tarjosi mahdollisuuden yksinkertaisten animaatioiden toteuttamiseen. Sitten Flashiin on kehitetty paljon lisää mahdollisuuksia monien kehittyneempien verkkosisältöjen toteuttamiseen. Flash siis mahdollistaa monimutkaisempia verkkosisältöjä kuin perinteinen web. Koska Flash Playerin käyttökokemus on yleensä melko saumaton osa verkon selaamista, käyttäjät eivät välttämättä asennusvaiheen jälkeen edes tule ajatelleeksi, että he käyttävät Flashia monilla sivustoilla. (Salter ja Murray 2014, 3)

1990-luvun puolivälissä web-kehittäjillä oli kaksi yleistä toteutustapaa animaatioiden tekemiseen: GIF-animaatio tai animointi Macromedia Directorin avulla. (McAdams 2005, 23) GIF on lyhenne sanoista Graphics Interchange Format. Tämän formaatin kehitti alun perin CompuServe. GIF-formaatilla on lukuisia ominaisuuksia, jotka ovat hyödyllisiä verkkojulkaisemisessa. Näitä ovat muun muassa tiedoston kompressoitu koko, läpinäkyvyys ja mahdollisuus pakata useita eri kuvia yhteen tiedostoon. Juuri tämä ominaisuus mahdollistaa yksinkertaisten animaatioiden tekemisen GIF-muodossa (Leurs 2017). Kun Macromedia Flash tuli saataville vuonna 1997, sen etuina esimerkiksi edeltäjänsä Macromedia Directorin avulla tehtyihin toteutuksiin verrattuna olivat pienemmät tiedostokoot ja vektorigrafiikan käyttö bittikarttojen sijaan. Tällaisella teknologialla toteutettuna esitysten latausajat olivat huomattavasti nopeampia. (McAdams 2005, 23)

Helsingin Sanomissa erityisesti verkkoa ajatellen kehitetyt sisällöt olivat nähtävillä varsinaiselta Helsingin Sanomat -sivustolta erotetulla Klik!-sivustolla, jota ylläpidettiin vuodesta 1996 vuoteen 2001. (Helsingin Sanomat 2002) Tälle sivustolle kerättiin muun muassa webortaaseja. Helsingin Sanomien tiimi toteutti webortaasit 2000-luvun alun teknologialle tyypillisinä yksittäisinä Flash-tiedostoina. McAdams mainitsee Flash-tiedostojen eli SWF-tiedostojen eduksi sen, että niitä pystyy integroimaan mille tahansa verkkosivulle ja sijoittamaan haluttuun kohtaan verkkosivua (2005, 29).

Helsingin Sanomilla 2000-luvun alun webortaasien Flash-tiedostot avautuivat Verkkoliitteen Klik!-sivustolla klikattaessa omaan ikkunaan. Webortaasien Flash-tiedostot olivat 600 pikseliä leveitä ja 400 pikseliä korkeita. Koko on suhteellisen pieni nykymittapuulla, koska tietokoneiden näytöt ovat

kehittyneet entistä tarkemmiksi ja käyttäjät ovat tottuneet näkemään korkearesoluutioisia sisältöjä verkossa.

Flash-tiedostoille on tyypillistä se, että näkyville tulevat uudet elementit (esimerkiksi kuvat tai animaatiot) korvaavat edelliset elementit samassa kohdassa verkkosivua, jolloin käyttäjällä ei ole tarvetta vierittää sivua alaspäin (McAdams 2005, 32). Tässä mielessä Flash-tiedosto muistuttaa formaatissa huomattavan paljon perinteistä elokuvaa, jossa edellinen kuva poistuu näkyvistä, kun seuraava kuva tulee esille. Siksi Flash-tiedostoa voidaan kutsua myös Flash-elokuvaksi (Flash movie). En kuitenkaan miellä Flash-tiedostoa täysin elokuvamaiseksi. Tiedostoissa nimittäin useimmiten on interaktiivisia painikkeita, joiden avulla käyttäjä voi esimerkiksi tehdä valintoja ja navigoida.

2000-luvun alun verkkosuunnittelulle oli tyypillistä, että käyttäjän verkkoselaimen ja käyttöjärjestelmän asetukset vaikuttivat suuresti siihen, millaisena käyttäjä näkee verkkosivun. Esimerkiksi Päivi Kuusisto ja Mika Pippuri kuvasivat vuonna 1998 tilannetta siten, että ”HTML-kieltä ei ole suunniteltu julkaisujen taittamiseen, ja WWW:n julkaisutyökalut ja -tekniikat ovat vielä alkeellisia” (Kuusisto & Pippuri 1998, 41). Tähän tekniikkaan verrattuna McAdams kuvaa Flash-tiedostojen merkittäväksi eduksi sen, että suunnittelija voi määritellä kaikki elementit tarkasti Flash-tiedoston sisällä, jolloin käyttäjän omat asetukset eivät vaikuta siihen, kuinka eri objektit näkyvät Flash-tiedostossa. Tämä edellyttää kuitenkin sitä, että käyttäjän tietokoneelleen asentama Flash-versio on yhteensopiva toistettavan Flash-tiedoston kanssa. (McAdams 2005, 29)

Flash-teknologiaa kohtaan on esitetty myös kriittisiä puheenvuoroja. Jo vuonna 2010 Applen toimitusjohtaja Steve Jobs tiedotti, että Apple ei aio tukea Flashia mobiililaitteissaan. Hänen mukaansa mobiilissa aikakaudessa on kyse muun muassa kosketukseen perustuvista käyttöliittymistä ja avoimista web-standardeista. (Jobs 2010) Vuonna 2011 Adobe lopetti Flash Playerin toimittamisen mobiililaitteisiin ja totesi HTML5-standardin olevan laajalti tuettu mobiililaitteissa (Winokur 2011). HTML5-merkintäkieli on kaikkein uusin versio HTML-merkintäkielestä, jota käytetään verkkosivujen tekemiseen (W3C 2017).

Emmi Karhiahho haastatteli vuonna 2016 opinnäytetyöhönsä useita Yle Luovat sisällöt -yksikön työntekijöitä, muun muassa Yle Asian verkkokehityksestä vastaavaa tuottajaa Tanja Iikkasta. Iikkasen mukaan Adoben Flash -tekniikan käytön katoamisella on ollut vaikutusta verkkoteosten tuotantoon. Kun Jobs ei halunnut tukea Flashia Applen mobiililaitteissa, Iikkasen mukaan Flash-teknologia alkoi hävitä muiltakin valmistajilta. (Karhiahho 2016, 46) Iikkanen kuvailee Karhiahon haastattelussa Flashia näin:

Flash mahdollisti dokumenttien tekemisen. Dokumenttien kulta-aikaa ainakin englanninkielisessä maailmassa oli nimenomaan flash-aika. Kun flash otti ja loppui, mikään selain ei oikein enää tukenut sitä, varsinkaan mobiilikäyttö. Ei ole tullut kunnon korvaajaa, joka olisi levinnyt yhtä laajalle kuin flash. Sitä pystyivät opettelemaan sellaisetkin, jotka eivät osanneet koodata. Siinä varmasti tapahtui maailmanlaajuisesti notkahdus verkkodokumenttien julkaisemisessa. (Karhiaho 2016, 46)

Karhiaho on haastatellut myös projektipäällikkö Jarkko Ryynästä, joka työskentelee verkon kehityksessä Ylen uutis- ja ajankohtaistoiminnassa. Hän on aikanaan tehnyt Ylelle varhaisia Flash-toteutuksia. Ryynäsen mukaan Flashin käytön lopettaminen on parantanut [verkko]juttuja: ”Ne ovat paljon paremmin saavutettavia nykyään ja Flashin mukanaan tuoma sekavuuskin on jäänyt nykyään vähemmälle.” (Karhiaho 2016, 46–47) Toisaalta Flash Player on edelleen vakiintunut osa verkon selaamista tietokoneella, mutta Salterin ja Murrayn (2014, 142) mukaan tilanne voi muuttua.

Nykytiedon valossa Flashin asema verkossa muuttuu vuoden 2020 lopussa ratkaisevasti. Adobe kertoo blogissaan (Adobe Corporate Communications 2017), että Adobe suunnittelee luopuvansa Flashista kokonaan yhteistyössä lukuisien muiden teknologiayhteistyökumppaneidensa kanssa. Mukana ovat esimerkiksi Apple, Facebook, Google, Microsoft ja Mozilla. Adobe aikoo lopettaa Flash Playerin päivitykset ja jakelun vuoden 2020 loppuun mennessä. Samalla Adobe kannustaa sisällöntuottajia siirtämään jo olemassa olevan Flash-sisältönsä uusien avoimien formaattien (esimerkiksi HTML5, WebGL ja WebAssembly) mukaisiksi. Adobe on tietoinen siitä, että Flash on edelleen laajalti käytössä. Tämän vuoksi Adobe haluaakin tarjota tällaisen siirtymäajan, jotta eri tahoille jää tarpeeksi aikaa siirtyä käyttämään uudempaa teknologiaa.

World Wide Web -konsortio, lyhennettynä W3C, ylläpitää World Wide Web -julkaisemisen suosituksia. Loppuvuodesta 2012 se julkaisi HTML5-standardin määritelmän. (Salter ja Murray 2014, 149) Nykyisenlaiset Ylen verkkodokumentit tehdään HTML5-standardin mukaisin toteutuksin ja myös JavaScript-ohjelmointikieltä hyödyntäen. Nämä vaativat Flashia laajempaa asiantuntemusta koodaamisessa. (Karhiaho 2016, 46)

6 VERKKOREPORTAASIT (AINEISTO 1)

Aineiston 1 analyysi pyrkii vastaamaan tutkimuskysymykseen 1 eli millaisin keinoin verkkoreportaasit rakentavat kuvaa esittämästään ilmiöstä 2000-luvun alussa ja millaisin nykyään. Tämän selvittääkseni vertailen verkkoreportaasien teknisiä ja tarinankerronnallisia toteutustapoja ennen ja nyt.

Olen valinnut 2000-luvun alusta ja nykyajasta (vuodet 2015–2017) verkkoreportaasit, jotka muodostavat aineiston 1. Jotta voisin tutkia sitä, miten kerronnan tavat ovat muuttuneet ja kehittyneet, olen valinnut aineistoon verkkoreportaaseja, jotka ovat visuaalisesti, draamallisesti ja teknisesti ansioituneita. Tässä aineistossa on kaksi vanhaa verkkoreportaasia Helsingin Sanomista sekä kaksi uutta verkkoreportaasia Helsingin Sanomista ja kaksi Yleltä. En ole valinnut Yleltä esimerkkejä 2000-luvun alun verkkoreportaaseista, koska tällaisia verkkototeutuksia ei vielä silloin tehty Ylellä. Kuuden verkkoreportaasin aineisto on sopivan kokoinen tähän tutkimukseen. Tarkoitukseni ei ole tuottaa kaikenkattavaa tietoa Suomessa julkaistuista verkkoreportaaseista, vaan pikemminkin luoda läpileikkaus siihen, kuinka verkkoreportaasit ovat kehittyneet Helsingin Sanomissa ja Ylessä.

Vanhoja verkkoreportaaseja ovat Helsingin Sanomien verkkoliitteessä vuonna 2001 julkaistut webreportaasit *Onnin elämä* ja *Pääosassa: Erakko*. Uusia verkkoreportaaseja ovat Helsingin Sanomien vuonna 2015 julkaisema *Sydänkohtaus* ja vuonna 2017 julkaistu *Osataan olla näkemättä*. Yleltä uusia verkkoreportaaseja ovat vuonna 2015 julkaistu *Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä* ja vuonna 2017 julkaistu *Poika joka katseli pilviä*.

6.1 Tutkimuksen metodologia

Analysoin verkkoreportaaseja visuaalisen sisällönanalyysin keinoin. Sisällönanalyysi on ”kuvien ja tekstin järjestelmällistä muuttamista numeroiksi, aineiston määrällisiksi piirteiksi” (Seppänen 2005, 142). Tutkimuksessani havaintoyksikkö on verkkoreportaasi, muuttujat ovat verkkoreportaasin ominaisuuksia ja muuttujan arvo voi olla kyllä tai ei. Rasti ruudussa tarkoittaa kyllä, tyhjä ruutu tarkoittaa ei. Olen taulukoinut kaikkien aineistossani olevien verkkoreportaasien teknisiä toteutustapoja mediasisältöjen ja navigaation näkökulmista (taulukko 1).

Analyysin apukeinona käytän myös transkriptiota. Ruth Pagen mukaan semioottisten resurssien välisten vaikutussuhteiden tallentaminen edellyttää jonkinlaista transkriptiota. Tällainen transkriptio on Pagen mukaan ensimmäinen vaihe analyysi- ja tulkintaprosessissa. Transkriptio tekee näkyväksi verbaalisen sisällön ohella myös muiden semioottisten resurssien toiminnan kertomuksessa. (Page 2010, 8) Tässä tutkimuksessani semioottisina resursseina voidaan pitää verkkoreportaasin teknisiä ja tarinankerronnallisia toteutustapoja, joita kuvailen transkription keinoin.

Fiona J. Doloughan (2010, 19–27) esittelee yhden lähestymistavan multimodaalisen teoksen transkriptioon ja analyysiin. Hän analysoi BBC2:lla esitetyn eri aikakausien artisteja esittelevän sarjan yhtä jaksoa. Tämän audiovisuaalisen teoksen analysointia varten hän on laatinut taulukon, jonka sarakkeisiin hän on kuvaillut kohtausten numeron kronologisesti, kuvasisällön kuvauksen, äänen tai dialogin kuvauksen, keston, piirteet ja huomiot kyseisen sisällön funktiosta teoksen narratiivin kannalta. Tutkimuksessani sovellan tällaista Doloughanin käyttämää taulukointitapaa. Olen valinnut taulukossa tarkasteltavat piirteet siten, että ne soveltuvat juuri tähän tutkimukseen, eli kartoittamaan verkkoreportaasin teknisiä ja tarinankerronnallisia toteutustapoja.

6.2 Verkkoreportaasien analyysi

Yleisesti ottaen käytän tutkimuksessani termiä verkkoreportaasi. Kun käsitelen analyysissä yksittäistä verkkoreportaasia, en käytä siitä tätä yleistä verkkoreportaasi-termiä, vaan reportaasikohtaisesti juuri sitä termiä, millä tästä juttutyypistä kussakin toimituksessa puhutaan.

Verkkoreportaaseista käytettävä termi vaihtelee toimituskohtaisesti ja myös aikakausien mukaan. Käytän webportaasi-termiä, kun viitataan nimenomaan Helsingin Sanomissa 2000-luvun alussa julkaistuun verkkoreportaasiin. Helsingin Sanomat nimittäin nimesi kyseisen ajan verkkoreportaasinsa webportaaseiksi. Vuoden 2010-luvulla tehtyjä nykyaikaisempia verkkoreportaaseja Helsingin Sanomat kutsuu erikoistaitoiksi, kun taas Yle käyttää omistaan termiä verkkofeature. Tähänkin on poikkeuksia, sillä aineistossani mukana oleva Ylen tekemä *Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä* on Ylen termein ilmaistuna tarkalleen ottaen verkkodokumentti.

Seuraavassa taulukossa on yhteenveto aineiston kaikkien verkkoreportaasien teknisistä toteutustavoista multimediaelementtien ja navigaation näkökulmista. Jos ominaisuus toteutuu verkkoreportaasissa, ruudussa on rasti. Jos ominaisuus ei toteudu, ruutu on tyhjä.

Taulukko 1. Verkkoreportaasien teknisiä toteutustapoja mediaelementtien ja navigaation näkökulmista

	mediaelementit											navigaatio			
	valokuva	video	videoluuppi	animaatio	GIF-animaatio	infografiikka	teksti	hyperlinkki muuhun sisältöön	musiikki	haastatteluaäni	kertojanaäni	taustaaäni	tekstitys	käyttäjä voi pysäyttää liikkuvan mediasisällön	käyttäjä voi navigoida vapaasti
HS: Pääosassa: Erakko (2001)	x			x			x		x	x		x		x	
HS: Onnin elämä (2001)	x			x		x	x		x	x	x	x		x	
HS: Sydänkohtaus (2015)	x	x		x	x	x	x	x			x			x	x
HS: Osataan olla näkemättä (2017)	x				x		x								x
Yle: Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä (2015)	x	x	x	x			x	x	x	x		x		x	x
Yle: Poika joka katseli pilviä (2017)	x	x	x	x		x	x		x	x			x	x	x

Selvännän hieman taulukon käsitteitä, joita olen käyttänyt kuvaamaan eri mediaelementtejä. Useimmat näistä käsitteistä ovat hyvin yksiselitteisiä, mutta selitän erikseen, miten olen jaotellut ääneen liittyvät mediaelementit. Taustaaäni on verkkoreportaasin taustalla toistettavaa ääntä, joka voi soida taustalla esimerkiksi silloin, kun käyttäjä lukee reportaasin leipätekstiä tai tarkastelee jotakin muuta mediaelementtiä. Videoissakin voi olla toki taustalla olevaa tunnelmaa luovaa ääntä, mutta tällaista ääntä en ole taulukoinut erikseen. Tällaista ääntä on videoissa mukana lähestulkoon aina. Sen sijaan muille äänen tyypeille, kuten esimerkiksi musiikille, haastatteluäänille ja juonnolle, olen määritellyt omat sarakkeensa tähän taulukkoon.

Kaikkein eniten erilaisia mediaelementtejä sisältävät toteutukset ovat *Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä* ja *Poika joka katseli pilviä*. Vähiten erilaisia mediaelementtejä on käytetty *Osataan olla näkemättä* -erikoistaitossa. Samassa verkkoreportaasissa käytössä olevien mediaelementtien yhteismäärän suhteen ei ole havaittavissa selkeää trendiä julkaisuajankohdan vaikutuksesta määrään. Kuuden verkkoreportaasin aineisto olisi muutenkin aivan liian pieni ehdottomien johtopäätösten tekemiseen kokonaisista ajanjaksoista journalistisen verkkojulkaisemisen historiassa ja nykypäivässä, mutta tämän aineiston osoittamia yksityiskohtia voidaan kuitenkin pitää suuntaa antavina, kun luo-

daan yleiskatsausta näihin aikakausiin. Taulukosta voi havaita sen, että aikakautta enemmän mediaelementtien määrään vaikuttaa yksittäiseen verkkoreportaasiin valittu toteutustapa, jonka myötä toimituksessa on otettu käyttöön yksittäiselle reportaasille sopiva määrä mediaelementtejä.

Taulukosta on myös nähtävissä se, että nykyaikaisissa verkkoreportaaseissa, eli aineiston vuosina 2015–2017 toteutetuissa verkkoreportaaseissa, käyttäjä voi navigoida verrattain vapaammin ja joustavammin kuin varhaisissa vuoden 2001 toteutuksissa. Näissä varhaisissa toteutuksissa käyttäjällä on toki mahdollisuus hieman joustavaan navigointiin, kuten esimerkiksi *Onnin elämässä* käyttäjä voi raahata yläreunassa olevaa etenemispalkin kuvaketta eteen- ja taaksepäin. *Pääosassa: Erakossa* tällaista yläreunan aikajanamaista etenemispalkkia ei ole ollenkaan, joten navigoinnin mahdollisuudet ovat tässä webortaasissa kaikkein rajatuimmat. Kummassakin webortaasissa käyttäjä voi siirtyä eteen- ja taaksepäin kohta kerrallaan. Vaikka kummassakin webortaasissa on mahdollisuuksia navigointiin, koen kuitenkin navigaatiomahdollisuuksien olevan uudenaikaisiin verkkoreportaaseihin verrattuna suhteellisen rajattuja. Suurin eroavaisuus navigaatioissa on se, että useimmiten uudenaikaisissa verkkoreportaaseissa käyttäjällä on mahdollisuus rullata vapaasti haluamiinsa suuntiin. Tämä antaa mahdollisuuden silmäilevään lukemiseen eli siihen, että koko verkkoreportaasi kaikkine multimediaelementteineen on rullattavissa silmien editse suhteellisen vapaasti. Näin käyttäjä voi nopeasti selaillemalla muodostaa yleiskäsityksen siitä, millainen tämä verkkoreportaasi on. Tällaista kokemusta ei varsinaisesti välity vanhoista webortaaseista.

Seuraavaksi analysoin nämä aineiston verkkoreportaasit yksi kerrallaan. Kuvaan teknisiä ja tarinankerronnallisia toteutustapoja multimodaalisen teoksen transkription keinoin. Olen laatinut tätä varten taulukon, johon olen merkinnyt kohta kerrallaan kyseisen kohtauksen aikana esiintyvän mediasisällön tyyppin, mediasisällön esitystavan, käsitellyn aiheen ja navigaation.

Mediasisällön esitystavan ja navigaation osalta olen rajannut analyysin siihen, kuinka nämä verkkoreportaasit näkyvät tietokoneella katseltaessa. Vuoden 2001 Flash-pohjaiset webortaasit eivät toimi mobiililaitteilla. Kaikki muut uudemmat toteutukset ovat mobiiliresponsiivisia, joten nykyaikaisia toteutuksia toki voi käyttää sekä tietokoneella että mobiililaitteilla. Tutkimuksen rajaamiseksi olen kuitenkin päättänyt keskittyä vain siihen, kuinka nämä kaikki reportaasit näkyvät tietokoneella.

Olen käyttänyt reportaasien katseluun kannettavaa tietokonetta, jonka näytön kuvasuhde on 16:9. Verkkoselaimena olen käyttänyt Google Chromea ja käyttöjärjestelmänä on Windows 10. Olen ottanut reportaaseista kuvankaappauksia, joihin olen sisällyttänyt kaiken sen, mitä kulloinkin yhdellä

ruudullisella näkyä. Tähän kuuluvat myös verkkoselaimen navigaatiopalkit aina silloin, kun ne ovat näkyvissä.

Olen määritellyt kohtausten niin, että vuoden 2001 webortaseissa yksi kohtaus on aina se reportaasin osa, joka ensin alkaa ja myöhemmin pysähtyy. Nykyaikaisissa verkkoreportaaseissa olen määritellyt kohtausten rajat verkkoreportaasin draamallista kerrontaa ja elementtejä seuraten. Niissä olen päättänyt tulkitsemaan useimmiten niin, että uusi kohtaus alkaa, kun verkkoreportaasissa näkyy jokin uusi todella hallitseva multimediaelementti. Analyysini painottuu teknisiin toteutustapoihin, mutta mukana on myös tarinankerronnallisten toteutustapojen analyysia. Taulukon leveillä vaakariveillä analysoin reportaasin narratiivia tiiviisti kohtaus kohtaukselta. Kuvailen näillä riveillä, mikä funktio kyseisellä kohtauksella on tarinan etenemisen kannalta.

Toimituksissa tekemistäni teemahaastatteluista kerron enemmän luvussa 7. Aina kun näitä aineiston 1 reportaaseja on mainittu myös teemahaastatteluissa (aineisto 2), hyödynnän sitä kautta saamaani lisätietoa myös näissä reportaasikohtaisissa analyyseissä. Kun tiedon lähteenä on tekemäni teemahaastattelu, olen merkinnyt sulkeisiin haastateltavan nimen ja teemahaastattelun.

6.2.1 HS: Pääosassa: Erakko

Helsingin Sanomien *Pääosassa: Erakko* -webortasi (2001) kertoo tarinan poromies Pekka Tervaniemestä, joka asuu Inarijärven Tsumnuvuonon mutkassa. Webortasin tekijätiimissä oli viisi henkilöä: Tuire Junnonaho (käsikirjoitus, äänitys ja tuottaminen), Tuomo Väliäho (tekstieditointi), Miika Holopainen (Flash-kooste), Kai Sinervo (valokuvat) ja Jarmo Lundgren (äänen jälkityöt).

Taulukko 2. Pääosassa: Erakko -webortasin lähiluku

kohtaus	mediaelementin tyyppi	esitystapa	käsitelty aihe	navigaatio
1.	teksti, musiikki, valokuva	Flash-ikkuna	<p>Teksti: Otsikkona on <i>Pekka Tervasniemi – Poromies</i>. Leipätekstinä on kolme lyhyttä kappaletta (kuva 1).</p> <p>Musiikki: Pääosassa-sarjan tunnusmusiikki.</p> <p>Valokuva: Pystykuva erakosta.</p>	<p>Navigaatiopainikkeiden vaihtoehdot ovat alkuun, osan alkuun ja loppuun. Leipätekstin alla vilkkuu jatka-painike. Aikajanaa ei ole.</p> <p>Kohtauksen lopussa webortasi pysähtyy automaattisesti.</p>
Funktio narratiivin kannalta: Teeman esittely eli johdanto.				
2.	animaatio, teksti, taustäääni, valokuva	Flash-ikkuna	<p>Animaatio: Lentokone lentää (kuva 2).</p> <p>Teksti: Väliotsikko <i>Koti erämaan sydämessä</i>. Muutama lyhyt kappale leipätekstiä.</p> <p>Taustäääni: Lentokoneen moottori, hyttysten ininä.</p> <p>Valokuva: Miljöokuva erakon pihapiiristä.</p>	<p>Navigaatiopainikkeiden vaihtoehdot ovat alkuun, osan alkuun, keskeytä, jatka ja loppuun.</p> <p>Kohtauksen lopussa webortasi pysähtyy automaattisesti.</p>
Funktio narratiivin kannalta: Erakon asuinmiljööön esittely.				
3.	animaatio, valokuva, teksti, ääni	Flash-ikkuna	<p>Animaatio, valokuva: Pitkä kuvasarja, jossa runsaasti pysty- ja vaakakuvia. Animoitu jakso halonhakuusta (kuva 3).</p> <p>Teksti: Lyhyitä kappaleita leipätekstiä.</p> <p>Ääni: Erakko kertoo vapaasti elämäntavastaan.</p>	<p>Kohtauksen lopussa webortasi pysähtyy automaattisesti.</p> <p>Yksityisalue-painiketta klikkaamalla aukeaa lisätietoja (kuva 5).</p> <p>Webortasi jatkaa jatka-painiketta klikkaamalla.</p>
Funktio narratiivin kannalta: Erakon elämäntavan esittely.				
4.	animaatio, valokuva, teksti, ääni, musiikki	Flash-ikkuna	<p>Animaatio, valokuva: Pitkä animoitu kuvasarja, jossa runsaasti pysty- ja vaakakuvia.</p>	<p>Kohtauksen lopussa webortasi pysähtyy automaattisesti.</p>

			<p>Teksti: Väliotsikko <i>Yksinäisyys</i>. Lyhyitä kappaleita leipätekstiä.</p> <p>Ääni: Erakko kertoo vapaasti elämäntavastaan.</p> <p>Musiikki: Hieman tunnusmusiikin melodiaa.</p>	Yksityisalue-painiketta klikkaamalla aukeaa sama lisätietolaitikko kuin aikaisemminkin (kuva 5).
Funktio narratiivin kannalta: Erakon elämäntavan esittely.				
5.	teksti, kuva	Flash-ikkuna	<p>Teksti: Tekijätiedot.</p> <p>Kuva: Erakko.</p>	Webortaasi on pysähtynyt.
Funktio narratiivin kannalta: Lopputekstit.				

Vuoden 2001 webortaaseja analysoidessani olen avannut reportaasin Shockwave Flash Object -tiedoston (tiedostopääte .swf) verkkoselaimeen. Teknisistä syistä en ole voinut avata tällaista vanhan aikaisella tekniikalla toteutettua Flash-pakettia alkuperäiskontekstissaan alkuperäisellä vanhalla Helsingin Sanomien Verkkoliitteen verkkosivulla. Verkkoliitettä ei nimittäin ole enää saatavilla verkossa Helsingin Sanomien palvelimilla, koska Verkkoliitteen vanhoja sisältöjä sisältänyt palvelin (<http://www2.hs.fi/klik/>) on Jarmo Lundgrenin mukaan otettu pois käytöstä. Ylipäätään minun on pitänyt etsiä vuoden 2001 webortaasiaineisto Internet Archive: Wayback Machine -palvelua, koska näitä vanhoja Verkkoliitteen mediasisältöjä ei olisi ollut muilla keinoin julkisesti saatavilla.

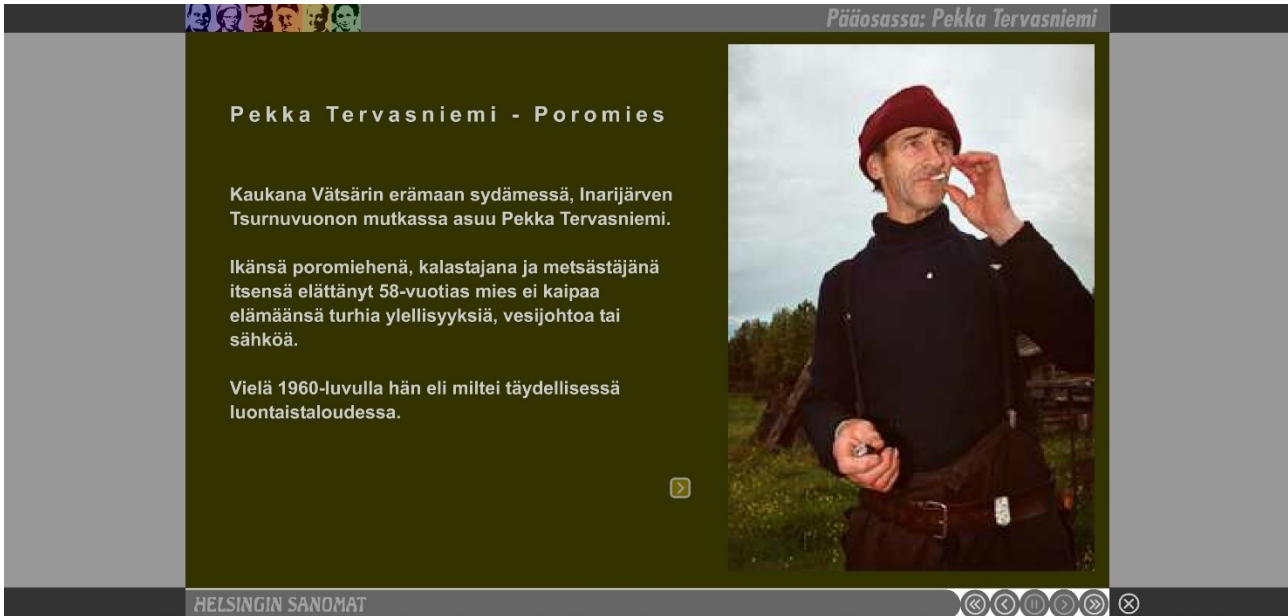
Nykyaikaisiin verkkototeutuksiin tottuneelle käyttäjälle voi olla erikoista huomata, että HS:n 2000-luvun alun webortaasit eivät näy verkkoselaimessa koko ikkunan kokoisina, vaan koko reportaasi näkyy rajatun kokoisella alueella. Näin ollen reportaasissa ei liikuta eteenpäin rullaamalla eikä verkkoselaimen oikean reunan pystysuuntainen navigaatiopalkki ole näkyvässä. Tällaiseen rajatun koon ratkaisuun ovat vaikuttaneet vuosituhaten alun teknologian asettamat reunaehdot, eli käytännössä Flash-tekniikka ja yleisesti käytössä olleet tietokoneiden näyttöjen resoluutiot.

Flash oli ainoa multimediatekniikka, mitä me ajateltiin, että toimii kaikilla mahdollisilla selaimilla ja käyttäjärjestelmillä samanlaisena. Et sen takia sitä Flashia käytettiin, että sillä saatiin tuotua sit niitä multimediaominaisuuksia siihen mukaan. Mitään muuta ei oikeestaan ollu silloin. En muista, millon JavaScript tuli sitten niin. [--] Me laitettiin pienin mahdollinen ruutukoko, et se toimis siinä, mikä me tiedettiin et siihen aikaan oli. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Webortaasin alussa soi *Pääosassa*-sarjan tunnusmusiikki. Työryhmässä mukana ollut Jarmo Lundgren kommentoi tunnusmusiikkia näin:

Tehtiin oikein erikseen tunnariikin, tilattiin sävellys ja käytiin oikein studiossa äänittämässä. Minä soitin siihen kitaraa ja semmoista kaikkea. Kaiken kaikkiaan silloin tehtiin aika isosti ne jutut. Ei nyt ihan niin paljon panosteta isoihinkaan juttuihin nykyään. (Jarmo Lundgren, teemahaastattelu)

Sitten käyttäjälle esitellään reportaasin päähenkilö. Ruudussa on lyhyt esittelyteksti ja yksi pystykuva Tervasniemestä. Flash-teknologian vuoksi kuvat on täytynyt pakata matalaresoluutioiksi. (Kuva 1)



Kuva 1. Kuvankaappaus Pääosassa: Erakko -webortasin alusta. Päähenkilö esitellään.

Webortasi on pysähtyneessä tilassa. Käyttäjä tietää webortasin jatkuvan vielä, koska tekstin alapuolella vilkkuu navigaationuoli. Flash-tiedostoille on tyypillistä, että suunnittelija voi suunnitella itse koko käyttöliittymän kaikkine painikkeineen (McAdams 2005, 30). Niin tässäkin webortasissa on tehty.

Webortasi on jaettu jaksoihin. Navigaatiopainikkeista pääsee kuluvan jakson alkuun. Osa alareunan navigaatiopainikkeista ei toimi ainakaan nykyisellä Flashilla. Jos valitsee loppuun-painikkeen, koko ruutu menee pimeäksi eikä pääse esimerkiksi lopputeksteihin. Käyttäjälle ei ole tarjottu aikajanaista navigointipalkkia, jossa siirtymällä hän voisi nopeasti silmäillä koko webortasin sisällön.

Käyttäjällä on myös mahdollisuus pysäyttää webortasi milloin tahansa painamalla alareunassa olevaa pysäytyspainiketta. Silloin webortasin Flash-animaatio pysähtyy. Eteenpäin pääsee jatka-painikkeella. Itse kuvaa klikkaamalla ei tapahdu mitään. Tällainen käyttöliittymä on tyypillinen 2000-luvun alkupuolen Flash-toteutuksille. Nykyaikana on yleistä, että esimerkiksi videon saa pysäytettyä videon päällä klikkaamalla.

Kun käyttäjä klikkaa navigaationuolta, tulee pätkä ilmakuvaa ja Tervasniemen kotiseutu esitellään ikään kuin lentokoneesta käsin (kuva 2). Vaikka kuva on liikkuvaa, se ei kuitenkaan ole varsinaisesti videota. McAdams kuvailee tätä tekniikkaa näin:

Vuoteen 1999 mennessä monet suunnittelijat olivat keksineet, kuinka käyttää Flashia valokuvan pannaamiseen, tai tarkentaa yksityiskohtaan ja sitten zoomata pois päin lisätäkseen draamaa ja vangitakseen käyttäjän mielenkiinnon featurejutussa. Tämän tyyppistä liikettä – joka välillä sekoitetaan videoon – voidaan käyttää sellaisten tiedostojen tuottamiseen, joissa on pienempiä ja tarkempia kuvia kuin mitkä olisivat mahdollisia videossa. (McAdams 2005, 33)



Kuva 2. Lentokoneen ohjaamo on paikallaan. Ilmasta otettua valokuvaa liikutetaan lentokoneen ohjaamon ikkunan takana.

Lundgren kommentoi tätä animointikeinoa näin:

Siinähan se alkukuva, jossa lennetään sen Lapin maiseman yllä, joka on siis animoitu, ja sitä katseltiin myöhemmin, et niin, aika paljon sai nähdä vaivaa sen takia, et toi näyttää siltä kuin se olisi videokuvaa, et jotenkin höhlää, sitä mietittiin onks tämmöses animoinnis mitää järkee, jos se on tyyliin yks juttu on animoitu ja loput on still-kuvii, mut sitä mietittiin, et on siin ehkä se pointti, et sillä saa lukijan tai katsojan ehkä vedettyä siihen stooriin mukaan. (Jarmo Lundgren, teemahaastattelu)

Vaikka yksittäisen kohtauksen animoinnissa on ollut suhteellisen kova työ, lopputulos on kuitenkin eläväinen. Liikkuva maisema tuo webortaasiin lisäsväyksen.

Webortaasi pysähtyy, kun ruutuun ilmestyy valokuva Tervasniemen kotipihaista. Kuvan päällä on parin virkkeen verran tietoa Tervasniemen vanhempien 1940-luvulla harjoittamasta vaihdantataloudesta. Virkkeet ilmestyvät ruudulle animoituina yksi kerrallaan. McAdamsin mukaan tekstiä voidaan animoida usein eri tavoin, jotta käyttäjä kiinnostuisi lukemaan tekstin. Hänen mukaansa taitava suunnittelija voi tuoda vaikkapa lyhyitä fraaseja ruudulle samalla hetkellä kuin tietty kuva tulee esiin, jolloin syntyy ”mukaansatempaava yhdistelmä, joka vie tarinaa eteenpäin”. (McAdams 2005, 33)

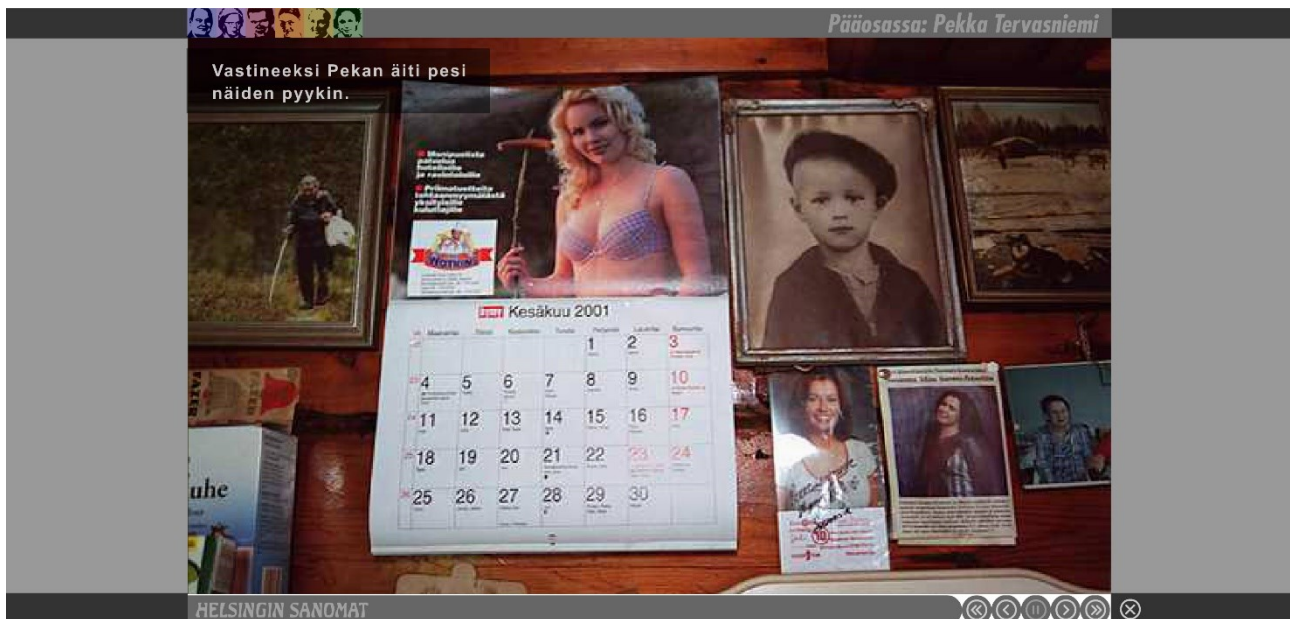
Navigaationuoli vilkkuu jälleen keltaisena ja kutsuu käyttäjää siirtymään eteenpäin webortaasissa. Taustalla on ääntä, joka kuulostaa hyttysten ininältä. Kun käyttäjä siirtyy eteenpäin, seuraava tauoton jakso kestää huomattavan pitkään. Tässäkin jaksossa on käytetty valokuvia. Toisinaan valokuvista on koostettu lyhyitä animaatioita, esimerkiksi halkojen hakatessaan Tervasniemi kohottaa ja laskee kirvestä (kuva 3). Samaan aikaan taustalla kuuluu pätkiä Tervasniemen haastattelusta.



Kuva 3. Tervasniemi hakkaa halkoja animoidussa jaksossa.

Haastatteluäänen ohella kuuluu erilaisia tunnelmaa luovia taustaääniä eri miljöissä. Esimerkiksi pihapiiriä näytettäessä taustalla kuuluu koiran haukuntaa, ja kalastusretken aikana kuuluu veden loisketta ja soutamisen ääniä. Kuva-aiheet ikään kuin kuvittavat haastattelussa esille tulevia teemoja.

Kuvien päälle on useissa tapauksissa lisätty tekstiä, jossa taustoitetaan aihetta. Käyttäjän näkökulmasta koen ongelmalliseksi sen, että taustan haastattelussa ja kuvien päällä olevissa teksteissä käsitellään monia aiheita samanaikaisesti. Eräässä kohtauksessa (kuva 4) kuvan päälle ilmestyy tekstinä lisätietoa siitä, että Tervasniemen äiti pesi saksalaisten sotilaiden pyykkiä sota-aikana.



Kuva 4. Esimerkki tilanteesta, jossa informaatiota tulee runsaasti eri kanavista.

Tässä kuvassa (kuva 4) on samanaikaisesti näkyvillä paljon informaatiota (valokuvia ja kalenteri), ja Tervaniemi puhuu nykyajan yksilökeskeisyydestä: ”Silloin sota-aikana toisistaan hakivat turvaa ihmisetkin. Nyt haluaa olla jokainen minä vain.” Eri mediaelementeistä yhtä aikaa tulevan moniteemaisen informaation suuri määrä voi vaikeuttaa webortasin seuraamista.

Silloin tällöin tekstit ovat näkyvillä ruudulla liian vähän aikaa sujuvan lukukokemuksen kannalta. Tällöin käyttäjä joutuu itse pysäyttämään webortasin kulun painamalla pause-painiketta. Jos webortasissa kiinnostava kohta ehtii juuri mennä pois ruudulta ennen pause-painikkeen painamista, käyttäjällä ei ole mahdollisuutta palata tarkalleen juuri edeltävään kohtaan. Käyttäjä voi palata navigaatiopainikkeilla joko koko webortasin alkuun tai kyseisen osan alkuun.

Verkojulkaisemisessa on tyypillistä, että eri painikkeita klikkaamalla käyttäjä saa näkyville lisää sisältöä. Painikkeetkin ovat mielleltävissä hyperlinkeiksi, koska niiden tehtävä on viedä käyttäjä toiseen sijaintiin ja avata käyttäjälle jotakin uutta. Blomqvistin mukaan hyperlinkkirakenne mahdollistaa sen, että reportaasin käyttäjälle voidaan tarjota lisäinformaatiota ”ilman tarvetta sisällyttää sitä varsinaiseen kertomukseen”. Tällainen toteutus mahdollistaa hänen mukaansa esimerkiksi ”käyttäjän kontrolloimat kuvateksti-ikkunat, tekijätiedot ja linkit esimerkiksi muille aiheita käsitteleville internetsivuille” (Blomqvist 2012, 76). Käytännön esimerkki tällaisesta toteutuksesta on Yksityisalue-painike. Webortasin lopussa voi klikata ruudun oikeassa alareunassa olevaa Yksityisalue-painiketta, jolloin käyttäjälle avautuu viiden kysymyksen mittainen kysymys-vastausosio (kuva 5).



Kuva 5. Yksityisalue-niminen kysymys-vastaus-osio aukeaa ja sulkeutuu oikean alakulman painiketta painamalla. Muu reportaasi näkyy läpinäkyvänä taustalla.

Freytagin mallin mukaisessa tarinankerronnassa on johdanto (exposition), jossa esitellään ongelma. Ongelman kehittäminen muodostaa tragedian nousevan toiminnan (rising action). Toiminta etenee klimaksiin (climax) eli huippukohtaansa. Tämän jälkeen toiminta kääntyy laskevaksi toiminnaksi (falling action) ja päättyy katastrofiin (Ikosen 2001 mukaan Freytag 1905, 102). Kobrén (2013, 6) mukaan lopussa voi toisaalta olla muukin ratkaisu (dénouement). Tässä webortissa ei ole suuremmin tällaista perinteisen mallin mukaista dramaturgiaa, sillä tarina etenee esitellen hiljalleen lisää seikkoja päähenkilöstä. Näin ollen tässä webortissa ei varsinaisesti ole mitään tiettyä käännekohtaa. Kaikissa verkkoreportaaseissa ei tällaista välttämättä tarvitse ollakaan, sillä dramaturgian rakentamisen tavat ovat aina tapauskohtaisia. Johdanto tässä webortissa joka tapauksessa on.

Tämä webortasi on ollut verrattain suurtöinen, sillä se on vaatinut tekovaiheessa muun muassa matkan Lappiin asti ja Lapissa jopa pienlentokoneella lentämistä. Reportaasin tekemisessä mukana olleet Mika Pippuri ja Jarmo Lundgren kommentoivat prosessia näin:

Jos ottaa *Erakon* esimerkiksi siitä *Pääosassa*-sarjasta, niin siitä mä sain hirveen huudin, koska mä valtuutin, että se toimittaja pääsee sinne erakon luokse, sai vuokrata yksityislentokoneen, että pääs sinne. Niin sitten sain talon johdolta hirveän huudon siitä, että olin tälläsen summan pistäny siihen, vaikka se oli hyvin pieni verrattuna moneen muuhun kuvaukselliseen tai muuhun asiaan. Mutta siis lopputuloksena se oli yks niist parhaista siinä sarjassa. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Silloo jo alko syntyy se ajatus, ettei voi tehdä näin isolla touchilla kaikkii juttui, pitää onnistuu tekee myös kevyempiä multimediajuttui jotenkin, ja sit alko, nythän se on viety ihan huomattavasti pidemmälle se ajattelu, että on jotain valmiita templateja ja niin edelleen. (Jarmo Lundgren, teemahaastattelu)

Tällaisesta melko suuresta projektista on varmasti opittu paljon asioita, joita on voitu myöhemmin hyödyntää muissa multimediaprojekteissa. *Pääosassa: Erakko* -webortaaasi on hyvä esimerkki 2000-luvun alun monipuolisesta journalistisesta multimediapaketista, joka tarjoaa käyttäjälleen paljon klikkailtavaa, luettavaa, kuunneltavaa ja katseltavaa.

6.2.2 HS: Onnin elämä

Helsingin Sanomien *Onnin elämä* -webortaaasi (2001) kertoo Onni-porsaan elämästä Länsitalon tilalla Perniössä. Tekijätiimissä on yhteensä kymmenen henkilöä: Susanna Pasula (käsikirjoitus, äänitys ja tuotanto), Jenni-Justiina Niemi ja Timo Kirves (kuvat), Miika Holopainen (ulkoasu ja flash-toteutus), Jarmo Lundgren (ohjelmointi, äänitys ja äänen jälkityöt), Juhani Selänniemi ja Fredrik Erlandsson (musiikki), Tuija Westerholm (kertoja), Miska Rantanen (tekstieditointi) ja Sirpa Susi (tuotanto). *Onnin elämä* ei ole osa tiettyä webortaaasisarjaa toisin kuin *Pääosassa: Erakko*. Koko visuaalinen ilme ja myös musiikki on luotu vain tätä webortaaasia varten.

Taulukko 3. *Onnin elämä* -webortaaasin lähiluku

kohtaus	mediaelementin tyyppi	esitystapa	käsitelty aihe	navigaatio
1.	teksti, musiikki, valokuva, kertojanääni	Flash-ikkuna	<p>Teksti: Piirretyn kärsän jälkeeseen näkyville tulee otsikko Onnin elämä. Tarina alkaa 30.1.2001.</p> <p>Musiikki: Torvimusiikkia.</p> <p>Valokuvat: Maatila ulkoa, sikala sisältä.</p> <p>Kertojanääni: Tilan esittely. Emakon siementäminen. Onni saa alkunsa.</p>	<p>Navigaatiopainikkeiden vaihtoehdot ovat pysäytä, jatka ja lopetus. Ylhäällä kulkee eteenpäin aikajana, joka näyttää etenemisen ja jaksottelun webortaaissa, mutta ei anna käyttäjälle mahdollisuutta esimerkiksi hypätä kohdasta toiseen (kuva 6).</p> <p>Kohtauksen lopussa webortaaasi pysähtyy automaattisesti.</p>
Funktio narratiivin kannalta: Teeman esittely eli johdanto.				
2.	musiikki, teksti, kertojanääni, valokuva, haastatteluääni	Flash-ikkuna	<p>Musiikki: Torvimusiikkia.</p> <p>Teksti: Päivämäärä ja Onnin paino (kuva 6).</p> <p>Kertojanääni: Synnytys. Onnin ensimmäiset hetket.</p> <p>Valokuvat: Onnin synnytyksen vaiheita.</p> <p>Haastatteluääni: Maatilan emännän Riikka Laakion ja pojan Matti Laakion vuoropuhelu (kuva 7).</p>	<p>Kohtauksen lopussa webortaaasi pysähtyy automaattisesti.</p>

Funktio narratiivin kannalta: Onni-porsaan eli tarinan päähenkilön esittely.				
3.	teksti	Flash-ikkuna	Teksti: Päivämäärä 26.5.2001 ja Onnin paino 900 grammaa. Lisätietoruutu otsikolla ”Heikot jäävät ilman maitoa” (kuva 8).	Klikkaamalla voi avata lisätietoruudun. (Kuva 8)
Funktio narratiivin kannalta: Lisätiedon tarjoaminen (porsaiden olosuhteet sikalassa).				
4.	kertojanääni, taustääni, haastatteluääni, musiikki	Flash-ikkuna	Kertojanääni: Onnin ensimmäiset vaiheet; rautapiikki ja kuohitseminen. Taustääni: Lasten huudahduksia. Porsaan ääntelyä. Haastatteluääni: Isäntä kertoo porsaan numeron. Musiikki: Torvimusiikkia.	Webortaasi jatkuu jatka-painiketta klikkaamalla. Kohtauksen lopussa webortaasi pysähtyy automaattisesti.
Funktio narratiivin kannalta: Tarkempi tutustuminen Onniin.				
5.	teksti	Flash-ikkuna	Teksti: Päivämäärä ja Onnin paino. Käyttäjä voi lukea lisätietoruudusta Janne ja Riikka Laakion ammatinvalinnan syistä otsikolla ”Isoisältä peritty ammatti”.	Webortaasi pysähtyy.
Funktio narratiivin kannalta: Lisätiedon tarjoaminen (sikalapito ammattina).				
6.	taustääni, haastatteluääni, kertojanääni, teksti, valokuva, musiikki	Flash-ikkuna	Taustääni: Porsaita. Haastatteluääni: Lasten kommentteja ulkona. Kertojanääni: Viikon vanhojen porsaiden tekemisiä. Teksti: Päivämäärä ja Onnin paino. Valokuvat: Porsaiden ulkoilua, kuvasarja Onnin punnitsemisesta. Musiikki: Torvimusiikkia.	Webortaasi jatkuu jatka-painiketta klikkaamalla. Päivämäärä ja paino -ruudun kohdalla ei ole taukoa. Kohtauksen lopussa webortaasi pysähtyy automaattisesti.
Funktio narratiivin kannalta: Onnin hahmon pohjustaminen esimerkiksi tunteisiin vedoten.				

7.	teksti	Flash-ikkuna	Teksti: Käyttäjä voi lukea lisätietoruudun otsikolla ”Sika on yksi viisaimmista”.	Webortaasi pysähtyy.
Funktio narratiivin kannalta: Lisätiedon tarjoaminen (eläinlaji).				
8.	valokuva, taustääni, haastatteluääni, kertojanääni, musiikki	Flash-ikkuna	Teksti: Päivämäärä ja Onnin paino. Valokuvat: Porsaita. Taustääni: Porsaita. Haastatteluääni: Laakiot kommentoivat Onnin uteliaisuutta. Tytär Maija Laakio puhuu porsaille. Kertojanääni: Porsaiden vienti vieroituskarsinaan. Musiikki: Torvimusiikkia.	Webortaasi jatkuu jatka-painiketta klikkaamalla. Päivämäärä ja paino -ruudun kohdalla ei ole taukoa. Kohtauksen lopussa webortaasi pysähtyy automaattisesti.
Funktio narratiivin kannalta: Onnin hahmon pohjustaminen.				
9.	teksti	Flash-ikkuna	Teksti: Päivämäärä ja Onnin paino. Käyttäjä voi lukea lisätietoruudun otsikolla ”Porsas ei sikaile”.	Klikkaamalla voi avata lisätietoruudun.
Funktio narratiivin kannalta: Lisätiedon tarjoaminen (eläinlaji).				
10.	valokuva, taustääni, haastatteluääni, kertojanääni, musiikki	Flash-ikkuna	Valokuvat: Porsaiden leikkejä. Taustääni: Porsaita. Haastatteluääni: Riikka Laakio kertoo porsaiden leikeistä. Kertojanääni: Porsaiden leikit. Muutto toiseen karsinaan. Musiikki: Torvimusiikkia.	Webortaasi jatkuu jatka-painiketta klikkaamalla.
Funktio narratiivin kannalta: Onnin hahmon pohjustaminen.				
11.	teksti	Flash-ikkuna	Teksti: Päivämäärä ja Onnin paino. Käyttäjä voi lukea lisätietoruudun otsikolla ”Sika on kuin ihminen”.	Klikkaamalla voi avata lisätietoruudun.

Funktio narratiivin kannalta: Lisätiedon tarjoaminen (eläinlaji).				
12.	valokuva, kertojanääni, haastatteluääni, taustaaääni, teksti, musiikki	Flash-ikkuna	<p>Valokuva: Punnitus. Sikoja sikalassa. Matka kuljetusautoon.</p> <p>Kertojanääni: Punnitus-reissu.</p> <p>Haastatteluääni: Janne Laakio kertoo Onnin painon.</p> <p>Taustaaääni: Sikojen ääntä.</p> <p>Teksti: Päivämäärä ja Onnin paino.</p> <p>Musiikki: Torvimusiikkia.</p>	Webortaaasi jatkuu jatka-painiketta klikkaamalla. Päivämäärä ja paino -ruudun kohdalla ei ole taukoa. Kohtauksen lopussa webortaaasi pysähtyy automaattisesti.
Funktio narratiivin kannalta: Käännekohta (sikoja viedään teurastamolle).				
13.	teksti	Flash-ikkuna	Teksti: Käyttäjä voi lukea lisätietoruudun otsikolla ”Kuljettaja ei vältty mustelmilta”.	Webortaaasi jatkuu jatka-painiketta klikkaamalla.
Funktio narratiivin kannalta: Lisätiedon tarjoaminen (kuljetusauton kuljettajan professio).				
14.	kertojanääni, valokuva, animaatio, taustaaääni, musiikki	Flash-ikkuna	<p>Kertojanääni: Sikojen kuljetus.</p> <p>Valokuva: Sikoja kuljetusautossa. Kuljetusauto ulkoa. Maisema. Tarkastus.</p> <p>Animaatio: Onni on kuljetusautossa matkalla teurastamoon (kuva 11).</p> <p>Taustaaääni: Kuljetusauton ääniä.</p> <p>Musiikki: Torvimusiikkia.</p>	Webortaaasi jatkuu jatka-painiketta klikkaamalla.
Funktio narratiivin kannalta: Käännekohta jatkuu (sikoja viedään teurastamolle).				
15.	teksti, infografiikka	Flash-ikkuna	<p>Teksti: Käyttäjä voi lukea lisätietoruudun otsikolla ”Elämän loppu”.</p> <p>Infografiikka: Sian osat.</p>	Oikeassa alareunassa on painike ”Mitä siasta saadaan?”, jota klikkaamalla aukeaa infografiikka ”Mitä Onnista tehdään?” (kuva 12).
Funktio narratiivin kannalta: Lopetus.				

16.	teksti, valokuva	Flash-ikkuna	Teksti: Tekijätiedot, haastatellut lähteet ja syy, miksi kuoleman hetkeä ei näytetä webbortissa (ei haluta järkyttää katsojia). Valokuva: Onni.	Webbortasi pysähtyy.
Funktio narratiivin kannalta: Lopputekstit.				

Heti webbortasin alussa kertojanääni alkaa kertoa tapahtumista. Mukana työprosessissa ollut Mika Pippuri kommentoi asiaa näin:

Päätettiin ottaa se kertojanääni sit siihennin mukaan. Silloinhan ei ajateltu mobiilikäyttöä tai muuta niin paljon, niin aloitettiin siitä, et ihmiset kattoo sen. Ainahan me mietittiin, et silloin kun tehtiin niitä, oli kaks tai kolme eri selainta suunnilleen, kolme eri käyttöjärjestelmää ja muutama ruudun koko, mille se piti ikään kuin sovitaa. Responsiivisuudesta ei ollu mitään tietoo eikä siitä, et joku joskus puhelimella ehkä katsoisi näitä. Tuotiin se ääni sinne mukaan ja se oli ihan hyvä päätös, ja hyödynnettiin siinä niinku kaikkia mahdollisia. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Reportaasin tekemisessä on ollut suhteellisen vapaat kädet siinä mielessä, että tuohon aikaan tekijätiimin on täytynt mieltä toteutusta ainoastaan siitä näkökulmasta, kuinka lopputulos toistuu tietokoneella. Reportaasin kerrontatapa muistuttaa audiovisuaalisesti todella paljon television kerrontatapa. Suurena eroavaisuutena on se, että videota ei ole ollenkaan mukana. Webbortasin visuaalisuus on toteutettu valokuvan, animaation ja grafiikan keinoin.

Yritin tv:stä imitoida, eli siin on sit musiikit ja kaikki tehtiin itse, ja laitettiin siihen mukaan luomaan niinkun tunnelmaa. Sit käytettiin koko ajan, siinä sama toimittaja, sama kuvaaja pyrkivät olemaan koko ajan tekemässä sitä projektia, et se jatkuvuus oli siinä, et molemmat tiesi mitä teki. Se onnistu. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)



Kuva 6. Webbortasin aikajana näkyy yläreunassa. Siellä liikkuvan vihreän pallon sisällä on kuvattu pörröksena Onnin kasvun vaihe. Tekstissä ilmoitetaan päivämäärä ja Onnin paino.

Käyttäjälle kerrotaan heti perustiedot Onnista eli porsaasta, jota webortaasissa seurataan (kuva 6). Ensimmäinen kohta on aika pitkä: jos sitä mittaa ajallisesti, se kestää 2 minuuttia 23 sekuntia. Tällä ajalla käyttäjä ei voi tehdä mitään muuta kuin seurata webortaasia, joka etenee täsmälleen siinä tahdissa kuin tekijät ovat sen suunnitelleetkin. Tämä muistuttaa suuresti television audiovisuaalista kerrottavaa. Käyttäjää voi tuki halutessaan myös pysäyttää reportaasin. Kohtauksittaisen tarinankerronnan lisäksi tällaiselle toteutustavalle on myös tekniset syynsä:

Siihen aikaan nettiyhteydet ei välttämättä ollu niin nopeita ja tiedostot oli aika raskaita, niin sen takia kun ihminen klikkas sitä ensimmäistä, se lähti pyörimään, niin samalla taustalla se latis niitä muita osia sit pikkuhiljaa sinne, että tarkoitus oli, että se ei pysähdy kesken lataamaan sitä, vaan meidän valitsemissa pisteissä se pysähtyy ja siitä pystyy sitten jatkamaan. Se oli niinkun se tekninen asia siinä. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Kohtaus sisältää paljon valokuvia (esimerkiksi kuva 7). Kun kohtaus on pysähtynyt, käyttäjä voi lukea lisätietoa lisätietoruudusta (kuva 8). Käyttöliittymässä on paljon aiheeseen liittyviä visuaalisia yksityiskohtia (kuva 9).



Kuva 7. Ruutuun ilmestyy haastatteluäänien tahdin mukaisesti animoituina kuvat maatilalla emännistä ja pojasta. Taustalla kuuluu heidän keskusteluaan.

Seuraava kohtaus on huomattavasti lyhyempi, sillä se kestää vain 32 sekuntia. Sitä seuraava kohtaus on pidempi, minuutti ja 26 sekuntia. Sitä seuraava kohtaus on vieläkin pidempi: minuutti ja 44 sekuntia. Seuraava kohtaus on 52 sekuntia. On myös huomionarvoista, millaisia animointeja tässä webortaasissa on käytetty (kuva 9). Kohtauksen päätteeksi Onnin kuvake aikajanalla muuttuu siaksi (kuva 10). Seuraava kohtaus on jälleen pitkä: minuutti ja 48 sekuntia.



Kuva 8. Webortiaasi on pysähtyneessä tilassa. Käyttäjän voi halutessaan avata lisätietoruudun (kuvassa avattuna).



Kuva 9. Valokuvien siirtymissä on usein käytetty monia erimuotoisia animointeja. Esimerkiksi tässä possujen ryhmäkuva häivytetään pois pienentyvänä ympyränä, jonka jälkeen jäljelle jäänyt pallomainen muoto pomppii ja muuttuu seuraavassa kuvassa olevaksi kärsäksi.

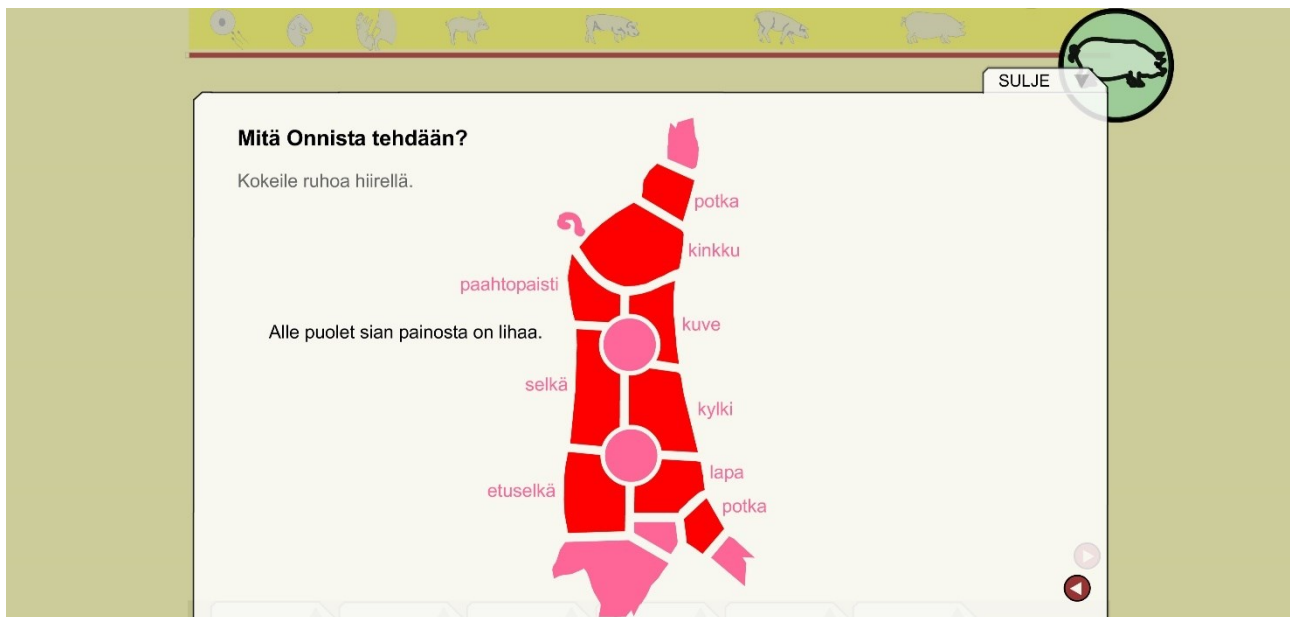


Kuva 10. Kun webortaasi on pysähtyneessä tilassa, tulee esille oikean alakulman navigaatiopainikkeen lisäksi toinen navigaatiopainike, jossa on piirretty porsaas karsä ja teksti "Jatka". Aikajalla vihreän pallon sisällä on kuvattu piirroksella, että Onni on kasvanut siaksi.



Kuva 11. Onni on kuljetusautossa matkalla teurastamoon. Ritolän takana näkyvää maisemaa liikutellaan samalla animointitekniikalla kuin Pääosassa: Erakko -webortaasissa lentokoneen ikkunasta näkyvää maisemaa.

Webortaasin viimeinen kohtaus kertoo Onnin viimeisestä matkasta (kuva 11). Viimeinen kohtaus kestää minuutin ja 18 sekuntia. Lopussa voi myös halutessaan avata infografiikan (kuva 12).



Kuva 12. Infografiikka kuvaa, mihin mitäkin sian osaa käytetään. Kursoria eri osien päälle liikuttamalla käyttäjä saa esille lisätietoa.

Tekijäryhmä olisi halunnut näyttää webortaasissa myös Onnin elämän viimeisen vaiheen eli Onnin teurastamisen, mutta sitä ei voitu näyttää:

Sääli, ettei me päästy sitä teurastamoo siihen sitte, he kielsivät sen ehdottomasti, ettei me päästy kuvaamaan loppuun asti, että mitä Onnille sitten käy, mut se [webortaasi] oli aika vaikuttava ja siitä tuli kehuja. [--] Mikään teurastamo ei suostunu meitä ottaa. Se lihatilallinen, joka päästi meidät seuraamaan Onnia, se oli hänelle ihan ok.
(Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Tällaiset tuotannolliset seikat journalistisessa työssä eivät aina riipu työryhmästä, vaan ne voivat riippua myös juttuprojektin muista osapuolista.

Onnin elämässä ei ole käytetty ollenkaan videoita, niin kuin ei *Pääosassa: Erakossakaan*. Kaikki liikkuvaan kuvaan liittyvät efektit on toteutettu animaation keinoin, kuten esimerkiksi kuljetusauton ritilän takana liikkuva maisema (kuva 11).

Onnin elämässä on havaittavissa paljon yhdenmukaisuutta Freytagin mallin kanssa. Ensin on johdanto, jonka jälkeen nousevana toimintana pohjustetaan Onnin hahmoa kertomalla tietoa eläinlajista. Toiminta etenee kliimaksiin eli huippukohtaansa, kun sikoja viedään teurastamolle. Tämä on webortaasin käännekohta. Tämän jälkeen toiminta kääntyy laskevaksi toiminnaksi, kunnes lopulta päättyy.

Pääosassa: Erakko -webortaasin tavoin myös *Onnin elämä* on omalle aikakaudelleen tyypillinen journalistinen multimediapaketti, joka tarjoaa käyttäjälleen paljon klikkailtavaa, luettavaa, kuunneltavaa ja katseltavaa. Nämä kummatkin webortaasit ovat oman aikansa uranuurtajia. Näihin liittyvät työprosessit lopputuloksineen ovat varmasti olleet omanlaisiaan virstanpylväitä Helsingin Sanomien

Verkkoliitteelle. Vain tekemällä ja kokeilemalla voi keksiä uusia tapoja hyödyntää verkkoa journalistisena julkaisualustana. Tällaista pioneerityötä tekemällä Verkkoliitteessä on voitu hahmotella lisää suuntaviivoja sille, millaisia kokonaisuuksia suomalaiset journalistiset verkkoreportaasit voivat olla.

6.2.3 HS: Sydänkohtaus

Helsingin Sanomat julkaisi toukokuussa 2015 *Sydänkohtaus*-erikoistaiton. Tekijätiimissä oli viisi henkilöä: Anni Lassila (teksti), Juhani Niiranen (kuvat), Boris Stefanov (animaatiot, ulkoasu ja editointi), Jarmo Lundgren (koostaminen) ja Esa Mäkinen (tuottaja).

Taulukko 4. *Sydänkohtaus*-erikoistaiton lähiluku

kohtaus	mediaelementin tyyppi	esitystapa	käsitelty aihe	navigaatio
1.	video	Koko ruudun kokoinen video.	Video: Välähdyksiä Heikki Pärnäsen sydänkohtauksen hoitamisesta. Tiivis selite-teksti siitä, että hän ei vielä torstaiyönä tiedä sydämensä tilanteesta. Lopussa tulee esille jutun otsikko <i>Sydänkohtaus</i> . (Kuva 13)	Video lähtee automaattisesti pyörimään, mutta käyttäjä voi pysäyttää videon. Videota voi myös kelata, sillä hiirtä heilauttamalla videon navigaatiopalkki tulee esille.
Funktio narratiivin kannalta: Teeman ja päähenkilön (Heikki Pärnäsen) esittely eli johdanto.				
2.	teksti, video/infografiikka, kertojanääni	Video ei ole koko ruudun levyinen. Leveys on suunnilleen sama kuin leipätekstin.	Teksti: Leipäteksti kertoo Pärnäsen oireista ennen sydänkohtausta. Video/infografiikka: Sepelvaltimoiden toimintaa havainnollistetaan animoidulla videolla, jossa on infografiikka. (Kuva 14) Kertojanääni: Infografiikan taustalla on prosessia kuvaava kertojanääni.	Käyttäjä voi pysäyttää ja jatkaa katselua videon päällä olevaa painiketta klikkaamalla. Painikkeen alareuna ilmaisee käyttäjälle videon kokonaispituuden.
Funktio narratiivin kannalta: Taustoittaminen päähenkilöön tutustumisen kautta.				
3.	teksti, valokuva	Kuva on leveys-suunnassa koko ruudun kokoinen.	Teksti: Pärnäset ovat perillä Koivukylän terveysasemalla. Kuolemanvaara todetaan. Valokuva: Ambulanssiryhmä tuo Pärnäsen hälytysajona Meilahden sairaalaan. (Kuva 15)	Käyttäjä voi vapaasti vierittää sivua alaspäin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti ja jännityksen kasvattaminen toiminnan kautta. Käännekohtana kuolemanvaaran toteaminen.				

4.	GIF-animaatio, teksti, valokuva	Kuvat ovat leveysuunnassa koko ruudun kokoisia.	<p>GIF-animaatio: EKG-käyrän näköinen animaatio. (Kuva 14)</p> <p>Teksti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Väliotsikko: ”Sydänfilmi lähetetään kardiologille” • Leipäteksti: Ambulanssin saapuminen sairaalaan. <p>Valokuva: Kuvia eri toimenpidevaiheista.</p>	Käyttäjä voi vapaasti vierittää sivua alaspäin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti ja jännityksen kasvattaminen toiminnan kautta.				
5.	GIF-animaatio, teksti, video/infografiikka, kertojanääni	Video ei ole koko ruudun levyinen. Leveys on suunnilleen sama kuin leipätekstin.	<p>GIF-animaatio: EKG-käyrä väliotsikon yhteydessä (kuva 16). Toisessa animaatioissa sepelvaltimon tukos, kolmannessa ohjainlangan pujotus sepelvaltimoon (kuva 17).</p> <p>Teksti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Väliotsikko: ”Pallolaajennus aloitetaan välittömästi” • Toinen väliotsikko: ”Syke on hyvä, verenpaine normaali” • Leipäteksti: Stentin asennusvaiheet suoneen. <p>Video/infografiikka: Yhdessä videossa varjoaineen ruiskutus ja toisessa pallolaajennus. (Kuva 18)</p> <p>Kertojanääni: Infografiikan taustalla on prosessia kuvaava kertojanääni.</p>	GIF-animaatiot toistuvat ja luoppaavat automaattisesti. Käyttäjä voi pysäyttää ja jatkaa katselua videon päällä olevaa painiketta klikkaamalla. Painikkeen alareuna ilmaisee käyttäjälle videon kokonaispituuden. Videot on toteutettu samalla saumattomuuden periaatteella kuin edeltävä video.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti ja jännityksen kasvattaminen toiminnan kautta. Ratkaisun esittely.				
6.	valokuva, teksti, GIF-animaatio, hyperlinkki	Kuvat ovat leveysuunnassa koko ruudun kokoisia. GIF-animaatiot on aseteltu leipätekstin vasempaan ja oikeaan laitaan.	<p>Valokuva: Sydäntä seuraavien antureiden kytkentää. Omien vaatteiden vaihto päälle. Pärnäset kotona.</p> <p>Teksti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Väliotsikko: ”Vastasi käyntiä hammaslääkärissä” • Leipäteksti: Taustatietoa sepelvaltimotaudista ja sydäninfarkteista. 	Käyttäjä voi vapaasti vierittää sivua alaspäin.

			<p>GIF-animaatio: Sepelvaltimon tukoskohdan laajentaminen. Auki oleva sepelvaltimo. (Kuva 16)</p> <p>Hyperlinkki: Kuukausiliitteessä aiemmin julkaistu reportaasi.</p>	
<p>Funktio narratiivin kannalta: Tarinan lopetus.</p>				

Erikoistaiton alussa koko ruudun levyinen video johdattelee aiheeseen (kuva 13). Video kestää 25 sekuntia ja siinä on lyhyitä välähdyksiä Heikki Pärnäsen sydänkohtauksen hoitamisesta. Mukana on myös tiivis seliteteksti siitä, että hän ei vielä torstaiyönä tiedä sydämensä tilanteesta. Lopussa tulee esille reportaasin otsikko, jonka jälkeen leipäteksti alkaa. Erikoistaiton tuottaja Esa Mäkinen kommentoi *Sydänkohtausta* näin:

Verrattuna aikasempiin [erikoistaittoihin] *Sydänkohtaus* näytti enemmän Hesarilta. Vanhat oli sellasia niinkun, niissä se tyylillinen ulospano, kaikki niinku fontit ja muut, oli vähä niinku vähemmän. Siihen me tehtiin jonkin verran duunia et saatiin se sellanen nimenomaan se Hesarin fiilis siihen tulemaan mukaan. Se alkoi tunteella, sellasella niinkun vahva traileri siihen alkuun, se tehtiin hyvin tietoisesti et siin on se traileri, joka totaniin saa lukijan tulemaan siihen mukaan. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)



Kuva 13. Aloitusbideo on koko ruudun levyinen.

Leipätekstin katkaisee infografiikka, joka kertoo sydämen toiminnasta (kuva 14). Infografiikka on toteutettu 50 sekunnin animaatiovideona, jonka taustalla on prosessia selostava kertojanääni. Video on integroitu saumattomasti osaksi erikoistaiton kokonaisuutta, koska videossa taustaväri on sama kuin verkkosivulla. Esa Mäkinen kommentoi ideaa animaatiovideoiden taustalla näin:

Animaatiovideot, mitkä sinne laitettiin keskelle, niin ne oli kans ajateltu ikään kuin Kuukausiliitteestä siirtää juttu tonne digiin, niin tehdään siihen tavallaan se ”näin sydänkohtaus etenee”-tyyppinen asia. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

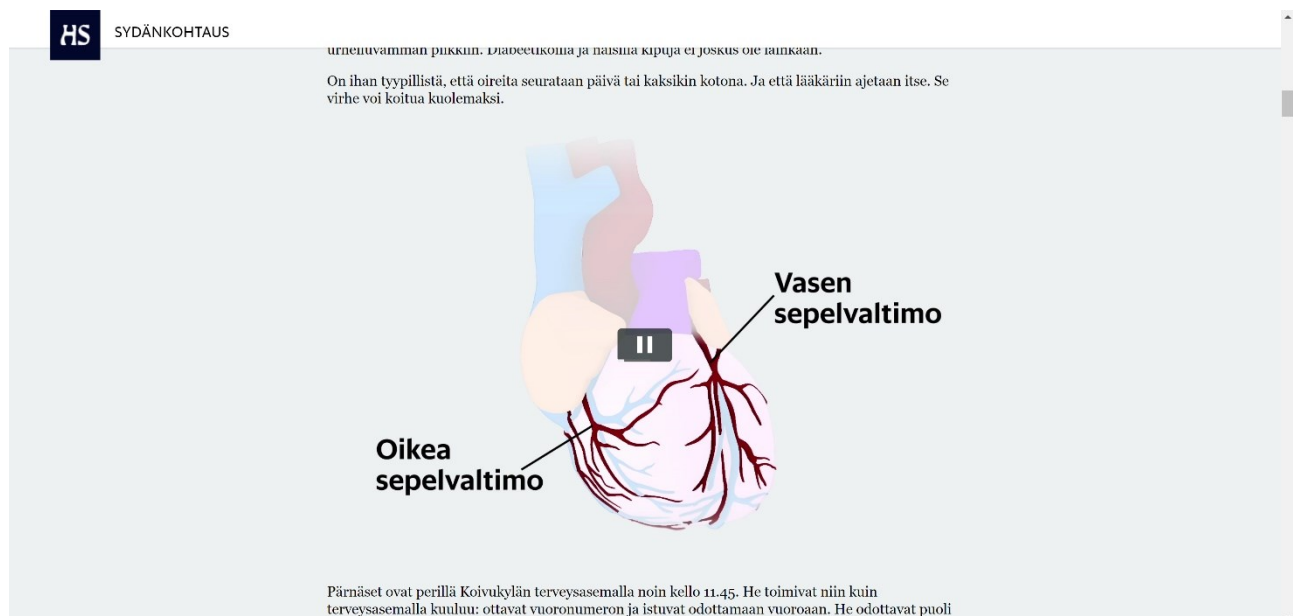
Lähtökohtaisesti tämä erikoistaitossa oleva reportaasi on siis ensin tuotettu printtiin Helsingin Sanomien Kuukausiliitettä varten. Verkkoa varten samasta reportaasista on haluttu tehdä tällainen interaktiivisempi toteutus eli erikoistaitto, jota ovat tukeneet verkkoversiota varten tuotetut animoidut infografiikkavideot. Erikoistaiton työryhmässä koostajana mukana ollut Jarmo Lundgren kommentoi animaatioiden tekemistä näin:

Niit [infografiikoita] on menny ihan tiedesivuille perusjuttuihin paljon, ja nyt viime aikoina niist on tehty ihan gif-animaatioita, kun tota ei niiden tarvi olla useinkaan kovin monimutkaisia, kunhan asia välittyy, mut siin vaihees tehtiin ihan videovideona ne, vähän niinku silleen et kyl siin oli varmaan ajatus, et tätä voisi käyttää myös HSTV:ssä. Niinku sen verran tuunatummin ja varmaan käytettiin, luulisin. (Jarmo Lundgren, teemahaastattelu)

Persoonallisena yksityiskohtana vasemman yläkulman HS-logo sykkii aika ajoin. Tätä voi pitää metaforana sydämen sykkeelle. Mäkinen kertoo erikoistaiton sisältämistä yksityiskohdista näin:

Olemme selittäneet sitä sillä, kun mobiililaitteissa, kun me joudutaan tekee hirveen moneen päätelaitteeseen, niin se viimeistelyn tuntu ei tuu siitä, että se ois taitettu millilleen oikein, kun me ei voida tietää, miten joku teksti rivitty tai muuta, vaan se, et siellä on jotain sellasia elementtejä, niinku vaik sykkivä logo tai niinkun tällänen sydänkäyräsändäri, josta näkee, että tähän on niinku käytetty huolta, siin on semmonen niinku alitajuinen, toivotaan, et se välittää semmosen alitajuisen viestin laadukkuudesta. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Tällaisilla pienillä yksityiskohdilla on siis haluttu luoda huoliteltua vaikutelmaa ja saada tämä vaikutelma välittymään sekä tietokoneella että mobiililaitteella.



Kuva 14. Videomuotoinen infografiikka kertoo sydämen toiminnasta. HS-logo sykkii.

Erikoistaiton leipäteksti on vasempaan reunaan tasattua liuhureunaista tekstiä, joka on asemoitu ruudun keskelle. Tämä johtuu Mäkisen mukaan siitä, että Datadeskissä ei voida tietää tarkalleen, millaisella näyttötarkkuudella yleisö käyttää tällaisia erikoistaittoja, jolloin tarkka leveyskään ei voi olla tiedossa. Tällainen keskellä oleva teksti palvelee siten parhaiten tarkoituksessaan.

Valokuvat esitetään koko ruudun levyisinä vaakakuvina. Kuvat ovat niin korkeita, etteivät ne mahdu kokonaisuudessaan ruudulle yhtä aikaa. Tästä on esimerkkinä kuva ambulanssiryhmästä (kuva 15). Tällöin käyttäjän on rullattava nähdäkseen kaikki kuvan osat.



Kuva 15. Koko ruudun levyinen valokuva ambulanssiryhmästä.

Tämän jälkeen erikoistaitto jatkuu leipätekstillä, jonka vasemmalla puolella on sydänkäyrää esittävä GIF-animaatio (kuva 16).

SYDÄNFILMI LÄHETETÄÄN KARDIOLOGILLE

Pärmäsellä on onnea. Keski-Uudenmaan pelastuslaitoksen ambulanssi sattuu olemaan lähellä. Sen kydyssä ovat ensihoitajat Jari Virtanen, Essi Salonen ja ensihoitajaopiskelija Teemu Päiviö. He ovat palaamassa Meilahdesta, jonne he toimittivat juuri lumitöissä vakavan infarktin saaneen miehen.

Ambulanssi saapuu Koivukylän terveysasemalle 12.51, kaksi minuuttia hälytyksen jälkeen.

Ensihoitajat ottavat hoidon vastuulle. Salonen soittaa Medihelin lääkäriille, joka saa potilaan ek:n puhelinlankoja pitkin sähköpostiinsa nähtäväksi. Medihelin lääkäri puolestaan soittaa Meilahden sydäntutkimusosaston päivystävälle kardiologille Ilkka Tieralalle.

Tämä päättää hoitolinjasta: Morfiinia kipuun, suonia laajentavaa nitrosuihketta, verta ohentavaa hepariinia, sykettä hidastavaa beetasalpaajaa ja verihiihtaleiden kokkaroitumista ehkäisevää EfiEnt-nimistä lääkettä. Ja sitten potilas pallolaajennukseen.



Kuva 16. Leipätekstin vasemmalla puolella näkyy sydänekäyrää esittävä GIF-animaatio.

Seuraavaksi erikoistaitossa on leipätekstiä ja kolme koko ruudun levyistä vaakakuvaa. Tämän jälkeen tulee leipätekstin lomaan tekstin kummallekin puolelle aseteltuja GIF-animaatioita, jotka esittävät sepelvaltimossa olevaa tukosta (kuva 17). Mäkinen ja Lundgren kertovat GIF-animaatioista näin:

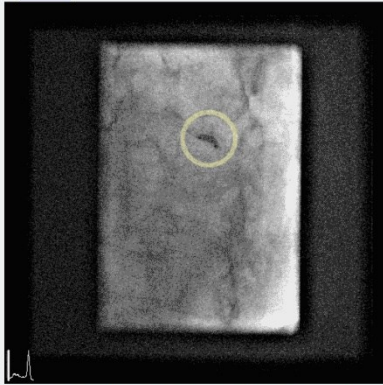
Siel oli ne animoidut giffit, siis niinkun röntgenvideoanimaatiot, jotka niinkun päätettiin, ettei laiteta videona vaan semmosena niinkun lisätehoste-elementtinä, ne oli ihan niinkun, niitten käyttö oli muistaakseni siinä ensimmäistä kertaa. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

90-luvun puolivälissä [tälle alalle] päätyneenä jaksaa aina huvittaa tää, et GIF-animaatiot on nyt joku kova juttu, kun ne oli se kova juttu silloin vuonna 1995, mut et mikäs siinä, jos joku teknologia toimii. (Jarmo Lundgren, teemahaastattelu)

GIF-animaatioiden väripaletti on aina rajallinen, sillä tällaisissa animaatioissa voi olla joko kahta, neljää, kahdeksaa, kuuttatoista, kolmeakymmentäkahta, kuuttakymmentäneljää, sataakahtakymmentäkahdeksaa tai kahtasataaviittäkymmentäkuutta väriä (Leurs 2017).

Ne GIF-animaatiot toimii yllättävän hyvin niissä sydänkuvilla, siinä kohtaa tuli todettua, että miksi korjata jotain, mikä ei ole rikki, itse olen vähän semmonen, että aina marisen niistä giffeistä, et sit sit täytyy olla tosi vähän värejä, sit se näyttää ihan paskalta, jos sitä ei jaksaa optimoida, tai sit siit tulee tosi painava ja niin edelleen. (Jarmo Lundgren, teemahaastattelu)

Röntgenkuvista tehdyn GIF-animaation lähdemateriaalissa, eli mustavalkoisissa röntgenkuvilla, on ollut erityisen vähän värejä. Tällainen materiaali on ollut sen vuoksi erityisen hyvin soveltuva GIF-animaatioiden tuottamiseen ja sitä ei ole ollut tarpeen sen kummemmin optimoida värintoiston kannalta jälkikäteen.



Tukoskohtaa laajennetaan nesteen täyttämällä kumipallolla kovalla paineella.

Kolmas syy on hoidon nopea kehittyminen sekä ensihoidossa että sairaalassa. Vielä runsas kymmenen vuotta sitten sepelvaltimon tukoksia hoidettiin yleensä luottamalla. Sitten katsottiin ja odotettiin. Vasta viikkojen kuluttua sepelvaltimo kuvattiin, jos potilas oli yhä hengissä. Puolet tukoksista oli luenut, puolet ei. Monille oli syntynyt pahoja vaurioita, ja sydämen toiminta jäi pysyvästi vajaaksi.

Jatkohoidoksi valittiin usein ohitusleikkaus. Siinä sepelvaltimon tukos ohitetaan ompelemalla sen molemmille puolille valtimoon kiinni ptkä muualta kehosta otettua verisuonta.

"Vuonna 2004 huhtikuussa Hyksissä muutettiin hoitolinjaa niin, että luotusta yritetään vain hyvin tuoreissa infarkteissa tai jo ensihoidossa, jos kuljetusmatka on pitkä.

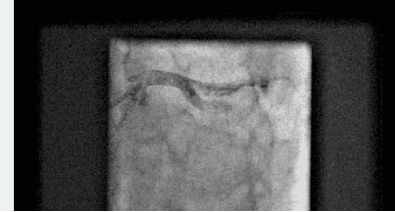
Nykyisin kaikki ST-nousuinfarktista kärsivät potilaat kuvataan käytännössä heti, ja suoni avataan saman tien pallolaajennuksella", Ilkka Tierala kertoo. Hän oli laatimassa uutta linjausta.

ST-nousuinfarktien hoito päätettiin myös keskittää Meilahteen koko Uudenmaan alueella. "Sairaaloiden välillä kuolleisuudessa oli dramaattisia eroja."

Hoitolinjan muutos tarkoitti ohitusleikkausten jyrkkää vähenemistä Suomessa. Niitä tehdään nyt huippuvuoteen 1999 verrattuna noin puolet eli 2 400 leikkausta vuodessa. Samassa ajassa pallolaajennusten määrä on kolminkertaistunut 7 700 operaatioon vuonna 2012.

Hoitoon asti päässeiden infarktipotilaiden kuolleisuus on vähentynyt radikaalisti. Kun suonet avataan nopeasti, yhä useampi selviää ilman pahoja vaurioita.

Tämä kaikki säästää myös rahaa. Ohitusleikkaus maksaa hoitajakoineen 14 000 euroa, pallolaajennus alle puolet siitä. Myös sydänvaurioiden jälkiseuraukset, työkyvyttömyys, tahdistimet ja uudet infarktit käyvät yhteiskunnalle kalliiksi.



Kuva 17. GIF-animaatiot sepelvaltimosta.

GIF-animaatioiden jälkeen leipäteksti jatkuu ja leipätekstin välissä on pari selventävää infografiikka-videoita. Niistä ensimmäinen kuvaa ohjainlangan pujottamista ja toinen kuvaa pallolaajennusta (kuva 18). Ensimmäisen kesto on 28 sekuntia ja toisen kesto on 55 sekuntia.

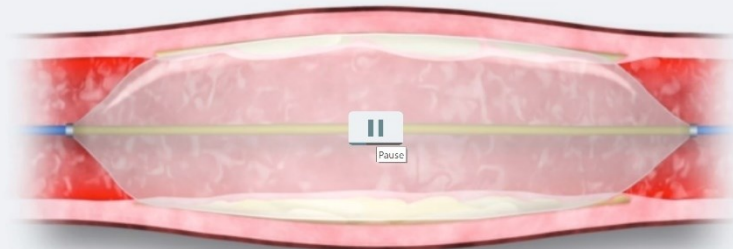
Kaikki tämän erikoistaiton videot ovat alle minuutin pituisia. Alle minuutti on myös Reuters Instituutin tutkimuksessaan esittämä suosituspituus (Kageropoulos ym. 2016, 5). Kun video on suhteellisen lyhyt, käyttäjän eteneminen verkkoreportaasissa ei katkea liian kauaksi aikaa videon kohdalla.

NORMAALI

Siinä sinä oimotat ja seuravat jota parvia potilaan elinolosuhteita, painoa, verenpainetta, veren hapetusta ja sydänkäyrää. Lääkäri määrittää, mihin syke- ja verenpainelukemiin kunkin potilaan hoidossa pyritään ja mitä lääkkeitä voidaan käyttää. Hoitajat voivat sitten itsenäisesti lääkittää potilaita.

Pärnäsen tilanne on pallolaajennuksen jälkeen hyvä. Syke on rauhallinen, verenpaine normaali, lisähappeakaan ei tarvita. Potilas on hyvällä tuulella.

Päivystävä kardiologi Diana Velikanova tekee Pärnäselä valvonnassa ultraäänitutkimuksen. Sillä varmistetaan, miten sydän voi infarktista ja operaation jälkeen. Velikanova arvioi, että sydämessä näkyy liikevaurioita, se ei siis supistele aivan kuin terve sydän, mutta vaurio ei ole suuri. "Se voi korjaantuakin", hän sanoo.



Meilahti on kallis sairaala. Tilat, laitteet ja henkilökunnan mitoitus ovat parhaita mahdollisia.

Kuva 18. Infografiikka pallolaajennuksesta. Kuvassa näkyy videon navigaatiomahdollisuus.

Jos hiiren osoittimen vie videon päälle, tulee esiin videon pysäytysnappula, jonka alareunassa on indikaattori videon etenemisestä (kuvat 14 ja 18). Videota ei tästä huolimatta kuitenkaan voi kelata, sillä ainoat toiminnot ovat videon pysäyttäminen ja käynnistäminen.

Erikoistaiton lopussa on linkki aiheeseen liittyvään muuhun HS:n tuottamaan sisältöön eli Kuukausiliitteessä julkaistuun reportaasiin *Näin eteni sydänkohtaus vuonna 1965*. Tämä on itsenäinen kokonaisuutensa, joka ei varsinaisesti liity tähän erikoistaittoon, mutta on kuitenkin taustoittavaa lisätietoa siitä, kuinka sydänkohtausta on hoidettu 1960-luvulla.

Tässä erikoistaitossa on havaittavissa Freytagin mallin mukaista tarinankerrontaa. Alussa on johdanto, jossa esitellään ongelma eli sydämen tilanne. Ongelmaa kehitellään kertomalla sydänoireista, jolloin muodostuu nouseva toiminta. Toiminta etenee huippukohtaansa, kun kuolemanvaara todetaan. Tämän jälkeen toiminta ei heti käännykään laskevaksi toiminnaksi, vaan jännitys vielä kasvaa, kun seurataan hoitovaiheita. Lopussa on ratkaisu, kun päähenkilö selviytyy.

Tämä erikoistaitto on selkeä kokonaisuus, jossa monimutkaista lääketieteellistä ilmiötä eli sydänkohtausta on pyritty havainnollistamaan infografiikalla. Toteutus on kuitenkin henkilölähtöinen, sillä pelkän tieteellisen lähestymistavan sijaan käyttäjä pääsee seuraamaan, kuinka Heikki Pärnänen saa hoitoa sydänkohtaukseen.

6.2.4 HS: Osataan olla näkemättä

Helsingin Sanomat julkaisi vuonna 2017 *Kuvia Suomesta* -kuvareportaasisarjan erikoistaitoina. Sarja tehtiin Suomi 100 -juhlavuoden kunniaksi. Kuvareportaasien tekoon osallistui kymmenen Helsingin Sanomien vakituista valokuvaajaa sekä viisi kesävalokuvaajaa ja harjoittelijaa. Sarjaan on kuvattu esimerkiksi väsyneitä aamubussin matkustajia, avantouimareita ja kahvinjuojia. (HS-kuvatoimitus 2018) Helsingin Sanomien featuretoimituksen esimies Anssi Miettinen kuvailee *Kuvia Suomesta* -projektia ”kuvatoimituksen suurpönnistukseksi” (Miettinen 2017).

Kuvia Suomesta -sarja voitti Visuaalisen journalismin palkinnon vuonna 2018 (Visuaalisen journalismin palkinto, 2018a). Kilpailun päätuomari, visuaalinen suunnittelija Rickard Frank kuvailee voittajaa näin:

Työryhmä on oivaltanut, että koko maa on tärkeä. Jokainen mukana ollut on työskennellyt empaattisesti, ja lopputulos on loistava. Työ ei ehkä ole kilpailun kekseliäin, mutta äärimmäisen korkea laatu hyvittää sen. Ihmisten kuvaaminen vakavasti on riittävän kova haaste. Näkee, että kameran takana on pidetty hauskaa. Vaikuttavaa. (Visuaalisen journalismin palkinto, 2018b)

Tässä kuvareportaasisarjassa on toistuva malli eli erikoistaitto, jonka mukaan kaikki 29 reportaasia on toteutettu. Reportaaseissa on toki pieniä teknisiä variaatioita, mutta muilta osin malli on aina samanlainen. Vain reportaasien aiheet vaihtuvat. Olen valinnut tästä sarjasta analysoitavaksi Akseli Valmuseen valokuvaaman erikoistaiton *Osataan olla näkemättä*. Erikoistaitto on julkaistu tammi-kuussa 2017 toisena reportaasina tässä sarjassa. Työryhmään kuuluivat Valmuseen lisäksi Anna-Stina Nykänen (teksti), Ari Kinnari (ulkoasu), Uolevi Holmberg ja Boris Stefanov (animaatio) sekä Esa Mäkinen (ohjelmointi). Valitsin *Kuvia Suomesta* -sarjasta juuri tämän erikoistaiton, koska siinä on hyödynnetty valokuvien lisäksi myös GIF-animaatioita.

Taulukko 5. *Osataan olla näkemättä* -erikoistaiton lähiluku

kohtaus	mediaelementin tyyppi	esitystapa	käsitelty aihe	navigaatio
1.	GIF-animaatio	Koko ruudun kokoinen GIF-animaatio.	GIF-animaatio: Metro kulkee aamun hämärässä (kuva 19).	Animaatio lähtee automaattisesti pyörimään ja kulkee saumattomasti eteenpäin. Vieritä-ohjeteksti ja sen alla oleva liikkuva alaspäin osoittava nuoli näkyvät keskellä alareunassa ohjeeksi käyttäjälle. Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, verkkoreportaasi siirtyy seuraavaan kohtaukseen.
Funktio narratiivin kannalta: Johdanto käsiteltävään teemaan eli ihmisten tapaan olla julkisissa liikennevälineissä.				
2.	GIF-animaatio, teksti	Äskeisen animaation päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros. Sen päällä on musta otsikko ja ingressi. (Kuva 20)	GIF-animaatio: Äskeinen GIF-animaatio jatkuu taustalla. Teksti: Otsikko <i>Osataan olla näkemättä</i> . Ingressissä kerrotaan, mistä on kyse. ”Akseli Valmunen kuvasi ihmisiä metrossa, bussissa, ratikassa. Katsokaa, miten sujuvasti liikumme ja miten hienosti annamme toisten olla rauhassa.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Käyttäjälle esitellään tekstin avulla, mistä reportaasissa on kyse.				
3.	kuva	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. (Kuva 21)	Kuva: Unisia ihmisiä metrossa.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				
4.	kuva, teksti	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. Äskeisen kuvan päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros, jonka päällä on musta kuvateksti. (Kuva 22)	Kuva: Edelleen sama kuva unisista ihmisistä metrossa. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Hiljaisuus on suurin aamulla. Tunnelma on harras, unen kalvo on vielä ihmisten yllä.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				

5.	kuva	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa.	Kuva: Ihmisiä bussissa.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				
6.	kuva, teksti	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. Äskeisen kuvan päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros, jonka päällä on musta kuvateksti.	Kuva: Edelleen sama kuva ihmisistä bussissa. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Yleensä kukaan ei istu toisen viereen, jos ei ole pakko. Se vasta on huomaavaista.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				
7.	kuva	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa.	Kuva: Ihmisiä raitiovaunussa.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				
8.	kuva, teksti	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. Äskeisen kuvan päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros, jonka päällä on musta kuvateksti.	Kuva: Edelleen sama kuva ihmisistä raitiovaunussa. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Älypuhelimien napit korpilla voi olla kuin ei kuulisi, kun yksinäinen, henkisesti huonokuntoinen ihminen alkaa karjua.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				
9.	GIF-animaatio	Koko ruudun kokoinen GIF-animaatio.	GIF-animaatio: Raitiovaunu kulkee aamun hämärässä (kuva 23).	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				

10.	GIF-animaatio, teksti	Äskeisen animaation päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros. Sen päällä on musta otsikko ja ingressi.	GIF-animaatio: Äskeinen GIF-animaatio jatkuu taustalla. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Tasa-arvo on kunnia-asia. Ei päivitellä pissattua penkkiä. Samaan ratikkaan voi astua vaikka presidentti Mauno Koivisto.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				
11.	kuva	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. (Kuva 24)	Kuva: Ihmisiä metrossa.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				
12.	kuva, teksti	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. Äskeisen kuvan päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros, jonka päällä on musta kuvateksti.	Kuva: Edelleen sama kuva ihmisistä metrossa. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Maisemia ei katsota. Paitsi tiettyjä asioita. Onko pilkkijöitä?”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				
13.	kuva	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa.	Kuva: Ihmisiä metrossa toisesta kuvakulmasta.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				
14.	kuva, teksti	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. Äskeisen kuvan päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros, jonka päällä on musta kuvateksti.	Kuva: Edelleen sama kuva ihmisistä metrossa toisesta kuvakulmasta. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Kokenut julkisten välineiden käyttäjä skannaa yhdellä silmäyksellä vaaran paikat ja vältettävät penkit. Se on urbaania älyä.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				

15.	kuva	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa.	Kuva: Ihmisiä bussissa.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				
16.	kuva, teksti	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. Äskeisen kuvan päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros, jonka päällä on musta kuvateksti.	Kuva: Edelleen sama kuva ihmisistä bussissa. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Ajan mittaan väkisinkin oppii tietyt tyytit ja niiden pyssäkit. Arvailee ammatteja.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				
17.	kuva	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa.	Kuva: Ihmisiä metrossa.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				
18.	kuva, teksti	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. Äskeisen kuvan päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros, jonka päällä on musta kuvateksti.	Kuva: Edelleen sama kuva ihmisistä metrossa. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Rutiinit rentouttavat. Metrossa aina sama ovi ja bussissa vakiopaikka.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				
19.	kuva	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa.	Kuva: Ihminen raitiovauksessa.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				

20.	kuva, teksti	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. Äskeisen kuvan päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros, jonka päällä on musta kuvateksti.	Kuva: Edelleen sama kuva ihmisestä raitiovaunussa. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Tutun reitin tuntee koko kropalla, vaikka ei katsoisi ulos, liikkeistä ja äänistä.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				
21.	GIF-animaatio	Koko ruudun kokoinen GIF-animaatio.	GIF-animaatio: Raitiovaunu kulkee aamun hämärässä.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				
22.	GIF-animaatio, teksti	Äskeisen animaation päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros. Sen päällä on musta otsikko ja ingressi.	GIF-animaatio: Äskeinen GIF-animaatio jatkuu taustalla. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Pysäkillä seisomme luottavaisin mielin. Pitkään. Myös pakkasella. Aina se bussi tulee.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				
23.	kuva	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa.	Kuva: Ihmisiä Kampin bussiterminalissa.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				
24.	kuva, teksti	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. Äskeisen kuvan päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros, jonka päällä on musta kuvateksti.	Kuva: Edelleen sama kuva ihmisistä Kampin bussiterminalissa. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Ehkä matkustajien pitäisi noudattaa samoja käytöissäntöjä kuin saunassa. Ei höpötetä.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				

25.	kuva	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa.	Kuva: Ihmisiä bussissa.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				
26.	kuva, teksti	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. Äskeisen kuvan päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros, jonka päällä on musta kuvateksti.	Kuva: Edelleen sama kuva ihmisistä bussissa. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Joskus joutuu toista liki. Se on meille helppoa. Onhan sauna. Osataan istua alasti vieraan viereen. Saati sitten toppatakissa.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				
27.	kuva	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa.	Kuva: Ihmisiä bussissa toisesta kuvakulmasta.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				
28.	kuva, teksti	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. Äskeisen kuvan päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros, jonka päällä on musta kuvateksti.	Kuva: Edelleen sama kuva ihmisistä bussissa toisesta kuvakulmasta. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Ulos vain urheasti, tuuleen ja tuiskuun, huppu silmille ja kaulaliina naaman peitoksi. Siinä on sisua.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohtaus.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				
29.	kuva	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa.	Kuva: Ihmisiä bussipysäkillä.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti visuaalisin keinoin.				

30.	kuva, teksti	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. Äskeisen kuvan päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros, jonka päällä on musta kuvateksti.	Kuva: Edelleen sama kuva ihmisistä bussipysäkillä. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Bussiin nousee pysäkiläsaapumisjärjestyksessä, jonka kaikki kyllä ovat rekisteröineet, vaikka ovat muka omissa oloissaan.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, alkaa seuraava kohta.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan eteenpäin vienti tekstin keinoin.				
31.	kuva	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa.	Kuva: Ihmisiä metrossa.	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, kuvateksti tulee näkyviin.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan päättäminen visuaalisin keinoin.				
32.	kuva, teksti	Vaakakuvan reunoille jää tyhjää valkoista tilaa. Äskeisen kuvan päälle tulee vaalea läpinäkyvä kerros, jonka päällä on musta kuvateksti.	Kuva: Edelleen sama kuva ihmisistä metrossa. Teksti: Tiivis kuvateksti: ”Rauha on Suomessa tärkeintä. On hieno kyky olla kuin ei näkisi ketään. Sitä pitäisi ihailla.”	Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, lopputekstit alkavat.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan päättäminen tekstin keinoin.				

Näissä kuvankaappauksissa erikoistaiton varsinaisen kuva-alan vasemmalle ja oikealle puolelle jää tyhjää valkoista tilaa, kun *Osataan olla näkemättä* -erikoistaittoa katsellaan 16:9-kuvasuhteisella tietokoneen näytöllä. Olen lisännyt kaikkiin tämän analyysiosion ruutukaappauksiin ohuen reunaviivan helpottaakseni kuvankaappauksen hahmottamista.

Pystysuuntaista navigaatiopalkkia ei ole näkyvissä selaimen oikeassa reunassa, joten tässä erikoistaitossa ei ole mahdollista rullata nopeasti edestakaisin ympäri erikoistaittoa. Erikoistaiton alussa animaatio lähtee automaattisesti pyörimään. Animaatio toistuu saumattomasti uudelleen ja uudelleen, jolloin näyttää siltä, että metro vain liikkuu ja liikkuu (kuva 19).



Kuva 19. Metro kulkee aamuhämärässä.

Rullatessa eteenpäin erikoistaitto siirtyy seuraavaan kohtaukseen (kuva 20). GIF-animaation päälle tulee harmahtava läpinäkyvä taso, jonka päällä näkyvät otsikko ja ingressi. Alareunan Vieritähje-teksti ja alaspäin osoittava animoitu nuoli ohjeistavat käyttäjää rullaamaan eteenpäin.



Kuva 20. Alun animaation päälle tulee vaalea läpinäkyvä taso, jonka päällä on otsikko ja ingressi.

Kun erikoistaitossa siirtyy eteenpäin, esille tulee ensimmäinen valokuva (kuva 21).



Kuva 21. Verkkoreportaasin ensimmäinen valokuva: unisia ihmisiä matkustamassa metrossa.

Kun käyttäjä rullaa alaspäin, valokuvan eteen tulee vaalea läpinäkyvä taso ja kuvateksti (kuva 22).



Kuva 22. Siirryttäessä eteenpäin valokuvan päälle tulee läpinäkyvä taso ja kuvateksti.

Tämä erikoistaittomalli perustuu toistuvuudelle ja vuorottelulle. Ensin tulee kuva, sitten kuvateksti. Sitten toinen kuva, sitten jälleen kuvateksti. Kun kuvateksti näkyy, kuva on edelleen himmeänä kuvatekstin alla näkyvissä. Jarmo Lundgren on ollut mukana tekemässä tätä erikoistaittoa. Hän kuvaa saamaansa ideaa himmeästä vaaleasta kuvatekstin taustasta kuvan päällä näin:

Ari Kinnari se ihan leiskas sen, mä tein ihan toteutusta. Toki vaikutin siihen niinku että voisko tässä nyt tää kuva jäädä tänne taustalle tälleen vähän himmeästi, että näkee, että mihin teksti liittyy,

semmosii ideoita on tullu kyl multakin [--]. (Jarmo Lundgren, teemahaastattelu)

Silloin tällöin kuva-kuvatekstirytmii rikotaan näyttämällä kuvan sijaan GIF-animaatio. Esimerkiksi silloin, kun on kuvattu maisemassa liikkuvaa raitiovaunua (kuva 23).



Kuva 23. Raitiovaunu liikkuu GIF-animaatiossa.

Esa Mäkinen kuvailee tämän kuvareportaasisarjan työprosessia Datadeskin näkökulmasta näin:

Me kehitetään ite se työkalu, jolla meidän kuvatoimitus voi tehdä sen niinkun koostamisen, jolloin tavallaan jälleen me tehdään se niinkun muutaman verran kehitystyötä ja sitte totaniin toimitus voi ite duunata niitä juttuja. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Kuvia Suomesta -kuvareportaasisarjassa tulee hyvin esille idea siitä, että ensin voidaan kehittää eräänlainen erikoistaittopohja, joka soveltuu pienin muutoksin käytettäväksi koko pitkän kuvareportaasisarjan ajan. Lundgren kuvaa tämän kuvareportaasisarjan suunnittelua näin:

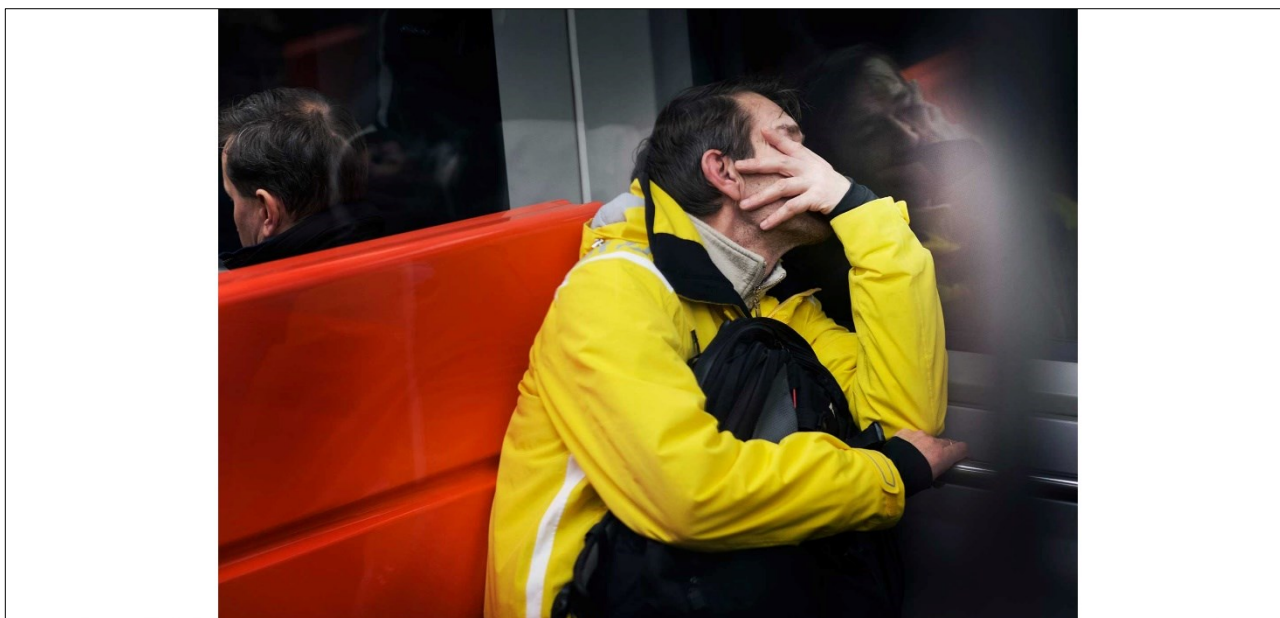
Tai visuaalisempaa otetta täs nyt on harjoiteltukin [--] tää koko sarja, joka nyt alko, Suomi 100 vuotta -kuvapläjäykset, niin niis on korostetusti siis kuvagallerioita ja tarkoitus on että niis on myös videoo ja ääntäkin ne kuvaajat haluais sinne laittaa, voi olla, et täs taas tullaan uudestaan samaan tilanteeseen, tehdään suunnilleen samoi juttui kuin silloinkin [kun tehtiin webortaaseja], mut et tota ehkä se pääpaino on kuitenkin niis tekstillisis jutuis edelleen, nykyään. (Jarmo Lundgren, teemahaastattelu)

Tässä erikoistaitossa ääntä ei ole käytetty, mutta kuvagalleriamaisuus tulee selkeästi esille. Koko toteutus nojaa nimenomaan kuville, sillä erikoistaitossa ei ole käytetty ollenkaan leipätekstiä. Käytössä ovat vain jutun alussa oleva otsikko ja ingressi, ja varsinaisessa jutussa valokuvat, GIF-animaatiot ja kuvatekstit.

Tämän kuvareportaasisarjan tekemiseen liittyvässä kolumnissaan Helsingin Sanomien featuretoimituksen esimies Anssi Miettinen pohtii lisääntyvän mobiililaitteiden käytön tuomia muutoksia kuvajournalismiin:

Älypuhelin takia katselemme yhä useammin entistä pienempiä, hädin tuskin postimerkin kokoisia valokuvia. Tämä muuttaa kuvajournalismia. On mentävä hyvin lähelle kohdetta tai rajattava kuvaa tiukemmaksi. Kaukaa otetut ja liikaa yksityiskohtia sisältävät kuvat eivät valitettavasti toimi kovin hyvin pienillä mobiiliruuduilla. (Miettinen 2017)

Tällainen ajattelutapa tulee esille tässäkin erikoistaitossa, sillä useissa kuvissa kuvaaja on mennyt suhteellisen lähelle kohdetta (kuva 24). Toisaalta erikoistaitossa on paljon myös laajoja kuvia tai GIF-animaatiota, jotka tuovat esille myös miljöön (esimerkiksi kuvat 19 ja 23). Kuvakokojen vaihtelu on tarinankerronnan kannalta oleellista ja luo rytmiä.



Kuva 24. Ihmisiä metrossa.

Kolumnissaan Miettinen toteaa myös, että yleensä pystykuvat sopivat paremmin mobiilinäytöillä katseltaviksi, vaakakuvat heikommin. Toisaalta hänen mukaansa ammattikuvaajat ovat suosineet vaakakuvia, koska ne ovat yhdenmukaisempia ihmisen näkökentän kanssa. Tässä erikoistaitossa on käytetty pelkkiä vaakakuvia, vaikka toisaalta joissakin sarjan 28 reportaasista on käytetty myös runsaasti pystykuvia.

Vaikka tässä erikoistaitossa on aineistossa mukana olevista verkkoreportaaseista kaikkein pienin määrä erilaisia mediaelementtejä, tarina saadaan kerrottua selkeällä tavalla vähin elementein. Joskus vähemmän on enemmän.

Tarinankerronnan kannalta *Osataan olla näkemättä* ei juurikaan mukaile Freytagin mallia. Alussa on johdanto, mutta muilta osin verkkoreportaasi jatkaakin tunnelmoiden aiheen parissa. Koska ideana on näyttää erilaisia näkökulmia julkisilla liikennevälineillä matkustavista ihmisistä, tarinassa ei ole päähenkilöä. Näin ollen tarinassa ei myöskään ole varsinaisesti mitään tiettyä asiaa, jonka kehittymistä käyttäjä voisi jännittyneenä seurata. Käyttäjä seuraa tarinaa, joka kulkee eteenpäin tekstin keinoin ja visuaalisin keinoin. Reportaasin voi hyvin toteuttaa näinkin, jolloin lopputulos on tunnelmoiva ja esittelee välähdyksinä erilaisia näkökulmia käsittelemästään aiheesta.

6.2.5 Yle: Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä

Vuonna 2014 Yle tarttui musiikkipiireissä 1980-luvulta lähtien vallinneeseen mysteeriiin. Suomalainen The Silver -yhtye julkaisi 1980-luvulla kaksi singleä. Leevi and the Leavings -yhtyeestään tunnettu Gösta Sundqvist myötävaikutti näiden singlejen julkaisuun Johanna-levy-yhtiön alamerkillä Black Label Records. Julkaisutoiminnasta huolimatta yhtyeen jäsenten identiteetti oli tuntematon. Edes Sundqvist ei koskaan tavannut yhtyettä. Ylen työryhmä otti tehtäväkseen selvittää, ketä tässä yhtyeessä on ollut. Työryhmässä oli seitsemän henkilöä: Sari Casal, Sami Hahtala, Joonas Josefsson, Veli Kauppinen, Lauri Leskinen, Tomi Rantala ja Annukka Väisänen. (Yle 2016)

Selvitystyön tuloksena syntyi Ylen verkkosivuillaan vuoden 2015 alussa julkaisema verkkodokumentti *Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä*.

Hyvät dokumentit eivät kuulu vain televisioon tai valkokankaalle. Niitä pitää tehdä kaikille media-alustoille ja mikä olisi parempi kuin verkko, jossa kirjoitettu teksti, video, audio ja grafiikka voidaan yhdistää saumattomaksi kokonaisuudeksi. (Yle 2016)

Kyseisen verkkodokumentin tekemisestä kertovassa Ylen verkkosivuilla julkaistussa artikkelissa kerrotaan teoksen ydinkysymykset: ”Voiko verkossa välittyä se kokemus ja tunne, jonka vaikkapa elokuvan katsoja parhaimmillaan saa? Voiko verkossa kertoa sellaisen tarinan, joka sytyttää vastaanottajan? Miten verkkoon tehdään populaarikulttuuria mielekkäällä tavalla? (Yle 2016)”

Journalisti-lehden haastattelussa (Haapalainen 2015) Yle Musiikki -sivun tuottaja Sami Hahtala kuvailee kyseisen verkkodokumentin tekoprosessia näin:

Halusimme käyttää kaikkia verkon mahdollistamia keinoja. Meillä on liikkuvan kuvan osaamista, kirjoittajia ja äänittäjiä, toimituksen ulkopuolelta tarvittiin vain graafikko ja koodaaja. Kaikki tehtiin ryhmätyönä, mutta käsikirjoituksen laatineen Sari Casalin nostaisin erikseen esiin. Juttua tehtiin haastattelu kerrallaan pieninä paloina ja se oli työn alla jopa vuoden päivät, ei tietenkään läheskään täysipäiväisesti. (Haapalainen 2015)

Koulutusrahasto Koura palkitsee vuosittain Ylen ja MTV:n televisio-, radio- ja verkkosisältöjä kuudessa eri sarjassa. Tämä verkkodokumentti sai kunniamaininnan Kulttuurisisällöt-sarjassa vuonna 2015. (Koulutusrahasto Koura 2015) Kunniamaininnan perustelu oli seuraava:

Verkkodokumentti yhdistää kirjoitettua sisältöä audionäytteisiin, videokuvaan, valokuviin ja lehtileikkeisiin tavalla, joka uudistaa ja laajentaa raikkaasti musiikkidokumenttien kerrontakeinoja. Pienen underground-yhtyeen tarinasta tulee kiehtova jännityskertomus, jota ei malta jättää kesken: verkkodokumentin dramaturgia on siis erinomainen. Kokonaisuus on myös visuaalisesti rikas ja aiheensa näköinen. (Koulutusrahasto Koura 2015)

Karhiahon opinnäytetyön haastattelussa Yle Kulttuurin ja viihteen tekninen tuottaja Mikael Skog kertoo, että Yle loi featurepohjan käytettäväksi tarvittaessa Ylen Luovissa sisällöissä, Svenska Ylessä ja markkinoinnissa. Valmiin pohjan käytön idea perustuu siihen, että aina ei tarvitse tehdä julkaisun

ulkoasua alusta alkaen. Alun perin featurepohjaan otettiin mallia tästä *Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä* -verkkodokumentista. (Karhiaho 2016, 48)

Taulukko 6. *Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä* -verkkodokumentin lähiluku

kohtaus	mediaelementin tyyppi	esitystapa	käsitelty aihe	navigaatio
1.	videoluuppi, audio, teksti	Koko ruudun kokoinen videoluuppi.	Videoluuppi: Mustavalkoinen video, jossa näkyy The Silver -yhtyeen nimi. Audio: Luuppi syntetisaattorimusiikkia. Teksti: Otsikko <i>Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä</i> .	Kun sivua vierittää alaspäin, videoluupin päälle ilmestyy otsikko.
Funktio narratiivin kannalta: Johdanto teemaan.				
2.	video	Koko ruudun kokoinen video.	Video: Eri asiantuntijat kuvailevat The Silverin musiikkia muutamalla virkkeellä.	Video pyörii automaattisesti. Videon navigaatiopainikkeet ovat piilotettuina, mutta tulevat näkyviin, kun vie hiiren videon päälle.
Funktio narratiivin kannalta: Johdanto teemaan.				
3.	videoluuppi, teksti, hyperlinkki, kuva, audio	Koko ruudun kokoinen videoluuppi, jonka päällä on tekstiä ja kuvia.	Videoluuppi: Henkilö menee Ylen arkistoon ja selaa vinylilevyjä. (Kuva 25) Teksti: Leipätekstissä perustietoja The Silveristä. Hyperlinkit: Useista aiheista, esimerkiksi henkilöistä ja levy-yhtiöistä, pääsee lukemaan lisätietoa klikkaamalla hyperlinkkiä. Näistä avautuu muualla verkossa olevia sisältöjä, esimerkiksi Wikipedia-artikkeli Gösta Sundqvistista ja Discogsin lisätietoa The Silverin singleistä (kuva 26). Kuvat: Ote Raparperitaivas-kirjasta, Discogs-sivustolta ja keskusteluforumilta. Audio: Luuppi syntetisaattorimusiikkia.	Videoluuppi pyörii automaattisesti. Kun rullaa sivua alaspäin, videoluuppi pysyy paikallaan ja sen päällä kulkee tekstiä ja kuvia.
Funktio narratiivin kannalta: The Silver -yhtyeen esittely.				

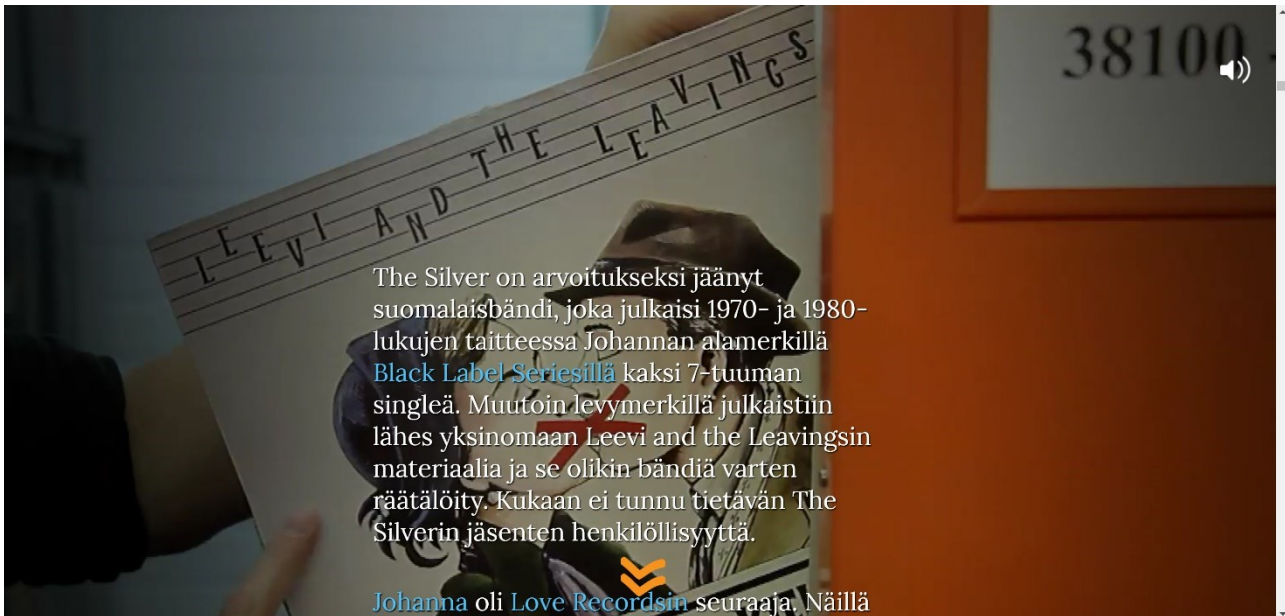
4.	video	Koko ruudun kokoinen video.	Video: Atte Blomin ja Rife Paanasen haastattelu (kuva 27) siitä, kuinka The Silver tuli Gösta Sundqvistin tietoon ja johti yhtyeen materiaalin julkaisuun Johannan Black Label Series -levymerkin alla.	Kun sivua vierittää alaspäin, video käynnistyy automaattisesti. Videon voi pysäyttää.
Funktio narratiivin kannalta: Taustatietoa The Silveristä.				
5.	videoluuppi, teksti, hyperlinkki, kuva, audio	Koko ruudun kokoinen videoluuppi, jonka päällä on tekstiä ja kuvia.	Videoluuppi: Äänimittareita. Teksti: Leipätekstissä taustatietoa The Silveristä. Hyperlinkit: The Silverin kappaleita YouTubessa. Kuvat: Otteita punk-pienlehdistä. Audio: Luuppi syntetisaattorimusiikkia.	Kun sivua vierittää alaspäin, tulee esille lisää sisältöä.
Funktio narratiivin kannalta: Taustatietoa The Silveristä.				
6.	videoluuppi, audio, teksti, kuva	Koko ruudun kokoinen videoluuppi, jonka päällä on tekstiä ja kuvia.	Videoluuppi: Pyörivä vinylilevy. Audio: Taustalla soi The Silverin kappale <i>Do you wanna dance</i> . Teksti: <ul style="list-style-type: none"> • Väliotsikko: ”Jenkkiulkaisu” • Leipäteksti: The Silverin singlelevyjen harvinaisuus. Kuvat: The Silver -levyjen kansitaidetta.	Kun sivua vierittää alaspäin, tulee esille lisää sisältöä.
Funktio narratiivin kannalta: Taustatietoa The Silver -levytyksistä.				
7.	video	Koko ruudun kokoinen video.	Video: Kari Heikosen haastattelu The Silverin <i>Do you wanna dance</i> -uusintapainoksesta.	Kun sivua vierittää alaspäin, video käynnistyy automaattisesti. Videon voi pysäyttää.
Funktio narratiivin kannalta: Taustatietoa The Silver -levytyksistä.				
8.	videoluuppi, teksti, hyperlinkki, audio	Koko ruudun kokoinen videoluuppi, jonka päällä on tekstiä ja audiosoitin.	Videoluuppi: Pyörivä vinylilevy. Teksti: Leipätekstissä Max Hechterin uusintapainos popmusiikin konferenssissa. Hyperlinkki: Max Hechterin essee. Audio: Audiosoitimessa on Max Hechterin haastattelu.	Kun audiosoitimen play-painiketta klikkaa, haastattelu käynnistyy.

Funktio narratiivin kannalta: Taustatietoa The Silver -levytyksistä.				
9.	videoluuppi, teksti, hyperlinkki, kuva, audio	Koko ruudun kokoinen videoluuppi, jonka päällä on tekstiä ja kuvia.	<p>Videoluuppi: Vaaleaa välkettä mustalla taustalla.</p> <p>Teksti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Väliotsikko: ”The Silverin etsintä” • Leipäteksti: Historiaa The Silverin jäsenten etsintäyrityksistä. <p>Hyperlinkki: Lisätietoa Bad Vugum -levymerkistä.</p> <p>Kuvat: Basso-lehden artikkeli ja historiaa The Silver -yhtyeen jäsenten etsintäyrityksistä.</p> <p>Audio: Yksinkertaista syntetisaattorimusiikkia.</p>	Hyperlinkkiä voi klikata tai olla klikkaamatta.
Funktio narratiivin kannalta: Taustatietoa The Silverin etsinnästä.				
10.	video	Koko ruudun kokoinen video.	Video: Kari Heikosen ja Perttu Häkkisen haastattelu.	Kun sivua vierittää alaspäin, video käynnistyy automaattisesti. Videon voi pysäyttää.
Funktio narratiivin kannalta: Johtolankojen kerääminen.				
11.	videoluuppi, teksti, hyperlinkki, kuva, audio	Koko ruudun kokoinen videoluuppi, jonka päällä on tekstiä ja kuvia.	<p>Videoluuppi: Vaaleaa välkettä mustalla taustalla.</p> <p>Teksti: Leipätekstissä tiedonmuruja The Silverin jäsenistä.</p> <p>Hyperlinkki: Punk in Finland -foorumin keskusteluketju aiheesta.</p> <p>Kuvat: Otteita Soundi-lehdestä ja Laama-pienlehdestä (kuva 28).</p> <p>Audio: Yksinkertaista syntetisaattorimusiikkia.</p>	Kun sivua vierittää alaspäin, tulee esille lisää sisältöä.
Funktio narratiivin kannalta: Johtolankojen kerääminen.				
12.	video	Koko ruudun kokoinen video.	Video: Kari Heikosen ja Perttu Häkkisen haastattelu.	Kun sivua vierittää alaspäin, video käynnistyy automaattisesti. Videon voi pysäyttää.
Funktio narratiivin kannalta: Johtolankojen kerääminen.				
13.	kuva	Kuva mustalla taustalla.	Kuva: Ote Lintu-pienlehdestä vuodelta 1980.	Kun sivua vierittää alaspäin, tulee esille lisää sisältöä.
Funktio narratiivin kannalta: Johtolankojen kerääminen.				

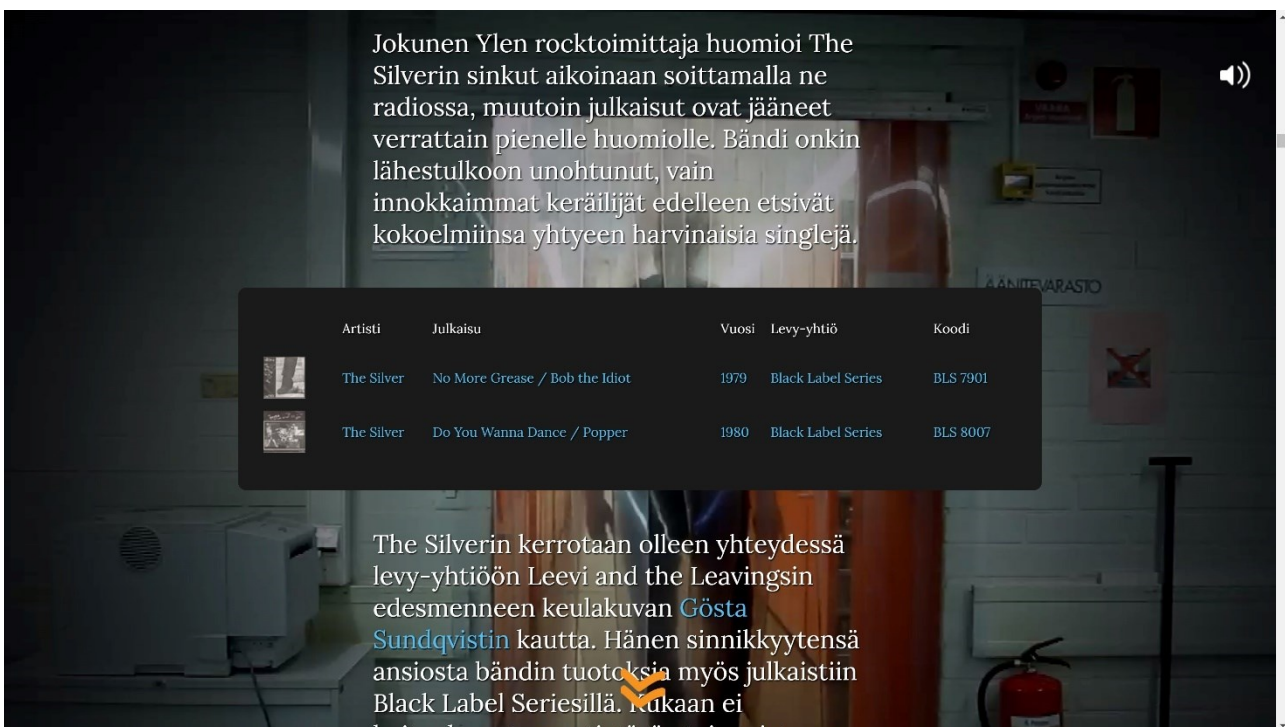
14.	videoluuppi, teksti, kuva, audio, hyperlinkki	Koko ruudun kokoinen videoluuppi, jonka päällä on tekstiä ja kuvia.	<p>Videoluuppi: Värivaloja mustalla taustalla.</p> <p>Teksti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Väliotsikko: ”Harry Angel = Harri Englund?” • Leipäteksti: Ylen työryhmä kuvailee Englundin haastattelu-prosessin etenemistä. <p>Kuvat: The Silverin singlen kansikuva ja toinen puoli, kuvankaappaukset Discogs.comista ja Cambridgen yliopiston verkkosivuilta.</p> <p>Audio: Taustalla yksinkertaista syntetisaattorimusiikkia. Audiosoitinissa Harri Englundin puhelinhaastattelu, ensin lyhyt versio (kuva 29) ja myöhemmin pitkä versio.</p> <p>Hyperlinkit: Muun muassa lisätietoa Englundin urasta sosiaaliantropologian professorina.</p>	Puhelinhaastatteluaudio lähtee automaattisesti soimaan vieritettäessä sivua alaspäin.
Funktio narratiivin kannalta: Käännekohta. Harri Englund tunnustaa osallisuutensa The Silver -yhtyeeseen.				
15.	videoluuppi, kuva, audio, video	Koko ruudun kokoinen videoluuppi, jonka päällä on tekstiä ja kuvia.	<p>Videoluuppi: Värivaloja mustalla taustalla.</p> <p>Kuvat: Ote pienlehdestä, kuva Englundin työstä sosiaaliantropologian professorina ja sitaatti Raparperitaiwas-kirjasta (kuva 30).</p> <p>Audio: Yksinkertaista syntetisaattorimusiikkia.</p> <p>Video: Mahdollisuus katsoa Heikosen ja Häkkisen haastattelut kokonaan.</p>	Kuvat ilmestyvät animoidusti vierekkäin, kun rullaa alaspäin. Haastatteluvideot eivät pyöri itsestään.
Funktio narratiivin kannalta: Tarinan lopetus.				

Verkkodokumentti alkaa syntetisaattorimusiikilla ja videoluupilla. Kun käyttäjä rullaa hieman alaspäin, esille tulee otsikko *Käsittämätöntä meteliä – The Silverin jäljillä*. Heti sen jälkeen alkaa 31 sekunnin tiivis esittelyvideo, jossa useat dokumentissa haastateltavat henkilöt kertovat kukin pari virkettä aiheesta.

Tämän jälkeen esille tulee koko näytön kokoinen videoluuppi, jossa henkilö menee Ylen äänitevarastoon selaamaan vanhoja vinyylilevyjä (kuva 25). Viimeiseksi hän ottaa käteensä kaksi The Silverin seiskatuumaista vinyylisingleä. Kun käyttäjä rullaa alaspäin, videoluupin päällä kulkee leipäteksti hyperlinkkeineen ja kuvineen.



Kuva 25. Toinen video, jossa henkilö selaa vinyylilevyjä Ylen äänitevarastossa. Videon päälle rullautuu leipätekstin ensimmäinen kappale.



Kuva 26. Sinisten hyperlinkkien kautta avautuu lisätietoa kyseisistä aiheista uuteen ikkunaan.

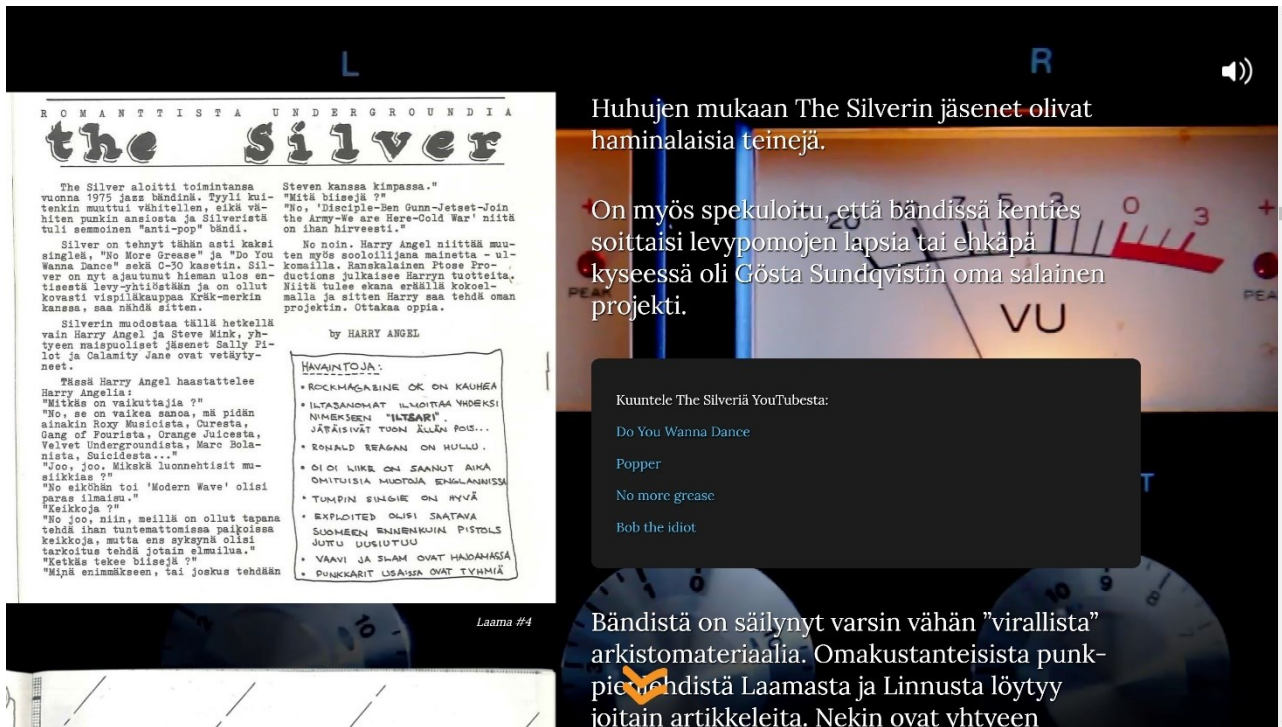
Leipätekstissä on käytetty runsaasti hyperlinkkejä. Esimerkiksi Black Label Series -hyperlinkkiä (kuva 25) klikkaamalla aukeaa uuteen välilehteen linkki Discogsin tietoihin Black Label Series -merkistä. Sieltä voi selaila levyjä, joita on julkaistu tämän levymerkin alla. The Silverin singleistä kertovat hyperlinkit on erotettu vielä omaan mustapohjaiseen laatikkoonsa (kuva 26).

Eteenpäin rullatessa tulee uusi haastatteluvideo (kuva 27), jonka pituus on minuutti ja 18 sekuntia. Ensin haastattelussa on The Silverin levyjen julkaisija Atte Blom, jonka jälkeen äänessä on Leevi and the Leavings -yhtyeen kitaristi Rife Paananen. Haastateltavat kertovat hieman lisätietoa mystisestä yhtyeestä.



Kuva 27. Leevi and the Leavingsin kitaristi Rife Paananen haastattelussa.

Haastatteluvideon jälkeen taustalle tulee uusi videoluuppi, jossa on kaksi äänimittaria. Leipäteksti rullaa taustan päällä ja sisältää poimintoja pienlehdistä (kuva 28). Mustapohjaisessa laatikossa olevien hyperlinkkien kautta voi siirtyä YouTubeen kuuntelemaan The Silverin musiikkia.



Huhujen mukaan The Silverin jäsenet olivat haminalaisia teinejä.

On myös spekuloitu, että bändissä kenties soittaisi levypomojen lapsia tai ehkäpä kyseessä oli Gösta Sundqvistin oma salainen projekti.

Kuuntele The Silveriä YouTubeista:

[Do You Wanna Dance](#)

[Popper](#)

[No more grease](#)

[Bob the idiot](#)

Bändistä on säilynyt varsin vähän "virallista" arkistomateriaalia. Omakustanteisista punkpienbändistä Laamasta ja Linnusta löytyy joitain artikkeleita. Nekin ovat yhtyeen

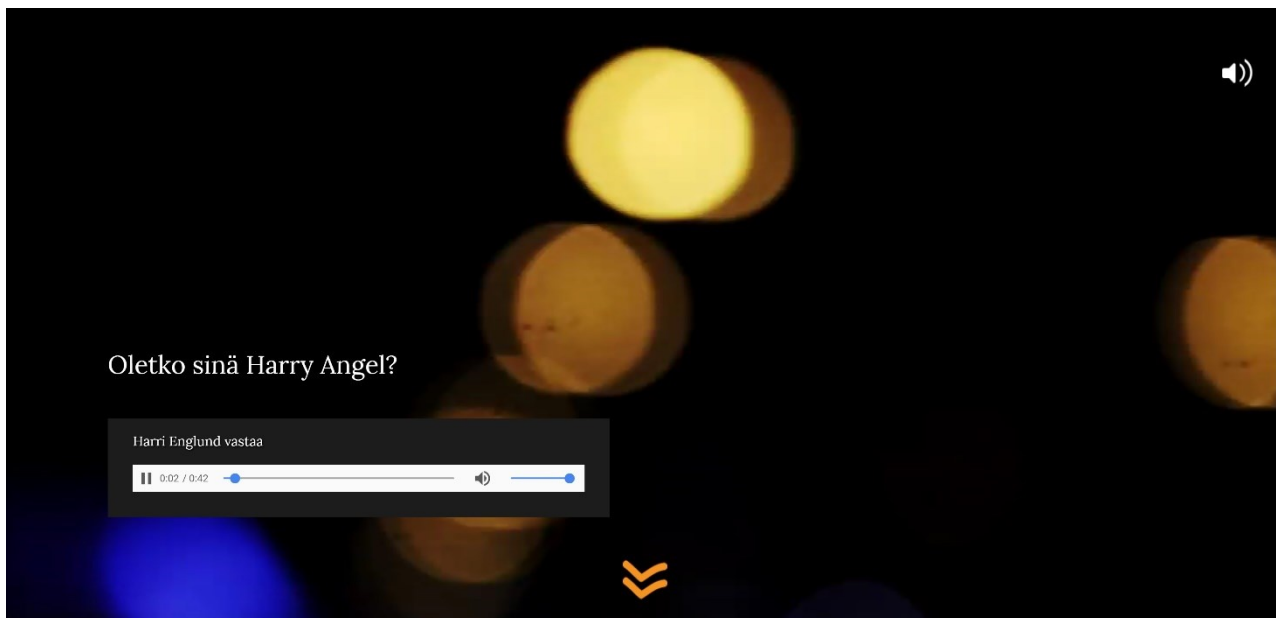
Kuva 28. Vasemmalla otteita pienlehdistä. Oikealla leipäteksti, jota on täydennetty hyperlinkkein.

Seuraavana taustavideona on videoluuppi pyörivästä vinylilevystä, jonka edustalla on The Silverin jenkkijulkaisusta kertova leipäteksti. Sen jälkeen tulee jälleen uusi haastatteluvideo, jossa musafriikki Kari Heikonen kertoo lisätietoa jenkkijulkaisuun liittyvästä The Silver -buumista 47 sekunnin ajan.

Uusi kohtaaminen alkaa, kun taustalle tulee pyörivään vinylilevy videoluuppina. Leipäteksti kertoo levykeräilijästä ja entisestä radiojuontajasta Max Hechteristä. Käyttäjän on mahdollista kuunnella 24 minuutin ja seitsemän sekunnin pituinen Hechterin haastattelu tai klikata hyperlinkkiä, josta aukeaa Hechterin kirjoittama essee The Silveristä.

Tämän jälkeen tulee väliotsikko *The Silverin etsintä*, jonka yhteydessä käydään läpi aiempia The Silverin etsintäyrityksiä. Tämän jälkeen tulee kahden minuutin ja 18 sekunnin pituinen video, jossa haastatellaan Kari Heikosta ja toimittaja-muusikko Perttu Häkkistä. Heikonen kertoo, kuinka on aiemmin yrittänyt selvittää The Silver -yhtyeen jäseniä. Selviää, että ainoastaan Gösta Sundqvist voisi tietää henkilöllisyydet, mutta Sundqvist on menehtynyt vuonna 2003. Häkkinen on saanut selville Rife Paanaselta, että edes Sundqvist ei ole tavannut The Silverin jäseniä. Käy ilmi, että The Silverin jäsenet saattavat olla haminalaisteinejä. Videon jälkeen esille tulee vielä lisää tiedonmurusia pienlehdistä. Lehtileikkeiden jälkeen tulee kolme minuuttia ja 56 sekuntia kestävä haastatteluvideo. Siinä Kari Heikonen ja Perttu Häkkinen kertovat sähköpostitiedusteluista, joita he ovat lähettäneet professori Harri Englundille. He epäilevät Englundin olevan The Silverin jäsen Harry Angel. Epäilyä poh-

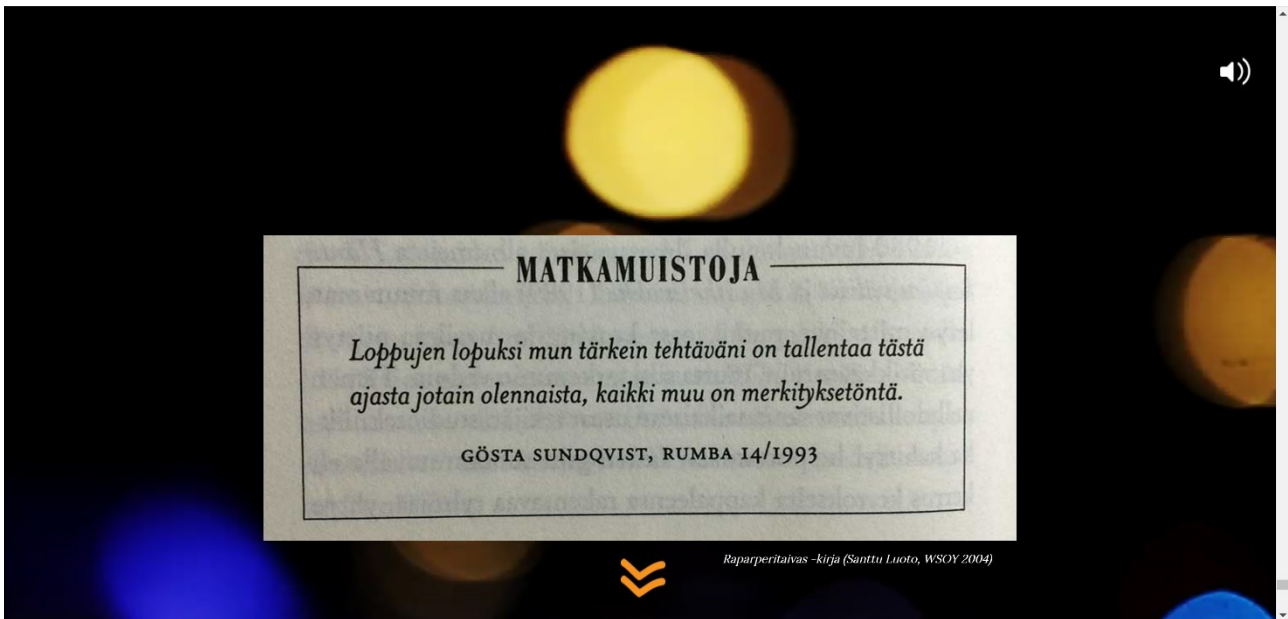
justetaan vielä yhdellä lehtileikkeellä Lintu-pienlehdestä vuodelta 1980. Reportaasin käännekohta tulee esille, kun toimittaja Ylen työryhmästä soittaa Harry Englundille ja kysyy, kuinka asia on (kuva 29).



Kuva 29. Audioklippin Harri Englundin puhelinhaastattelusta.

Totuus tulee esille puhelinhaastattelussa. Ensin käyttäjälle soitetaan lyhennetty versio puhelinhaastattelusta (42 sekuntia) ja myöhemmin alaspäin rullatessa saataville tulee myös haastattelu kokonaisuudessaan (30 minuuttia ja kuusi sekuntia). Esillä on myös The Silverin singlen toinen puoli, lehtileike pienlehdestä, kuvankaappaus Discogs.comista ja kuvankaappaus Cambridgen yliopiston verkkosivuista. Lopussa on vielä lehtileike pienlehdestä ja kuva Harry Englundista työssään professorina. Koko reportaasin päättää *Raparperitaivas*-kirjasta poimittu Gösta Sundqvistin sitaatti (kuva 30).

Tässä reportaasissa on saatu kerrottua mukaansatempaavalla tavalla koko tarina siitä, kuinka The Silver -yhtyeen taustoja selvitetään. Reportaasissa on havaittavissa paljon yhtäläisyyksiä Freytagin mallin kanssa. Ensin on johdanto, jossa esitellään ongelma. Ongelman kehittäminen saa aikaan nousevan toiminnan, joka jatkuu suhteellisen kauan ja pitää käyttäjän otteessaan. Toiminta saavuttaa huippukohtansa, kun loppupuolella selviää totuus Englundin osallisuudesta The Silver -yhtyeeseen. Tämän jälkeen ei ole enää juurikaan laskevaa toimintaa, sillä käyttäjä johdatellaan pian käännekohtan jälkeen loppuratkaisuun.



Kuva 30. Sitaatti Raparperitaivas-kirjasta.

Suuri paletti erilaisia mediaelementtejä sopii havainnollistamiseen, koska aihe on itsessään hyvin visuaalinen. Verkkodokumentin lukija pääsee ikään kuin mukaan löytöretkelle, kun hänelle ripotellaan eri muodoissa aina uusia johtolankoja. Näitä on esimerkiksi haastatteluvideoina, vanhoina lehtileikkeinä ja hyperlinkkeinä muille verkkosivuille. Mediaelementtejä ei ole kuitenkaan käytetty pelkästä mediaelementtien sinne tänne ripottelemisen ilosta, vaan toteutus pysyy hyvin koossa. Jokaisella mediaelementillä on oma funktionsa. Vanhoja lehtileikkeitä voi pysähtyä tutkiskelemaan pitkäksikin aikaa, kun taas videoita katsellessa ja puhelinhaastattelua kuunnellessa tarinan kaari etenee esille tulneiden johtolankojen myötä sähköisesti eteenpäin.

Tämän verkkodokumentin videot ovat huomattavasti pidempiä kuin esimerkiksi aiemmin analysoidun *Sydänkohtauksen* infografiikkavideot. Tässä verkkoreportaasissa ei siis toteudu Reuters Instituutin tutkimuksessa esitetty alle minuutin suositus (Kageropoulos ym. 2016, 5). Tämä ei kuitenkaan ole ongelmallista, sillä verkkodokumentti muutenkin muistuttaa perinteistä televisiodokumentin lajityyppiä. Näin ollen on luontevaa, että monien videoiden pituus vaihtelee yhden ja neljän minuutin välillä.

Reportaasin tarina, eli suhteellisen tuntemattoman yrityksen taustojen selvittäminen, ei välttämättä kiinnosta ollenkaan suuria yleisöjä. Sen sijaan suomalaisen populaarikulttuurin marginaali-ilmiöistä kiinnostuneelle yleisön osalle tällainen perinpohjaisen selvitystyön hedelmänä syntynyt verkkodokumentti voi parhaimmillaan olla ennenkokematon, valaiseva ja unohtumaton elämys.

6.2.6 Yle: Poika joka katseli pilviä

Yle julkaisi verkkofeaturen *Poika joka katseli pilviä* marraskuussa 2017. Työryhmään kuuluivat Markku Sandell, Juha Rissanen, Teemo Tebest ja Juuso Westerlund. Työ pääsi finaaliin Visuaalisen journalismin palkinto -kilpailuun vuonna 2018. Tämä verkkofeature kertoo maailmanluokan ilmähätutkimuksesta, jota tehdään Suomessa. Työryhmä kuvailee finalistityötä näin: ”Purimme vaikean asian helposti omaksuttavaksi visuaaliseksi kokonaisuudeksi. Käytimme koko verkkoilmaisun palettimme: videota, ääntä ja kuvaa sekä visuaalisia tehokeinoja.” (Visuaalisen journalismin palkinto, 2018a)

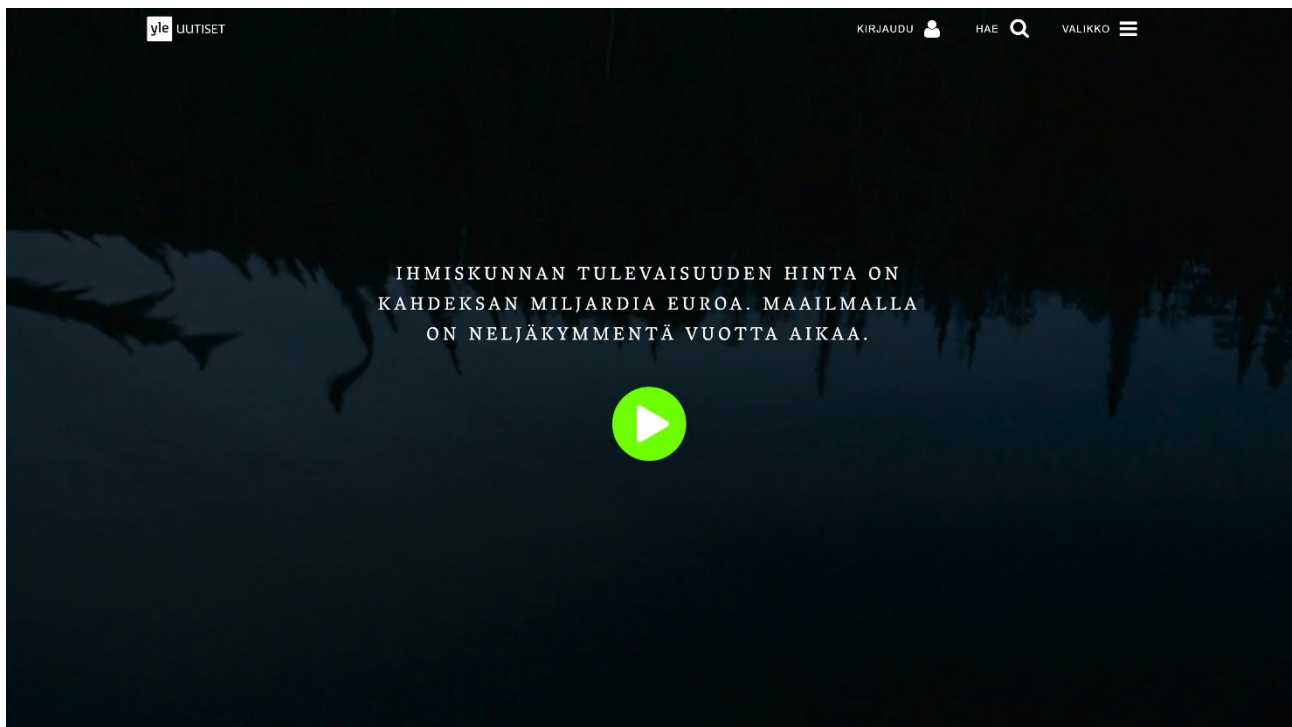
Taulukko 7. *Poika joka katseli pilviä* -verkkofeaturen lähiluku

kohtaus	mediaelementin tyyppi	esitystapa	käsitelty aihe	navigaatio
1.	videoluoppi, teksti, musiikki	Koko ruudun kokoinen video.	<p>Videoluoppi: Öisen järven pinta.</p> <p>Teksti: Tiivis ingressimäinen teksti: ”Ihmiskunnan tulevaisuuden hinta on kahdeksan miljardia euroa. Maailmalla on neljäkymmentä vuotta aikaa.</p> <p>Musiikki: Taustamusiikkia.</p>	Videoluoppi ja taustamusiikki käynnistyvät automaattisesti. Käyttäjä voi eteenpäin siirtyäkseen klikata vihreää Käynnistä-kuvaketta tai rullata alaspäin (kuva 31).
Funktio narratiivin kannalta: Teeman esittely eli johdanto.				
2.	video, teksti, haastatteluääni, tekstitys	Koko ruudun kokoinen video.	<p>Video: Akateemikko Markku Kulmala kävelee luonnossa.</p> <p>Teksti: Haastateltavan nimi ja tapahtumapaikka (Värriön tutkimusasema, Salla).</p> <p>Haastatteluääni: Kulmala kertoo, että tarpeellinen ilmaston tutkimus maksaisi kahdeksan miljardia euroa.</p> <p>Tekstitys: Haastattelu tekstitettynä.</p>	Video pyörii automaattisesti. Videota ei voi pysäyttää. Alareunassa kulkeva vihreä jana havainnollistaa videon etenemisen ja kokonaispituuden (kuva 32).
Funktio narratiivin kannalta: Päähenkilö akateemikko Markku Kulmala esitellään.				

3.	teksti, kuva, infografiikka, animaatio	Kuva ilmestyy animoituina tekstin lomaan.	<p>Teksti: Otsikko <i>Poika joka katseli pilviä</i>. Leipäteksti.</p> <p>Kuva/animaatio: Pystykuva Kulmalasta (kuva 33).</p> <p>Infografiikka/animaatio: Fotosynteesin toiminta. Animoitunut nuolet liikkuvat (kuva 34).</p>	Käyttäjä voi vapaasti vierittää sivua alaspäin.
Funktio narratiivin kannalta: Teeman esittely ja taustoittaminen. Käsitteiden havainnollistaminen infografiikan kautta.				
4.	video, taustäääni, teksti, kuva, infografiikka, animaatio	Video on keskitettynä ennen tekstin alkua.	<p>Video: Väriön tutkimus- asema.</p> <p>Taustäääni: Luonnon ääniä videon yhteydessä.</p> <p>Teksti: Väliotsikko ja leipäteksti.</p> <p>Kuva: Vaakakuva Väriön tutkimusasemasta.</p> <p>Infografiikka/animaatio: Nanometrinen koko. Esimerkit tulevat esille animoituina.</p>	Video pyörii automaattisesti. Videon voi pysäyttää. Videon alareunassa kulkeva vihreä jana havainnollistaa videon etenemisen ja kokonaispituuden (kuva 35).
Funktio narratiivin kannalta: Lisätietoa ilmaston mittaamisesta.				
5.	video, taustäääni, teksti, kuva, infografiikka, animaatio	Video on keskitettynä ennen tekstin alkua.	<p>Video: Väriön tutkimus- aseman toimintoja.</p> <p>Taustäääni: Luonnon ja mittalaitteiden ääniä videon yhteydessä.</p> <p>Teksti: Väliotsikko ja leipäteksti.</p> <p>Kuva: Kolme vaakakuvaa metsästä ja mittalaitteista (kuva 36).</p> <p>Infografiikka/animaatio: Aerosolivuo.</p>	Video pyörii automaattisesti. Videon voi pysäyttää. Videon alareunassa kulkeva vihreä jana havainnollistaa videon etenemisen ja kokonaispituuden.
Funktio narratiivin kannalta: Lisätietoa aerosoleista.				

6.	video, taustäääni, teksti	Video on keski- tettynä ennen tekstin alkua.	<p>Video: Uivia lintuja.</p> <p>Taustäääni: Luonnon ääniä videon yhteydessä.</p> <p>Teksti: Väliotsikko ja leipäteksti.</p>	Video pyörii automaattisesti. Videon voi pysäyttää. Videon alareunassa kulkeva vihreä jana havainnollistaa videon etenemisen ja kokonaispituuden.
<p>Funktio narratiivin kannalta: Tarinan lopetus. Toteamus siitä, että ”Kulmala antaa maailmalle alle 40 vuotta aikaa tehdä ratkaisevia tekoja ilmaston lämpenemisen pysäyttämiseksi”.</p>				

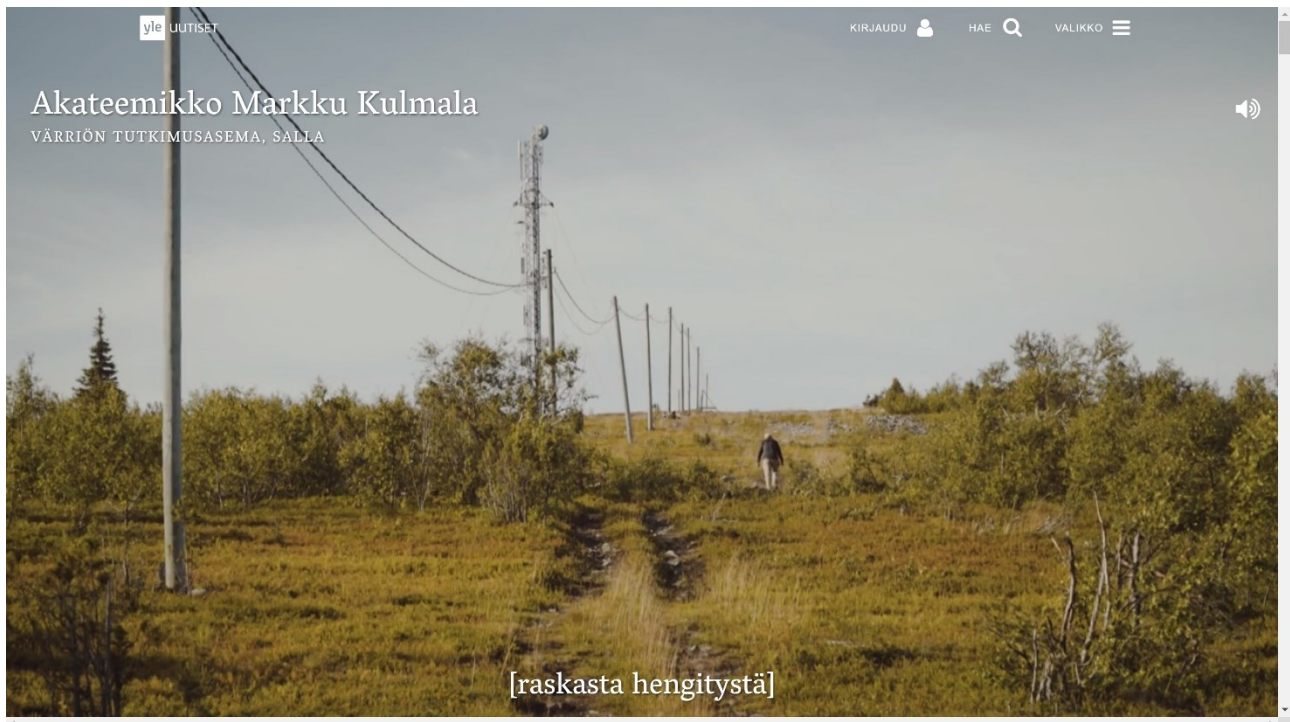
Verkkofeaturen alussa käyttäjälle annetaan pohdittavaksi kaksi tiivistä virkettä. Taustalla olevan videoluupin tummanpuhuva järvi luo dramaattista tunnelmaa. Aluksi verkkoselaimen oikean reunan pystysuuntaista navigaatiopalkkia ei ole näkyvillä. Kun käyttäjä on valmis siirtymään eteenpäin, hän voi joko klikata vihreää nuolta, joka muistuttaa perinteistä videosoitinten play-kuvaketta (kuva 31) tai rullata alaspäin.



Kuva 31. Verkkofeaturen aloitusruutu.

Kun käyttäjä siirtyy verkkofeaturessa eteenpäin, hän saa katsottavakseen videon, jossa akateemikko Markku Kulmala kävelee luonnonssa (kuva 32). Samalla kuuluu haastatteluääni, jossa Kulmala kertoo tiiviisti siitä, kuinka tärkeää olisi saada kahdeksan miljardia euroa käytettäväksi ilmastotutkimukseen. Reuters Instituten julkaiseman The Future of Online News Video -tutkimuksen (Kalogeropoulos ym. 2016, 5) mukaan menestyneimmät sosiaalisessa mediassa julkaistut uutisvideot ovat

yleensä lyhyitä, alle minuutin pituisia. Videot on suunniteltu siten, että ne toimivat tarvittaessa myös ilman ääntä tekstitysten kanssa. Videot keskittyvät pehmeisiin uutisiin ja niissä on vahva tunteisiin vetoava elementti. Nämä videot tässä ovat toki osana verkkoreportaasin kontekstia eivätkä siten ole irrallisina videoina sosiaalisen median syötteissä, mutta tätä tutkimustietoa voidaan kuitenkin peilata myös verkkoreportaasin videoihin.



Kuva 32. Video akateemikko Markku Kulmalasta luonnossa.

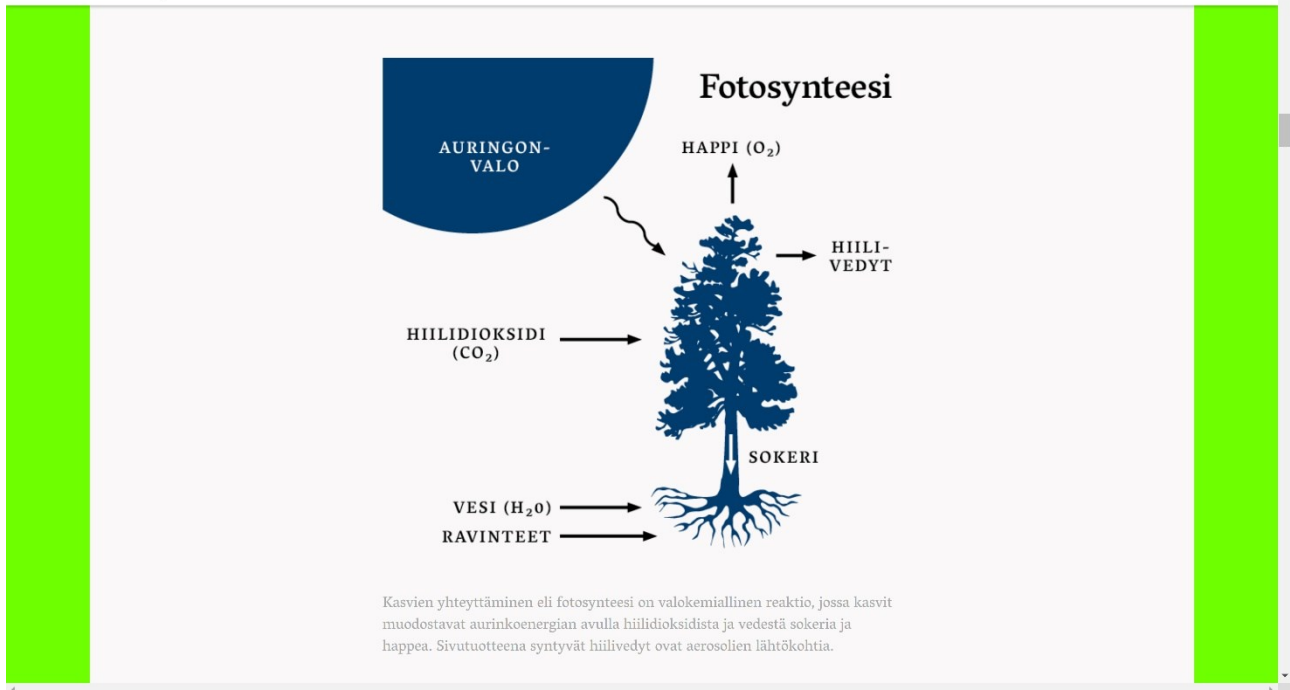
Tässä aloitusvideossa toteutuvat hyvin monet Reuters Instituten tutkimuksessa (Kageropoulos ym. 2016, 5) esitellyt menestyksen avaimet. Video on 55 sekunnin pituinen ja tekstitetty. Videoiden tekstittämisen trendi johtuu siitä, että nykyisin mediaa kulutetaan paljon mobiililaitteilla. Suomessa uutisia lukevista ihmisistä 56 prosenttia sanoo älypuhelimien olevan pääasiallinen väline verkkouutisten lukemiseen (Newman ym. 2017, 66). Mobiilissa käyttöympäristössä käyttäjä on usein julkisella paikalla eikä välttämättä silloin halua kytkeä laitteensa ääniä päälle. Siksi tällaiset tekstitykset ovat tärkeitä. Tutkimuksen (Kageropoulos ym. 2016, 5) mukaan menestyvät videot keskittyvät pehmeisiin uutisiin, mutta tässä tämän verkkoreportaasin tapauksessa kyseessä ei suinkaan ole pehmeä uutinen, vaan vakava ilmastonmuutosta käsittelevä aihe. Tunteisiin vetoava elementti on jo heti alun ingressissä: ”Ihmiskunnan tulevaisuuden hinta on kahdeksan miljardia euroa. Maailmalla on neljäkymmentä vuotta aikaa.”

Aloitusvideon aikana esille ovat tulleet verkkoselaimen oikean reunan pystysuuntainen navigaatiopalkki ja myös alareunan vaakasuuntainen navigaatiopalkki. Ensimmäisestä voi seurata reportaasin etenemistä, mutta jälkimmäiselle ei itse asiassa ole funktiota, koska reportaasi mahtuu vaakasuunnassa näytölle ongelmitta. Vaakasuuntaista vierittämistä ei toisin sanoen tarvita ollenkaan tässä verkkofeaturessa. Aloitusvideon jälkeen esille tulevat jutun otsikko, leipäteksti ja sen lomassa vasemmalla puolella oleva pystykuva Kulmalasta, joka tosin ei näy kuvankaappauksessa kokonaisuudessaan, koska halusin sisällyttää samaan kuvankaappaukseen myös otsikon (kuva 33).



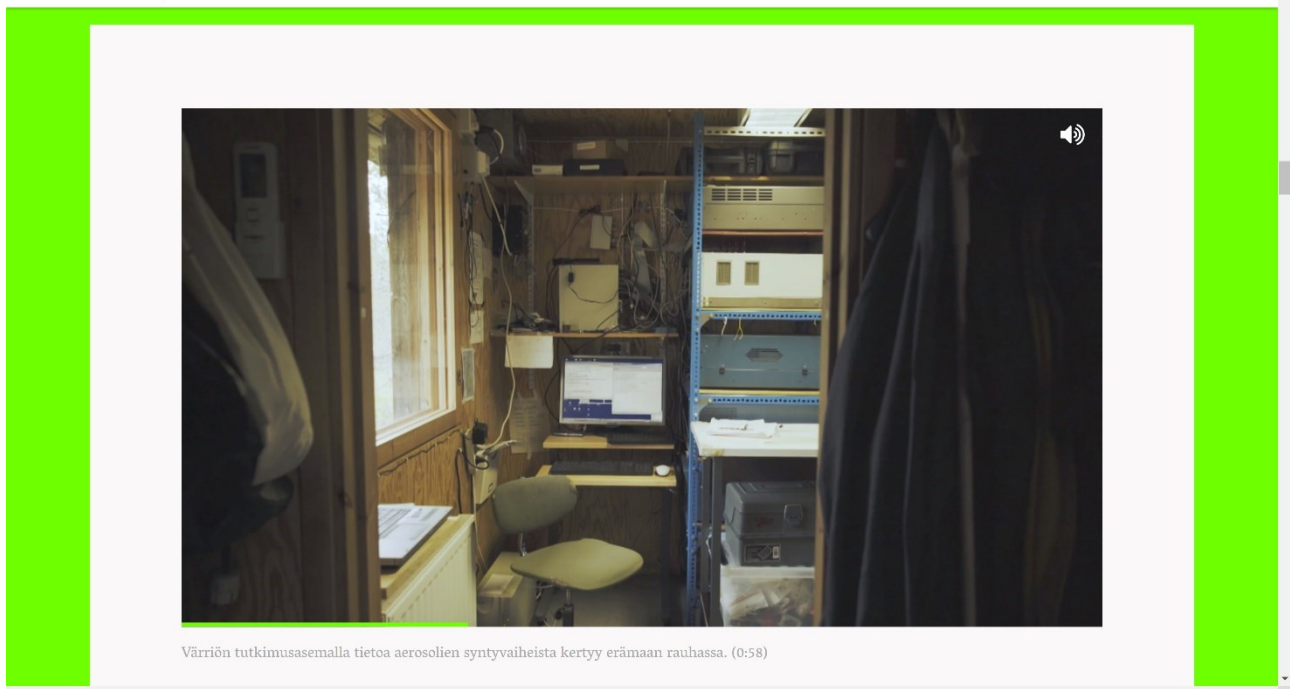
Kuva 33. Otsikko, leipätekstin alku ja pystykuva akateemikko Markku Kulmalasta (kuva jatkuu rullatessa alaspäin).

Animoidut infografiikat havainnollistavat tieteellisiä käsitteitä, joita olisi huomattavasti vaikeampaa selittää auki leipätekstissä. Infografiikat ilmestyvät esiin pienen animaation saattelemina, mutta myös itse infografiikassa on animoituja elementtejä. Tässä verkkofeaturessa on kolme erilaista infografiikkaa. Ensimmäisessä havainnollistetaan fotosynteesin toimintaperiaatetta, toisessa nanometrin kokoa ja kolmannessa kerrotaan, mikä on aerosolivuo. Fotosynteesi-infografiikassa (kuva 34) animoidut nuolet havainnollistavat yhteyttämisprosessia. Kaikissa kolmessa infografiikassa on käytetty samaa väriteemaa, eli tumman- ja vaaleansinisiä graafisia elementtejä, joissa on mustia tekstejä. Tarvittaessa infografiikoissa on myös animoituja elementtejä, kuten esimerkiksi mustia ja valkoisia nuolia. Tausta näissä infografiikoissa on aina valkoinen, joten ne ikään kuin sulautuvat osaksi verkkofeaturea, jonka taustaväri on muutenkin valkoinen (kirkkaanvihreitä reuna-alueita lukuun ottamatta).



Kuva 34. Infografiikka fotosynteesin toiminnasta. Nuolet ovat animoituja.

Kun käyttäjä siirtyy rullaten eteenpäin verkkofeaturessa, kohtaukset ovat selkeästi erotettavissa toisistaan. Eri kohtaukset ovat aina omassa valkoisella taustavärillä tehdyssä laatikossa. Aina kun siirtyy kohtauksesta toiseen, kirkkaanvihreä taustaväri tulee näkyviin valkoisten laatikoiden reunojen välistä ja kertoo visuaalisena keinona käyttäjälle, että nyt siirrymme seuraavaan kohtaukseen (kuva 35).



Kuva 35. Uusi kohtausta on juuri alkanut. Kohtauksen alussa on video Värriön tutkimusasemalta. Videon alareunassa kulkeva vihreä jana havainnollistaa videon etenemisen ja kokonaisuuden.

Verkkofeaturen alussa ollutta koko näytöllä esitettävää videota (kuva 32), jossa päähenkilö kävelee luonnossa, käyttäjä ei voi pysäyttää itse. Muissa verkkofeaturen kolmessa videossa (esimerkiksi kuva 35) pysäyttäminen on mahdollista ja videot on asemoitu muun sisällön lomaan, ei siis koko näytölle. Alun videota lukuun ottamatta kaikissa videoissa käyttäjälle on ilmoitettu kuvatekstin lopussa videon kokonaispituus (58 sekuntia, 42 sekuntia ja 1 minuutti 8 sekuntia). Käyttäjä ei voi tosin siirtyä eteen- tai taaksepäin missään näistä videoista, joten navigointi on siinä mielessä hieman rajattua. Kaikki tämän verkkofeaturen videot ovat noin minuutin pituisia, aivan kuten Reuters Instituten tutkimuksessa suositellaan (Kageropoulos ym. 2016, 5).

Huomionarvoista on myös se, että ainoastaan videossa, jossa päähenkilö kävelee luonnossa (kuva 32), on käytetty haastatteluääntä ja siten myös tekstityksiä. Muissa videoissa kerrotaan tutkimusasemien toiminnasta vain visuaalisuuden ja taustaaänen keinoin. Viimeinen video, jossa on ainoastaan pitkä otto uivista linnuista, ei tarjoa uutta informaatiota tutkimusasemista, mutta luo tunnelmaa.

Valokuvia on käytetty kahdella eri tavalla. Välillä valokuvat ovat suhteellisen pienikokoisina tekstin lomassa (kuva 33), kun taas välillä niille on annettu enemmän tilaa esimerkiksi kolmen kuvan kollaasina (kuva 36). Valokuvia ei voi klikata hiirellä isommiksi, vaan ne on tarkoitettu katsottavaksi leipätekstin lomassa sen kokoisina kuin ne on sinne asemoitu. Käyttäjällä on joka tapauksessa vapaus rullata verkkofeaturessa ylös- ja alaspäin, jolloin hän voi katsella kuvia omassa tahdissaan.



Kuva 36. Kolmen kuvan kollaasi metsässä olevista mittalaitteista.

Kuvakollaasissa ensimmäinen vaakakuva on niin suuri, että se juuri ja juuri mahtuu näkymään kerralla kokonaisena tietokoneen ruudulla. Kun käyttäjä rullaa eteenpäin, esille tulevat kollaasin kaksi muutakin kuvaa siten, että ensimmäisestä kuvasta näkyy enää vain osa (kuva 36).

Tämäkin verkkofeature muistuttaa jonkin verran Freytagin mallia, joskin käännekohta esitellään aivan alussa. Alussa on nimittäin johdanto, joka esittelee ongelman eli ilmastonmuutoksen hätkähdyttävällä tavalla. Tämän jälkeen suurin osa verkkofeaturesta on tavallaan nousevaa toimintaa, koska käyttäjälle tarjoillaan paljon lisätietoa aiheesta ja perustellaan monin keinoin sitä, että ongelma on todellinen. Aivan lopussa käännekohta tuodaan esille uudelleen toteamuksena siitä, kuinka ”Kulmala antaa maailmalle alle 40 vuotta aikaa tehdä ratkaisevia tekoja ilmaston lämpenemisen pysäyttämiseksi”. Tämä käännekohdassa ääneen lausuttu toteamus on Kulmalan mukaan ratkaisu ongelmaan, jos maailma toimisi ohjeistetulla tavalla.

Kaiken kaikkiaan tässä verkkofeaturessa tulee hyvin esille se, että vaikka ilmaisukeinoja on käytössä paljon (video, kuva, infografiikka ja teksti), reportaasin kokonaispituus pysyy silti hallittuna ja reportaasin tarinaa on helppo seurata. Työryhmä on kuvaillut käyttäneensä koko verkkoilmaisun paletin ja purkaneensa ”vaikean asian helposti omaksuttavaksi visuaaliseksi kokonaisuudeksi” (Visuaalisen journalismin palkinto, 2018a)”. Tässä on onnistuttu.

Ilmaisukeinoja on käytetty havainnollistamaan juuri sellaisia asioita, mitä on ollut kussakin kohdassa luontevaa havainnollistaa juuri kyseistä keinoa apuna käyttäen. Esimerkiksi video haastatteluäänineen luo reportaasin alkuun vahvan tunnelatauksen, kun taas fotosynteesin prosessi selittyy infografiikan keinoin tehokkaammin kuin vaikkapa leipätekstissä pitkästi kuvaillen tai videona, jonka taustalla asiantuntija selostaisi tämän prosessin kulkua.

6.3 Yhteenveto

Vanhoja ja uusia verkkoreportaaseja analysoidessa nousi esille se, kuinka monipuolisia ja erilaisia verkkoreportaaseja Suomessa on tehty ja tehdään edelleen. On moninaisia tapoja tarjoilla tarina. Käytännössä vain mielikuvitus on rajana siihen, millä tavoin tarina voidaan kertoa ja mitä multimediaelementtejä kulloinkin voidaan hyödyntää.

Navigaatiomahdollisuudet ovat kehittyneet sitä mukaa kun verkkokerronnan konventiot ovat hiljalleen muodostuneet. Reportaasissa liikkumisen tapa tietyllä tavalla määrittelee myös sen, millä tavoin sisältö suhteutetaan aikaan eli kuinka kauan mikäkin sisältö on käyttäjän katsottavana. Lineaaristen multimediareportaasien narratologiaa käsittelevässä tutkimuksessaan Blomqvist (2012) sivuaa juuri tätä sisällön suhdetta aikaan:

Linearisessa multimediareportaasissa valokuvat esitetään osana ajallista jatkumoa. Tämä lisää valokuvakerrontaan uuden elementin, diskurssin (tai sjuzhetin) keston. Kestoa muuttamalla kuvien välistä rytmiä eli kerronnan frekvenssiä voidaan muuttaa ja tiettyjä kuvia painottaa suhteessa toisiin. (Blomqvist 2012, 76)

Tulkitsen, että Blomqvist viittaa termillä ”lineaarinen multimediareportaasi” enemmänkin Flash-tekniologialla toteutettuihin perinteisiin verkkoreportaaseihin kuin niin sanottuihin nykyaikaisiin verkkoreportaaseihin. Nykyaikaisissa verkkoreportaaseissa käyttäjä voi useimmiten omalla rullausnopeudellaan hallita sitä, kuinka kauan hän haluaa viipyä kunkin kuvan tai muun mediasisällön kohdalla. Nykypäivänä navigaatio on siis vapaampaa kuin varhaisissa toteutuksissa 2000-luvun alussa.

Varhaisissa 2000-luvun alun toteutuksissa webportaasien julkaiseminen swf-paketteina aiheutti omat rajoituksensa, sillä koko paketti täytyi koostaa aivan eri tavalla verrattuna nykyaikaisiin verkkosivumaisiin toteutuksiin, joissa vapaa rullaaminen on yksi yleisimmistä tavoista navigoida. Aikaisemmin on täytynyt ottaa huomioon swf-paketin latausajat hitailla nettiyhteyksillä, jolloin yhtä kohtausta katsoessa seuraava voi jo latautua hiljakseen taustalla häiritsemättä käyttäjän kokemusta. Tällöin verkkoreportaasin suunnittelu on ollut monella tapaa rajatumpaa, sillä vanhanaikainen teknologia on asettanut verkkototeutuksille omat reunaehdonsa. Esimerkiksi suuria kuva- ja videotiedostoja ei yksinkertaisesti ole voinut käyttää 2000-luvun alun toteutuksissa, sillä käyttäjien olisi ollut aivan liian hidasta ladata tällaista materiaalia katseltavaksi omilla tietokoneillaan.

Oli kiinnostavaa huomata, kuinka paljon yhteistä verkkoreportaaseilla ja televisiodokumenteilla onkaan. Esimerkiksi *Pääosassa*-sarjalle oli sävelletty oma tunnusmusiikki ja *Onnin elämässä* käytetään kertojaääntä. Usein myös dramaturgiassa on aivan samoja aineksia kuin dokumenteissakin, sillä Freytagin mallin sovellettavuus verkkoreportaaseihin on selkeästi havaittavissa. Taulukon ”funktio

narratiivin kannalta”-rivejä lukiessa huomaa, kuinka Freytagin mallin mukaan useissa verkkoreportaaseissa ensin tulee johdanto, jossa esitellään ongelma. Ongelman kehittäminen muodostaa nousevan toiminnan. Tämä ongelman kehittäminen ilmenee monissa verkkoreportaaseissa siten, että käsiteltävästä aiheesta tarjotaan lisätietoa eri tavoin. Toiminta etenee klimaksiin eli huippukohtaansa, jonka jälkeen kääntyy laskevaan toiminnaksi ja päättyy ratkaisuun. Kaikissa verkkoreportaaseissa tarinankerronta ei täysin noudata Freytagin mallia. Esimerkiksi *Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä* -verkkodokumentissa ja *Poika joka katseli pilviä* -verkkofeaturessa käännekohta sijoittuu suhteellisen lähelle verkkoreportaasin loppua, jolloin tarinankerronnassa ei ole juurikaan laskevaa toimintaa. Verkkoreportaasi voi olla myös tunnelmoiva, kuten esimerkiksi *Osataan olla näkemättä*, jossa kuljetetaan tarinaa näyttämällä erilaisia näkökulmia ihmisistä julkisissa liikennevälineissä. Freytagin malli ei muutenkaan ole ehdoton sääntö tarinankerronnalle. Se on perinteinen ja paljon käytetty malli, jota voi soveltaa tarkoitukseen sopivaksi.

Reuters Instituten tutkimuksessa muotoiltu suositus verkkovideoiden pituudesta (Kageropoulos ym. 2016, 5) näkyy toteutuneen käytännössä useissa verkkoreportaaseissa. *Sydänkohtaus*-erikoistaiton ja *Poika joka katseli pilviä* -verkkofeaturen videot ovat alle minuutin pituisia. Kun videot eivät ole liian pitkiä, verkonomaisen multimediailmaisun vaikutelma säilyy eikä käyttäjä jää pitkäksi aikaa pysähtyksiin yksittäisen videon kohdalle. *Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä* -verkkodokumentissa ja *Poika joka katseli pilviä* -verkkofeaturessa on hyödynnetty myös videoluuppeja, jotka verkkoreportaasin lomassa luovat omanlaistaan tunnelmaa.

Verkkoreportaaseissa on nähtävissä myös uudelleenmedioitumista. Esimerkiksi *Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä* -verkkodokumentti muistuttaa paljolti perinteistä televisiosta tuttua dokumentin tyylilajia. Verkkodokumentissa on paljon verkonomaista kerrontaa, jolloin lopputulos hyödyntää monipuolisesti verkkojulkaisemisen tarjoamia mahdollisuuksia monine multimediaelementteineen. Toisena esimerkkinä tietynlaisesta uudelleenmedioitumisesta ovat GIF-animaatiot, joita on käytetty kahdessa verkkoreportaasissa (*Sydänkohtaus* ja *Osataan olla näkemättä*). Moni internetin käyttäjä voi mieltää GIF-animaatiot osaksi meemikulttuuria, mutta viime vuosina näitä animaatioita on hyödynnetty paljon myös tällaisissa journalistisissa verkkototeutuksissa. GIF-animaatio itsessään on vain tietyllä tavalla toteutettu yksinkertainen animaatio, jonka tiedostokoko on suhteellisen pieni. Tällaista animaatiota voi siis yhtä hyvin käyttää niin meemeissä kuin journalismissakin, sillä tiedostomuoto itsessään ei sanele mahdollisia käyttötarkoituksia.

Osa verkkoreportaaseista on suunniteltu yksittäisiksi verkkoreportaaseiksi, kuten esimerkiksi *Sydänkohtaus* ja *Poika joka katseli pilviä*. Osa taas on osana sarjaa, kuten *Pääosassa: Erakko* ja *Osataan*

olla näkemättä. Kun verkkoreportaaseja tehdään sarjallisesti, jokaista toteutusta ei tarvitse suunnitella suuritöisesti erikseen ja jo tehtyä suunnittelutyötä voidaan hyödyntää uudelleen. Myös yksittäisissä reportaaseissa tehtyjä suunnitteluratkaisuja voidaan jatkokäyttää muissa toteutuksissa. Esimerkiksi *Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä* -verkkodokumenttia on käytetty apuna Ylen featurepohjan suunnittelemisessa.

7 TEEMAHAASTATTELUT TOIMITUKSISSA (AINEISTO 2)

Teemahaastattelujen tarkoitus on etsiä vastauksia tutkimuskysymykseen 2, eli miten verkkoreportaaseja tehtiin 2000-luvun alussa ja miten niitä tehdään nykyään. Tammikuussa 2017 haastattelin yhteensä viittä henkilöä Helsingin Sanomissa ja Ylessä. Tutkimukseni tarkoitus ei ole tuottaa kattavaa raporttia siitä, kuinka verkkoreportaaseja tehdään, vaan luoda katsaus siihen, miten niitä tehdään Helsingin Sanomissa ja Ylessä. Siksi viisi haastateltavaa on sopiva haastateltavien määrä.

7.1 Haastateltavien valinta

Helsingin Sanomien datadeskistä haastattelin Esa Mäkistä (kehityspäällikkö) ja Jarmo Lundgrenia (graafikko). Valitsin heidät haastateltaviksi Helsingin Sanomista, koska he ovat keskeisesti mukana erikoistaitoihin liittyvässä työssä. Lisäksi Lundgrenilla on tietoa myös 2000-luvun alun webortaausten tekemisestä. Ylen Plus-deskistä haastattelin Juho Salmista (esimies) ja Mika Pippuria (tuottaja). Valinnan syy on sama kuin Helsingin Sanomienkin osalta, eli kumpikin haastatelluista on keskeisesti mukana verkkofeatureihin liittyvässä työssä omassa toimitusorganisaatiossaan. Lisäksi Pippurilla on omakohtaista tietoa myös 2000-luvun alun verkkoreportausten tekemisestä, koska hän on aiemmin työskennellyt Helsingin Sanomissa. Haastattelin myös Katju Aroa (graafinen suunnittelija). Aro ei ole Ylellä vakituisesti töissä, mutta oli Ylellä tekemässä verkkofeatureja vuonna 2016. Lisäksi Aro on tutkinut omassa pro gradussaan multimodaalista kerrontaa digitaalisessa journalismissa. Hän on käynyt myös luennoimassa digitaalisen tarinankerronnan keinoista esimerkiksi Tampereen yliopistossa vuonna 2016 ja Suomen Journalistiliiton järjestämässä webinaarissa vuonna 2018.

7.2 Tutkimuksen metodologia

Valitsin tutkimusmetodiksi teemahaastattelun eli puolistrukturoidun haastattelun. Tämä on sopiva tapa kerätä ääneen lausuttua tietoa haastateltavien henkilöiden kokemuksista ja ajatuksista. Kysyin kaikilta haastateltavilta teemahaastattelun kysymykset, jotka ovat tutkimuksen liitteenä (liite 1). Puolistrukturoidun haastattelun hyvä puoli on se, että haastattelussa voi tarkentaa ja syventää kysymyksiä riippuen siitä, mitä haastateltavat vastaavat. Teemahaastattelussa keskeisiä ovat ihmisten tulkinnat

asioista, heidän asioille antamat merkitykset ja se, että merkitykset syntyvät vuorovaikutuksessa (Hirsjärvi & Hurme 2015, 48).

Olen nauhoittanut kaikki haastattelut. Nauhoitettua materiaalia on yhteensä noin viisi tuntia, koska jokainen haastattelu on noin tunnin mittainen. Olen litteroinut koko aineiston sanatarkasti. Aineiston pituus on tekstimuodossa 51 sivua. Tämä aineisto muodostaa tutkielmani aineiston 2.

Olen valinnut teemahaastattelujen analysointia varten metodiksi laadullisen sisällönanalyysin, koska se on riittävän väljä teoriakehys, jonka voi liittää monenlaisiin analyysikokonaisuuksiin (Tuomi & Sarajärvi 2018, 78). Kun analysoin aineistoa, lähtökohtana on teoriaohjaava analyysi. Tällaisessa analyysissä teoria voi toimia apuna, mutta analyysi ei kuitenkaan pohjautu suoraan teoriaan. Analyysissä on havaittavissa aikaisemman tiedon vaikutus, mutta ”aikaisemman tiedon merkitys ei ole teoriaa testaava, vaan pikemminkin uusia ajatusuria aukova” (Tuomi & Sarajärvi 2018, 81). Tällainen analysoinnin tapa on sopiva tutkimukseeni, koska haluan tutkimuksellani tuottaa uutta tietoa siitä, kuinka verkkoreportaaseja on tehty 2000-luvun alussa ja kuinka niitä tehdään nykyään.

7.3 Aineiston analyysi

Aineiston teemoittelulla voidaan pilkkoa ja ryhmitellä laadullista aineistoa erilaisten aihepiirien mukaan. Näin aineistosta saadaan nostettua esille tiettyjä teemoja kuvaavia näkemyksiä (Tuomi ja Sarajärvi 2018, 79). Analyysiprosessin aluksi laadin yhdeksänkohtaisen teemoittelun: haastateltavien työnkuvat, työnkulku toimituksessa, tekniset toteutustavat ennen ja nyt, tarinankerronnalliset toteutustavat ennen ja nyt, testaaminen, käyttäjätilastojen mittaus, suurimmat onnistumiset, haasteet ja tulevaisuudennäkymät. Kun käyn litteroitua haastatteluaineistoa läpi, lajittelen aineistosta nousevaa tutkimustietoa näiden teemojen mukaisesti. Nämä teemat ovat tässä luvussa alalukuina. Alaluvuissa 7.3.3 (Tekniset toteutustavat ennen ja nyt) ja 7.3.4 (Tarinankerronnalliset toteutustavat ennen ja nyt) olen lisäksi jaotellut aineiston vielä kolmeen alateemaan kumpaankin lukuun, koska nämä teemat ovat olleet kaikkein eniten esillä tutkimuksessani.

Haastateltavien kanssa on sovittu, että heitä ei ole tarpeen anonymisoida tässä tutkimuksessa. Heidän nimensä ovat näkyvissä kunkin haastattelusitaatin yhteydessä.

Haastateltavat ottivat teemahaastatteluissa esille lukuisia verkkoreportaaseja, joita en ole analysoinut kuuden verkkoreportaasin aineistossani (aineisto 1). Tutkimuksen lukemisen helpottamiseksi olen koostanut listan näistä muista esille tulleista Helsingin Sanomien ja Ylen toteutuksista (liite 2).

7.3.1 Haastateltavien työnkuvat

Verkkoreportaasien parissa työskentelee ihmisiä erilaisissa työtehtävissä, koska verkkoreportaasien tekeminen on ryhmätyötä. Käyn läpi, millaisissa tehtävissä viisi haastateltua henkilöä työskentelevät.

Juho Salminen työskentelee esimiehenä Ylen Plus-deskissä. Hän johtaa Plus-deskin toimintaa ja hänen työtehtäviinsä kuuluu osittain myös tuottajan työnkuvaa. Hän huolehtii, että Plus-deskissä syntyy aiheita ja juttuja yhdessä Ylen muiden toimitusten kanssa.

Mika Pippuri työskentelee tuottajana Ylen Plus-deskissä. Hänen työnkuvaansa kuuluu olla yhteydessä eri toimituksiin ja sparrata niiden kanssa Plus-deskissä mahdollisesti toteutettavia ideoita. Sparrauksen jälkeen kokoonnutaan tekijäryhmällä, jonka Pippuri kasaa idean toteuttamista varten. Hän miettii yhdessä tekijäryhmän kanssa tekotapaa ja aikataulutusta.

Mika Pippurin työhistoriaan kuuluu myös Helsingin Sanomat. Hän siirtyi vuonna 2012 Ylelle. Helsingin Sanomissa hän oli perustamassa Verkkoliitettä ja sen lisäksi työskenteli toimittajan, toimitussihteerin, uutispäällikön ja esimiehen tehtävissä yhteensä noin 16 vuoden ajan.

Graafinen suunnittelija Katju Aro on ollut Ylellä määräaikaaisesti tekemässä verkkoreportaaseja. Graafisena suunnittelijana hän on erikoistunut journalistiseen ulkoasusuunnitteluun. Ensin hän on tehnyt sitä aikakauslehdissä ja sittemmin myös digitaalisessa muodossa. Työ sisältää mediakonseptien suunnittelua, niiden ulkoasun suunnittelua ja sitä kautta myös käytännön toteutusta.

Esa Mäkinen työskentelee Helsingin Sanomissa kehityspäällikkönä. Hän vetää Helsingin Sanomien datadeskiä ja vastaa kaikesta Helsingin Sanomien toimituksellisesta digikehittämisestä.

Jarmo Lundgren työskentelee Helsingin Sanomien datadeskissä graafikkona. Nykyään hänen työkuvaansa sisältyy eniten koodaamista. Tätä tarvitaan erikoistaitojen tekemiseen ja päivittäisen uutistuotannon interaktiivisten elementtien tekemiseen. Hän tekee jonkin verran myös ulkoasuun liittyvää työtä.

Haastattelemieni tekijöiden lisäksi verkkoreportaasien tekemiseen toki liittyy toki paljon muitakin tekijöitä omine tehtävineen, kuten esimerkiksi toimittajia ja valokuvaajia. Olen kuitenkin rajannut haastateltavien joukon edellä mainitulla tavalla, jolloin tässä tutkimuksessa näkökulma verkkoreportaasien käytännön tekemiseen muodostuu haastateltavien tekemien työtehtävien kautta.

7.3.2 Työnkulku toimituksessa

Ylen Plus-deskiin kuuluu vakituisesti seitsemän henkilöä (tilanne tammikuussa 2017): kaksi koodaavaa toimittajaa, kolme graafista suunnittelijaa, yksi tuottaja ja yksi esimies. Plus-deskin työryhmä tekee yhteistyötä Ylen muiden toimitusten kanssa.

Tyypillinen työryhmä on siis toimittaja tai toimittajia, sitte graafikko, koodari ja todennäköisesti yks tuottaja/esimies siinä varsinkin alkuvaiheessa sparraamassa sitä, mihin suuntaan me halutaan mennä, mitä me tavoitellaan. Mut et tekijät kuitenkin aika itsenäisesti saa nykyään lähteä sitä, ettei siin oo koko ajan joku käyttämässä päältä. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Salmisen mukaan ideoita verkkototeutuksiin tulee sekä Plus-deskistä että muilta toimituksilta. Salmisen mukaan tavoitteena on, että mahdollisimman moni ihminen Ylellä työskentelee Plus-deskin kanssa, jolloin verkonomainen ajattelutapa ja ylipäättään tietoisuus verkkojournalismin mahdollisuuksista leviää muihin tiimeihin. Salmisen mukaan on todettu hyväksi käytännöksi, että Plus-deskin tekijät kiertävät Ylen muiden toimitusten toimituskokouksissa ja osallistuvat arkiseen ideointiin. Silloin tällöin Ylellä järjestetään myös datajournalismin ideapäivä, jolloin eri toimituksista tulee toimittajia ja he pohtivat ja sparraavat uusia ideoita datajournalistisiin toteutuksiin yhdessä Plus-deskin väen kanssa.

Salmisen mukaan Plus-deskin tavoite on tehdä ”näyttävimmät nettispesiaalit yhdessä toimitusten kanssa mobiili edellä”.

Jos lähetään vaikka miettimään, miten leiskaa tehään, siis suunnitellaan ulkoasua, niin tehään eka mobiili ja sitte vasta sen jälkeen mietitään, mites tää taipuis tolle isolle näytölle. Se on iso henkinen muutos, koska aikasemminhan kun kaikki katteli edessään sellaisia valtavia näyttöjä, on tehty eka niinku hieno ja sit on ruvettu ajattelemaan, ai niin, mitäköhän sinne mobiiliin oikein menee. Et et tavallaan, tää on merkittävä tää muutos. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

No tavallaan yks meidän tehtävä on kehittää uusia ilmaisumuotoja. Se tarkoitus on, et me välitetään ne toimitukselle ja toimitus pystyy sitten luomaan verkossa sitä, mitä me ollaan kehitetty. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Ylen Plus-deskin tekemät toteutukset voi jakaa Salmisen mukaan kolmeen kategoriaan: interaktiiviset toteutukset (kuten esimerkiksi testit), datajournalismi eri muodoissaan ja vahvat visuaaliset verkkofeaturet. Ylen verkkojulkaisujärjestelmään on tehty taittopohja featureartikkelille ja tätä voidaan käyttää eri toimituksissa.

Ja sitte se, mikä on merkittävä etu, on tosiaan se, et jos on perushyvä reppari, teksti esimerkiksi ja hyvät kuvat, niin ei siitä oo pakko lähteä rakentaa mitään suurta käsin tehtyä räätälöityä toteutusta, vaan sillä niinku featurepohjalla ihan julkaisujärjestelmän kautta saa niinku ihan asiallisia lopputuloksia. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Vaikka julkaisujärjestelmään on kehitetty keinoja näytävien toteutusten tekemiseen, Plus-deskin erikoisosaamista tarvitaan kuitenkin erikoisempiin toteutuksiin:

[--] Joko siihen halutaan tuoda jotakin interaktiivisia elementtejä tai sitten siin on muuten vaan niin vahvat materiaalit, että sitä halutaan niinku hyvin poikkeuksellinen se ilmiäsu, niin silloin se on Plus-deskin heiniä. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Yle aloitti verkkoreportaasien tekemisen Salmisen mukaan jonkin aikaa Plus-deskin perustamisen jälkeen. Ensiksi Plus-deski teki pienimuotoisia toteutuksia.

Usein oli erilaisia testejä tai laskureita, ja sitten pikkuhiljaa ensimmäisen vuoden aikana me ruvettiin kokeilemaan myös tämmöistä niinkun näyttävämpää isompaa visuaalista verkkokerrontaa. Vähän niinku kuvareportaasityyppisiä esimerkiksi. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Verkkofeatureista tehdään näyttävämmän näköisiä perinteisiin uutisiin verrattuna.

Perimmäinen syy, miksi me on tehty niitä, niin on haluttu tavallaan päästä irti siitä perussaitin saittirakenteen kahleesta, siitä niinkun yksipalstaisesta uutisesta, jossa on kuva. Teknisessä mielessä on tavallaan räjäytetty se kokonaan auki ja otettu koko tila haltuun. On rakennettu sinne sivun päälle niin sanotusti artikkeli, joka näyttää niinkun ihan siltä miltä ite halutaan. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Aluksi verkkofeaturetoteutusten tekeminen oli todella suuritöistä. Kokemuksen kartuttua työnkulku on nykyään yksinkertaisempi.

Kyl se vähä eroo siis no eroo siinäkin mielessä, että silloin ei ollu esimerkiksi julkaisujärjestelmässä mitään, et silloin kaikki piti tehdä niinkun käsin, ja se oli semmost vähän enemmän niinku testailu, yrityksen ja erehdyksen kautta ikään kuin niinkun eteenpäin, nykyään on helpompi tehdä, nopeempi tehdä. Ne ei välttämättä oo niin teknisesti raskaita. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Ylipäätään uutta kokeilemalla voi löytää uusia tapoja tehdä erilaisia mediaelementtejä, joita voi tarpeen mukaan myös jatkokäyttää muissa toteutuksissa.

Tää meidän koko toiminnan perusfilosofia tässä Plus-deskillä on sitä, että me kokeillaan, testaillaan jotain asioita. Sit jos niistä saadaan rakennettua jotakin tämmöistä niinkun toistettavaa elementtiä, niin siitä rakennetaan sitten työkalu, jota sitten kuka tahansa toimituksessa voi käyttää [--]. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Tämän jälkeen Salmisen mukaan Plus-deski voi jälleen siirtyä kohti uusia uria kokeilemalla uudenlaisia kerronnan tapoja ja muotoja.

Helsingin Sanomien datadeskissä työskentelee 12 henkilöä (tilanne tammikuussa 2017): neljä infograafikkoa, kaksi videograafikkoa, kaksi tuottajaa, kaksi koodaavaa graafikkoa, front end -koodaaja

ja kehityspäällikkö (tilanne tammikuussa 2017). Mäkisen mukaan Helsingin Sanomissa tyypillisessä työryhmässä erikoistaiton tekemisessä työskentelee datadeskin puolelta koodaaja, tuottaja ja graafikko. Toimituksen puolelta mukana on toimittaja, kuvaaja ja mahdollisesti muita henkilöitä. Usein käy niin, että koodaajan ja graafikon työtä voi hoitaa myös yksi ihminen, koska Helsingin Sanomissa on myös koodaavia graafikoita.

Tyypillinen erikoistaiton työprosessi etenee Esa Mäkisen mukaan Helsingin Sanomissa tällaisen työnkulun mukaisesti:

1. Ideointivaihe
2. Päätöksenteko ja aloituspalaveri
3. Materiaalin kerääminen, jutun kirjoittaminen ja datan hankkiminen
4. Suunnitteluvaihe
5. Koodaus ja testaus
6. Editointi
7. Viimeistely ja julkaisu
8. Maine, kunnia ja tyytyväiset lukijat

Myös Helsingin Sanomissa ollaan samoilla linjoilla kuin Ylellä, eli datadeskin tekemistä kokeiluista kehitetään uusia mahdollisuuksia toimitusjärjestelmään, jotta nämä työkalut olisivat helposti yhä useamman journalistin saatavilla toimituksessa.

Ne on niinkun tämmöstä kerronnan kehittämistä ja toki myös julkaisua itsessään, mutta tavallaan niitä asioita, mitä siellä on kehitetty, on vähitellen siirretty meidän toimitusjärjestelmään myös, että niinku toimittajat pystyy itekin tekemään monia niitä asioita, jotka aikasemmin vaati paljon käsityötä. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Aivan kuten Ylellä Plus-deskissä, kun uusia ominaisuuksia saadaan tuotua toimitusjärjestelmään, vapautuu Helsingin Sanomissakin datadeskiltä enemmän resursseja uusien kerrontatapojen kehittämiseen eikä aikaa kulu suotta jo toimitusjärjestelmässä valmiina olevan asian tekemiseen yhä uudelleen. Helsingin Sanomissa näiden ominaisuuksien käyttöä varten on kehitetty Arkku-työkalu, jonka kautta juttuihin voi tuoda monenlaisia interaktiivisia elementtejä, kuten esimerkiksi kuvakaruselleja, vaihtokuvia ja testejä.

[--] Sellainen ajatus erikoistaitosta on itsessään jo vähän ongelmallinen, että tavallaan se kertoo siitä, et meidän toimitusjärjestelmä ei oo sellaisella tasolla, et meidän toimittajat pystyis luovuuttaan käyttämään maksimaalisella tavalla siihen lukijalle parhaimman mahdollisen tuloksen saamiseksi, et kyl se niinkun meidän pyrkimys on kehittää siitä niinkun perustoimitusjärjestelmästä niin hyvä, että kaikki toimii siellä kunnialla. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Toimitusjärjestelmän kautta tehtyä erikoistaittoa kutsutaan Helsingin Sanomissa XL-taitoksi, joten nykyään toimitus voi tehdä näyttäviä multimediaelementein varustettuja juttuja verkkoon ilman datadeskin jatkuvaa työpanostakin, aivan kuten Ylessä voidaan tehdä toimitusjärjestelmässä olevalla featurepohjalla.

Tavallaan nyt taas sit me ollaan myös tehty sellanen linjaus toimituksen sisällä, että erikoistaittoa ei tehdä, jos ne samat asiat pystyy tekemään meidän toimituksellisilla työkaluilla. Usein tavallaan

kysytään tätä, niin meiltä, että pitäis saada tämä, että video alkuun tai iso kuva alkuun tai jotain tällasta, ja kuvia väliin, ja se meidän kysymys toimitukselle on, mitä tässä on sellaista, mitä te ette itse voi tehdä. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Käytännössä tämä työvaihe sisältyy työnkulkulistauksessa ensimmäiseen vaiheeseen eli ideointivaiheeseen. Datadeski tekee jatkuvaa kehitystyötä, jotta toimitusjärjestelmä itsessään sopisi entistä paremmin näyttävien toteutusten tekemiseen.

7.3.3 Tekniset toteutustavat ennen ja nyt

Teknisten toteutustapojen kehityksen suhteen esiin nousi webortaausten tekemisen työläys. On ymmärrettävää, kuinka työlästä tällaisen pioneerityön tekeminen on ollut 2000-luvun alussa, jolloin verkkoreportausten tekemisen tavat eivät olleet vielä vakiintuneet juuri millään tavalla. Jo pelkästään tekniset haasteet ovat nostaneet webortaaustyön vaikeusastetta huomattavasti, jos verrataan nykyaikaisilla verkkotekniikoilla tehtyihin toteutuksiin. Haastatteluissa tuli myös ilmi työtapojen jalostuminen vuosien saatossa sekä Helsingin Sanomissa että Ylessä, kun multimediatoteutusten tekemisestä kertyy yhä enemmän kokemusta ja tietotaitoa. Haastatellut tekijät arvostavat myös nykyteknologian suomaa joustavuutta ja mahdollisuuksia toteuttaa esimerkiksi saumattomia siirtymiä verkkoreportaaseihin.

7.3.3.1 Työlästä pioneerityötä webortaausten parissa

Helsingin Sanomissa 2000-luvun alussa webortaausten tekeminen oli verrattain työläs ja aikaa vievä prosessi.

Kyllä meni useita viikkoja aina [yhden webortaausten tekemiseen]. Niis oli aina yks tai kaks toimittajaa, graafikko ja sitten koodaaja tai Flashin tekijä. Sit alusta asti opittiin heti että tota nää pitää tehdä niinku tiimityönä. Nää koko ajan kommunikoi keskenään, kun tekee sitä projektia. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Webortaaaseja tekevät toimituksen työntekijät tekivät toki samalla muutakin kuin vain webortaaaseja.

Meillä edelleen osatyönä oli se lehden lapiointi, tai ainakin sen valvominen. Kun tekniikka kehitty, siirryttiin tietokantajulkaisemiseen ja muuhun, siirty enemmän sen valvomiseksi, että kaikki asiat tuli filtereiden läpi oikein, mut se kuitenkin kuulu meidän töihin. Jos sanotaan, et jotain tehtiin neljä viikkoo, se ei tarkoita et se yks toimittaja tekee neljä viikkoo pelkästään sitä projektiaan, vaan se välillä teki muitakin vuoroja, muitakin asioita. Et mä en nyt pysty kyllä muistamaan tarkkaan, et kuinka monta työtuntia sinänsä kukin projekti vei. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Verkkojulkaisemisen ensiaskeleet Helsingin Sanomissa näyttivät tältä:

No aluks se oli aika lailla puhtaasti sitä, että meidän tehtävänä oli siirtää päivän lehden uutisia verkkoon, niin sanottua lapiointia, eli muutettiin ne tekstit HTML-muotoiksi ja siirrettiin ne palvelimelle sitten julki. Mut tietysti koska siel oli aika fiksua porukkaa töissä, niin kylhän me tiedettiin, et tää ei oo se verkon tarkoitus, että sinne lapioidaan vaan lehden tekstimateriaalia, niin

me ruvettiin miettimään sitten tykönämme, että mikä se on se oikea verkonomainen journalismi. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Myös Helsingin Sanomien verkkosivusto ja sen toimintaperiaatteet hakivat aluksi muotoaan.

Sit meil Hesarissa oli jatkuvaa taistelua sen suhteen, että onko se [Helsingin Sanomien verkkosivusto] avoin kaikille, vai onko se vaan tilaajien etu vai mikä se on, pitääkö siitä maksaa ja sitä veivattiin edestaas koko ajan, eli siis näihin webortaaseihin, se liittyy meidän rahoitukseen tavallaan. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Idea webortaaseista kypsyi hiljalleen.

Aluks me tehtiin sinne vain kirjoitettiin juttuja, niin se oli vähän edelleen sitä lehtimäistä tekstiä, mutta pikkuhiljaa meissä alkoi kypsyä, että pitää hyödyntää niitä ominaisuuksia, joten me alettiin miettiä niitä webortaaseja. Mä en muista tarkalleen, milloin täsmälleen ensimmäinen webortaasi ilmestyi, se kerto suomalaisten avaruusmatkoista, se oli aika puhtaasti semmonen tekstipohjanen. Yritettiin ulkoasullisesti tai muuten olla hyvin verkonomaisia ja siitä eteenpäin tuotiin sinne yhä enemmän ominaisuuksia: liikkuvaa kuvaa, ääntä, interaktiivisuutta. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Ensimmäinen suuri hitti oli laskuri, jonka avulla käyttäjä pääsi oppimaan itsestään jotakin uutta.

Me luotiin meidän ensimmäinen oikeestaan superhitti, joka oli se kuolemanlaskuri, deadline sen nimi oli, mikä laski siis, monta sekuntia sun kuolinhetkeen on vastaamalla tiettyihin kysymyksiin, niin silloin me ymmärrettiin nää asiat, et silloin ku tää asia paljastaa tekijästä tai lukijasta itsestään jotain uutta, tai mihin se ei oo aikaisemmin itse törmännyt tai muuta, niin silloin se on kaikkein vahvimmillaan. Se keräs silloin ihan hirveen määrän väkee. Jos se nykyään ois pistetty julki ja se ois ollu samal lailla uutta ja muuta, niin se ois varmaan ollu joku puolen miljoonan – miljoonan niinkun kävijän hitti, kun vertaa niitä kävijämääriä silloin, mitä netissä oli kun me saatiin niitä sitte. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Webortaasien tekeminen jouduttiin kuitenkin lopettamaan Helsingin Sanomissa. Tekoprosessi oli kallis, koska se edellytti kaiken muun ohella myös uudenlaista erikoisosaamista koodaamisen saralla.

Verkkoliite-toimitus ajettiin alas vuonna 2001. Samalla Pippurin mukaan leikattiin myös muuta verkonomaista kehitystä, koska se oli kallista.

Kun niitä webortaaseja tehtiin, kaikki piti tehdä ikään kuin käsin, koodirivi ja kaikki muu, se oli aika kallista sitten, ja silloin siinä loppuvaiheessa, en muista, kuinka monta vuotta me tehtiinkään niitä webortaaseja, niin talon johto päätti, et niiden tekeminen on liian kallista, koska niistä ei saa mainostuloja eikä ilmoitustuloja eikä mitään muuta, niin niiden tekeminen sit tavallaan lopetettiin ja osasto kutistettiin. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Sen [Verkkoliitteen alasajon] jälkeen tossa, no jotain satunnaisia asioita tehtiin koko ajan välissä, mut sit järjestelmällisemmin tossa vuoden totani 2013 alussa me ryhdyttiin tekemään taas enemmän erilaisia. Me kutsutaan niitä erikoistaitoiksi, se on niinkun se termi, jota täällä käytetään. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Näitä tällaisia uudenaikaisia erikoistaittoja tehdään Helsingin Sanomissa edelleen.

7.3.3.2 Erikoistaittojen ja verkkofeatureiden työtavat jalostuvat

Erikoistaitot ovat Mäkisen mukaan teknisesti ajatellen käsintehtyjä verkkosivuja.

Tietysti ne näyttää Hesarilta, ne on Hesarin tyylit, mutta niinkun ne on hyvin teknisesti siis, ei ne nyt kauheen monimutkasii oo, mut ne on kuitenkin käsin tehtyjä ja niissä pyritään kehittämään,

teknologia itsessään on kehityksen kohteena ja minkälaisia asioita me käytetään siellä. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Hän on pitänyt esitelmän erikoistaitoista vuoden 2016 The Nordic Data Journalism Conferencessa Helsingissä ja on listannut esitelmässään seitsemän peruskysymystä, joihin Helsingin Sanomien Datadeskissä pitää vastata aina kun uuden erikoistaiton tekeminen alkaa (Mäkinen 2016). Olen suomentanut tämän listan itse ja myös selittänyt joitakin teknisiä termejä. Nämä kysymykset ovat:

1. Tekstiä vai ei?
2. Järkeä vai tunne?
3. Lineaarinen vai ei-lineaarinen?
4. Videota vai ei?
5. Scroll eventejä vai click eventejä (eli eteneekö erikoistaitto rullaten vai klikaten)?
6. Yksi osa vai useita osia?
7. Vapaa rullaaminen vai snap to view (eli eteenpäin siirryttäessä näkymä siirtyy seuraavaan sisältöön tietyllä ennalta määritellyllä tavalla)?

Näiden kysymysten avulla toimituksessa voi työryhmän kanssa hahmotella kullekin tarinalle parhaiten soveltuvaa kerrontatapaa, samaan tapaan kuin voi myös esimerkiksi multimediaalisen tarinankerronnan kaaviolla (MAZ 2016).

Mäkisen mukaan Helsingin Sanomien nykyisenlaisten erikoistaittojen kehittymisessä on erotettavissa kolme vaihetta. Ensimmäinen vaihe alkoi vuoden 2013 alussa, jolloin ensimmäinen vuosi oli hänen mukaansa aikamoista harjoittelua. Erikoistaittoja ei saatu kovin hyvin toimimaan tai lukijat eivät lukee niitä. Vuosina 2014–2015 tekemiseen tuli käänne, jota voi kutsua toiseksi vaiheeksi.

Tavallaan se niinkun tunteen korostaminen siinä niinkun sellasen videon tai jonkun muun asian alueella, havaittiin, et se nimenomaan tunne-elementti verkossa on hieman erilainen kuin mitä se on tuolla paperimuotoisessa tarinankerronnassa. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Tämän myötä Mäkisen mukaan erikoistaitot alkoivat rönsyillä moninaisiksi. Kolmannessa vaiheessa palattiin korostamaan tekstin merkitystä erikoistaitoissa.

[--] Tavallaan mitä niinkun me kutsutaan tämmöseks the flatter the better -ajatukseksi, eli niinkun tavallaan yritetään palata siihen niinku sellaseen tekstipohjaseen, että tavallaan todettiin, et tämä on tekstipohjainen talo, ja sitten kun me tehdään kerrontaa, niin tällaisten interaktiivisten elementtien, videoelementtien ja muiden, on tarkoitus tukea sitä tekstin ymmärtämistä. Se on ollu sellasessa niinkun laajassa mielessä yks polku. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Vaikka multimedian hyödyt ovatkin verkkojulkaisemisessa suuret, on kuitenkin hyvä pysähtyä välillä miettimään, mikä on tarinan välittämisessä kaikkein oleellisin elementti ja mitkä muut elementit voisivat tukea sitä parhaiten kussakin tapauksessa.

Salmisen mukaan Ylen Plus-deski on alkuaikoinaan tehnyt ensin lähinnä laskureita ja testejä. Ensimmäisen toimintavuotensa aikana Plus-deski siirtyi tekemään suurempia featuremaisista toteutuksista.

On tullu virtuaalitodellisuutta, on tullu mobiili edellä tehtävää kerrontaa, on tullu pelillisyyttä. Sitte on tullu yhdistelmiä näistä. Saattaa olla joku iso visuaalinen artikkeli, jossa on yhdistelmä näitä. Saattaa olla, että sisältöön on integroitu joku interaktiivinen elementti. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Tällaisesta toteutuksesta Salminen mainitsee esimerkkinä verkkofeaturen *Meitä on nyt 5,5 miljoonaa*, joka käsittelee Suomen väestönkasvua. Tämä toteutus julkaistiin syksyllä 2016, kun Suomen asukasluku saavutti 5,5 miljoonan rajapyykin.

Niin siinä oli esimerkkinä, se oli historiallista kuvaa, nykykuvaa, se oli visuaalinen kokonaisuus, ja sit siin oli yhtenä elementtinä siinä joukossa tämmönen laskuri, millä pysty arvioimaan, että kuinka mones suomalainen suurin piirtein oli omalla syntyhetkellä. Eli se tavallaan yhdistää interaktiivista datavisualisointia semmoseen perinteiseen feature-, verkkoreportaasikerrontaan. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Tässäkin verkkofeaturessa teksti kantaa mediaelementtinä koko reportaasin läpi, mutta interaktiivinen datavisualisointi lisää kerrontaan uuden ulottuvuuden. Interaktiiviset kikat eivät kuitenkaan saa olla pääsyy jutun tekemiseen.

Mitä me tavallaan siinä alussa, suurin oli se, et me yritettiin luoda interaktiivista hyvin paljon, juttu, jos on paljon klikattavaa ja näprättävää, ja nyt ollaan karsittu niitä rönsyjä pois ja yritetään tehdä vähän yksinkertaisempaa ja siistimpää, helposti omaksuttavampaa ja käytettävämpää, et siihen käytettävyyteen me kiinnitetään, ehkä joskus vähän liikaakin, huomiota. Ja joskus me innostutaan vähän liikaa tekniikasta. Se sama oli siinä Verkkoliitteessä, että, Hesarissa, että löydettiin joku tekninen kikka ja sit sitä oli pakko käyttää, vaikka se ei välttämättä sen sisällön kannalta ollukkaan oleellinen, et sen ois voinu kertoa asian jonku asian yksinkertaisemminkin. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Käytettävyydenäkökulmaan palataan vielä myöhemmin Testaaminen-alaluvussa.

7.3.3.3 Entistä joustavampaa navigointia ja saumattomuutta

Verkkoreportaasien navigaatio on kehittynyt huomattavasti joustavammaksi sitten 1990-luvun lopun ja 2000-luvun alun webortaasiakojen.

No, siis nykyisinhän kun tehdään niin paljon isompia paketteja, navigaatio kertoo, missä kohtaa ihminen on, kuinka paljon hän jaksaa selata ja onko siinä sellaisia kohtia, jotka kiinnostaa häntä. Meidän perusoletus ei ole, niin kuin silloin aikanaan oli, webortaasien aikaan, että ihminen lukee sen kokonaan läpi, et meil oli sellanen mielikuva, vaikkei se tietysti pitänyt paikkansa. Ja nyt me tiedetään, että ihminen välttämättä ei lue, vaan silmäilee enemmän, se on silmäilyä se lukeminen sitten, että hän voi siirtyä sellaiseen kohtaan, mikä kiinnostaa, tai sitten jättää lukematta, koska huomaa, että siellä ei ookkaan mitään kiinnostavaa enää jatkossa. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Nykyisin käyttäjällä on siis enemmän mahdollisuuksia silmäilevään lukemiseen. Verkkoreportaasia ei enää nykyään tarvitse rakentaa siten, että kerronta ensin soljuu eteenpäin pitkän aikaa, kunnes pysähtyy kokonaan johonkin kohtaan. Pitkän aikaa eteenpäin soljuvien kohtausten taustalla vanhan aikainen webortaasi taustalatasi Pippurin mukaan uutta sisältöä, jotta tämä latausprosessi hoitui verkkoselaimessa taustalla käyttäjää häiritsemättä.

Jos miettii rullaamista, niin sehän on tullu niinku mobiililaitteiden appsien myötä, siirrytään näin. Silloin aikaisemminhan ajateltiin, että sitä käytetään puhtaasti hiirellä tai sitten tota enterillä tai nuolinäppäimillä. Ne oli ne tavat, miten sitä yksinkertaisesti käytettiin silloin webortaasien aikaan. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Rullaamisen myötä lukutapa on muuttunut silmäilevämmäksi, kun käyttäjä voi rullailla vapaasti edestakaisin useimmissa reportaaseissa.

Katju Aro nimeää yhdeksi suurimmista kehitysaskeleista matkalla varhaisista verkkoreportaaseista nykyaikaisiin reportaaseihin HTML5-koodin mukanaan tuoman muutoksen. Nykyteknologioilla koko ruudun saa otettua haltuun ja automatisoitua asioita. Tämä puolestaan voi näyttäytyä lukijalle helpompana lukukokemuksena.

Kun Aro työskenteli Ylen Plus-deskissä, hän osallistui neljän verkkofeaturen tekemiseen. Yksi niistä oli *Ihmiskoe*, jossa tutkitaan kolmen suomalaisperheen virtsanäytteistä, millaisia arjen myrkyjä kertyy kehoon.

Siinä tavallaan se teknologinen haaste, mikä siinä oli, oli saada yhdistettyä tää niinkun tämmöseks, videoklipit sulavasti mukaan siihen juttuun, eli se osoittautuikin haastavammaksi kuin oli ajateltu, koska tällasii esimerkkejä kyllä on maailmalla, mutta sitten kävi ilmi, ettei se olekaan teknisesti aivan yhtä yksinkertaista kuin mitä olimme ajatelleet, ja siinä oli itse asiassa paljon ratkottavaa. (Katju Aro, teemahaastattelu)

Vaikka maailmalla olisi tarjolla esimerkkejä vastaavista toteutuksista, ottaa kuitenkin aikansa jalostaa näitä samoja toteutustapoja oman toimituksen käyttöön. Vaikka verkkoteknologiat ovatkin nykyään hyvin kehittyneitä, projektin ajankäytössä tulee toki ottaa huomioon myös yrityksen ja erehdyksen prosessi uusien teknisten toteutustapojen kehittämisessä.

7.3.4 Tarinankerronnalliset toteutustavat ennen ja nyt

Tarinankerronnallisten toteutustapojen kehityksestä kysyttäessä esiin nousi muita vahvemmin yksi pääasia. Tarina ratkaisee aina, joten kerronnan keinot tulisi valita tarinan ehdoilla. Haastatteluissa tuli esille myös tapoja saada lukija kiinnostumaan verkkoreportaasista, idea verkkoreportaasin käsittämisestä kokonaisuutena sekä pohdinta journalismin ja tarinallisuuden suhteesta.

7.3.4.1 Lukijan houkuttelu reportaasin pariin

Verkkjournalismi on hektisempää kuin printtijournalismi. Sosiaalisen median syötteiden ja RSS-syötteenlukijaohjelmien kautta lukijalle tulee eteen suunnaton määrä pelkkiä otsikoita ja kuvia eri lähteistä. Tarjonta verkossa on valtava ja jokainen juttu pitää ”myydä” lukijalle erikseen. Tällainen toimintaympäristö johtaa väkisin siihen, että lukija pitää koukuttaa jo otsikolla ja kuvalla.

Ihminen tulee aina sinne [verkkojuttuun] otsikon perusteella, eihän sil oo mitään muuta miks se tulis sinne kun se otsikko ja kuva, niin tottakai sen pitää saada siitä otsikosta ja kuvasta heti päästä lähtee liikkeelle, et mitä siinä tulee siinä jutussa. [--] Miska Rantanen kerto silloin tuosta [--] ja kovin opetus mikä silt silloin tuli: ”Paras vitsi heti alkuun. Muuten kukaan ei katso sitä ohjelmaa. He menevät heti seuraavalle kanavalle painamalla sitä kaukosäätimen näppäintä, kun se on niin helppoo.” Sama verkossa on siirtyä pois siitä jutusta. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Joissakin tapauksissa voi olla myös hyvä miettiä, istuuko jutun interaktiivinen elementti parhaiten juuri jutun kärkeen vai johonkin toiseen sijaintiin jutun tarinankerronnan etenemisen kannalta.

Kun mitä tahansa verkossa julkaistaan, on se mobiililaitteella, desktopilla tai millä tahansa, se pihvi pitää olla aina siinä kärjessä. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Juttujen interaktiivisten elementtien pitäisi kulkea, ne pitäis olla kirjoitettuna tekstin sisälle, että ne ei oo ikään kuin sellaisia päälleliimattuja elementtejä. Ylehen pyrkii siihen, et ne ois aina jutun alussa, mikä on sekin ihan mahdollinen lähestymistapa. Meidän ajatus on nimenomaan ollu se, että sen niinkun interaktiivisen elementin pitäis jollain tavalla tukea sitä tekstin ymmärtämistä ja jotenkin elää siinä tekstin mukana. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Interaktiivisten elementtien sijoittelua voitaneen miettiä tapauskohtaisesti. Murrayn (2001, 181) mukaan käyttäjät odottavat joko tiedostetusti tai tiedostamattaan, että heidän katsomissaan hypermedia-teoksissa on läsnä kolme piirrettä: immersiota, vuorovaikutteisuutta ja muuntuvuutta. Nämä piirteet voivat tarjota heille mielihyvää. Joissakin toteutuksissa on todella loogista, että interaktiivinen elementti on heti alussa ja tarjoaa käyttäjälle heti mielihyvää, kun taas joskus tarinankerronnan rytmin kannalta luonteva sijoituspaikka voinee olla myös myöhemmin jutussa.

7.3.4.2 Kokonaisuus ratkaisee

Katju Aro kertoo verkkofeaturen editointiprosessista näin:

Editointia ei ole totuttu kauheesti miettimään tälläsenä niinku kokonaisuuden editointina, vaan että tota et editointi nähdään näin, että tavallaan AD on vastannut kuvaeditoinnista ja sitten tota toimittaja vastaa tekstin editoinnista, mut että nää on vähän silleen erilliset alueet, mutta sit verkkokerronnassa on pakko yrittää jollain lailla lomittaa yhteen, jolloin siinä joutuu sit siis nimenomaan editoimaan vähän niinku molempia, että sit saa sinne sen, että se tarina jollain lailla niinku järkevästi etenee. (Katju Aro, teemahaastattelu)

Aro antaa toisteisuudesta konkreettisen esimerkin. Alun perin *Ihmiskoe*-verkkofeaturen tekstissä kerrottiin, että maisemassa näkyy lehmiä pellolla, jonka jälkeen leikattiin videoon, jossa on lehmiä pellolla. Tarinan etenemisen kannalta on siis tarpeetonta kertoa sama asia peräkkäin kahdessa eri kerronnan moodissa, eli tässä tapauksessa ensin tekstissä ja sitten videossa. Eri videoita myös limitettiin yhteen siten, että niiden päälle sijoitettiin pieni teksti.

[--] jotta tavallaan tapahtuis niin, että se leipätekstin niinku se tekstillinen kerronta ei niinku tavallaan katkeais, vaan se jatkuis niiden videoiden yli [--] että se teksti on tavallaan se silta joka vie niiden videoiden yli, jotka tavallaan kuvittavat sitä, ja mikään näist ei sais niinku tavallaan sanoa samaa asiaa kuin se toinen niinku kerronnan moodi sanoo [--]. (Katju Aro, teemahaastattelu)

Myös *Ihmiskoe*-verkkofeaturea tehdessään Aro pääsi pohtimaan toimittajan kanssa paljon sitä, kuinka eri moodit eli kerronnan tavat (esimerkiksi teksti, ääni ja video) saadaan viemään tarinaa sujuvasti eteenpäin. Tätä Aro on tutkinut myös pro gradussaan (Aro 2014).

Mun niinku ajatus siitä verkkokerronnasta on, että mikään moodi ei tavallaan saisi toistaa sitä, mitä on edellä esitetty, vaan sen pitää kaiken koko aika kuljettaa sitä tarinaa eteenpäin. Siinä itse asiassa käytiin aika iso työ toimittajan kanssa, että me ikään kuin saatiin teksti, video ja muut elementit koko aika viemään sitä tarinaa eteenpäin, ettei sinne tulisi niinku tällaista toisteista sisältöä, ja jotenkin et siinä mielessä se käsikirjoitus, et missä järjestyksessä elementit tulee, sitä me jouduttiin hiomaan aika paljon yhdessä. (Katju Aro, teemahaastattelu)

Verkkofeaturen tarinankerronnan suunnitteluvaihe on yksi tärkeimmistä vaiheista. Hyvällä ennakkosuunnittelulla voi välttää monta karikkoa. Tällaista työtapaa kokeiltiin *Sinut on käännytetty* -verkkofeaturessa:

Ensin me yritettiin tehdä sitä Excel-tilaukseen, et tää on tää tilanne, meil on kaksi valintaa mitä siit tulee, ja mitkä sitten näistä valinnoista taas, mitä niistä seuraa, sit me todettiin, että tää oli hankalaa ja sit me lopulta laitettiin se siis ihan niinku seinälle, että meil oli peli pelattu tavallaan auki sellaisina haarautuvina osina, niin jota me sitte kaikki tavallaan työstettiin yhdessä, että siinä oli välillä koodaaja, välillä toimittaja, välillä minä ikään kuin aina tutkimassa ja miettimässä sitä, että miten joku osa kuvitetaan, miten tässä meneekään tää koodi ja mihin tää pitikään linkata, sit toimittaja pystyy tsekkaamaan sitä tarinaa [--]. (Katju Aro, teemahaastattelu)

Tällä tavalla toimien tarina saatiin visualisoitua siten, että kukin työryhmän jäsen voi nähdä tarinan seinällä ja siten tarinan eri puolista pystyttiin myös keskustelemaan yhdessä.

Onnistunut lopputulos ei vaadi Aron mukaan sitä, että käytetään todella montaa eri multimediaelementtiä. Aro kuvailee *Fintiaanit*-verkkofeaturea näin:

[--] Siinä se teho ei perustunut siihen, että sulla on tuhat eri kerronnan moodia käytössä, vaan siinä oli itse asiassa vain valokuva ja teksti plus lopussa se ihan pieni video, ja se osoitti sen, että myös, kun me aina mielletään, että visuaalisuus on ennen kaikkea aikakauslehden ominaisuus, niin mun mielestä se osoitti hyvin sen, että myös verkkoon voi tehdä niinkun visuaalisesti näyttävää ja liikuttavaa sisältöä, ja että ne elementit voi olla aika yksinkertaisia. (Katju Aro, teemahaastattelu)

Joskus taas jutun taustalla oleva data-aineisto on todella kiinnostava, mutta jutun tekovaiheessa onkin vaikeaa kirkastaa jutun tarina selkeäksi. Aron mukaan *Salaman synty* -verkkofeaturessa oli pohjana suuri data-aineisto siitä, mihin kohtiin Suomessa on iskenyt salamoita viime vuosina. Vaikka data-aineisto oli vahva, tekovaiheessa hänen oli vaikeaa saada kiinni siitä, mikä tarina lopulta on.

7.3.4.3 Journalismin ja tarinallisuuden suhde

Aro on nostanut opinnäytetyössään (2014) esille kysymyksen journalismin ja totuuden suhteesta multimediaa hyödyntävissä reportaaseissa. Onkin aiheellista pohtia, missä vaiheessa reportaasi on vielä dokumenttia ja missä vaiheessa siitä voi tulla fiktiivinen teos. Jo pelkästään narratiivinen journalismi voi luoda tällaista problematiikkaa:

Tavallaan fiktiokirjoittajat luo niinku tarinamaailmoja, joihin lukijan ajatellaan uppoavan, ja ne ovat tavallaan satumailmoja, ne eivät ole todellisia. Sit narratiivinen journalismi on jo lainannu niitä keinoja vahvistaakseen sitä omaa tarinallisuuttaan, sit on tavallaan ne virtuaalisen todellisuuden pelimailmat, josta nyt sitten ikään kuin lainataan vähän lisää, joka tavallaan on vielä enemmän sitä uppoamista täydelliseen tarinamaailmaan, ja sit jos nää kaikki tuodaan sinne niinkun journalismin kentälle nää elementit, niin mitä siit niinku tavallaan syntyy. (Katju Aro, teemahaastattelu)

Narratiivisen journalismin mukanaan tuomaa problematiikkaa syventää entisestään verkkoreportaasi, jossa vedotaan useisiin aisteihin samanaikaisesti:

[--] Siin on mun mielest tietty joku sellanen [raja jolla liikutaan, saatetaan liikkua jo siinä vaiheessa, kun me niinku puhutellaan kauhean montaa eri aistia, niin vaikutetaanko me niin paljon ihmisen tunnekokemukseen siitä jutusta, tai meillä on ainakin potentiaali vaikuttaa siihen [--]. (Katju Aro, teemahaastattelu)

Näin voi käydä jo muutamaa erilaista mediaelementtiä samanaikaisesti hyödynnettäessä ja vielä ehkä helpommin silloin, kun mukana on virtuaalitodellisuuselementtejä.

[--] Ajatus siitä et lisätään tää tämmönen niinku ulottuvuus, joka entisestään voimistaa sitä niinku todentuntua, niin mä mietin, että mä niinku epäilen, että ainakin saattaa mennä aika pitkään, ennen kuin journalistisesti me tullaan hyväksymään se tehokeinona. (Katju Aro, teemahaastattelu)

Aro vertaa tätä verkkoreportaasityön problematiikkaa dokumenttielokuvan tekemiseen. Monissa dokumenttielokuvissa on tarpeen kuvata kohtauksia, joita varten täytyy rakentaa uudelleen jokin tilanne, joka on jo tapahtunut. Näissä tilanteissa dokumentin ohjaajan täytyy miettiä todellisuuden suhdetta siihen keinoon, jolla hän kertoo tämän tarinan.

Tossa on must ehkä jotain sitä samaa, et niinku ainakin mä luulen et me joudutaan pohtimaan sitä paljon enemmän, just se, et missä kohtaa se muuttuu rekonstruktioiks ja missä kohtaa se rekonstruktio ei oo enää autenttista, jossa vaiheessa se alkaa olla tulkintaa. Ja sit kun semmonen tulkinta ei niinku tavallaan kuulu journalismiin, niin missä kohtaa sit, mitä enemmän me otetaan näitä eri aistikeinoja mukaan, ja varsinkin sit viel virtuaalinen todellisuus, niin missä kohtaa se alkaa niinku se raja ylittyä. (Katju Aro, teemahaastattelu)

Hän kertoo suhtautuvansa varovaisesti tähän, eikä olisi ainakaan suin päin valjastamassa virtuaalitodellisuutta journalismin käyttöön. Virtuaalitodellisuus on hänen mukaansa luontaisempaa esimerkiksi viihteessä ja peleissä. Siinä missä muidenkin multimediaelementtien, myös virtuaalitodellisuuden käytön pitäisi Aron mukaan olla aina perusteltua. Tarinan pitäisi olla aina kuitenkin etusijalla.

Tekniikka ei sais olla koskaan vain pintaa, ja nyt kun tää kehittyä niin nopeesti tää teknologia, niin must tuntuu, et se jollain lailla jää usein pintatasolle. [--], ettei otettais vaan jotain teknologiaa käyttöön siks, et se on mahdollista, et eikä edes niin, että keksitään se perustelu sille sitten jälkikäteen, vaan se pitäis ennemminkin olla niin, et tää on tää tarina, joka me niinku halutaan kertoa, mikä on paras tapa kertoa se. Ja jos silloin se vastaus on se, että me ei voida kertoa tätä millään muulla tavalla kuin rakentamalla tästä tämmönen virtuaalinen todellisuus, tai niinku virtuaalinen maailma, niin sit ookoo, sit se on varmaan perusteltu. (Katju Aro, teemahaastattelu)

Niin kuin kaikki muutkin haastateltavat, myös Lundgren korostaa tarinan tärkeyttä:

Jos tän jutun pihvi on tää stoori, niin ei se niinku siitä parane, et siihen laittaa jotain lentelemään ympäriinsä, et semmonenkin sivupolku on tässä käyty läpi. [--] Myös semmonen perusteksti, stoori, niinku tuskin se mihkään katoaa tai voi olla, että osataan pikkuhiljaa keskittyä ihan sen tarjoilemiseen. (Jarmo Lundgren, teemahaastattelu)

Tarinan pitäisi siis aina olla lähtökohta verkkoreportaasin tekemiselle, ja vasta sen jälkeen miettiä, millä tavoin tarinan saisi tuotua parhaiten esille.

7.3.5 Testaaminen

Pippuri arvioi, että yhden featuretoteutuksen tekemiseen menee noin viikko. Tämä on summittainen arvio, sillä todellisuudessa tämä on hyvin tapauskohtaista. Useimmiten Plus-deski varaa valmiin verkkofeaturen testaamiseen yhden päivän, mutta välillä on tarpeen varata enemmänkin aikaa.

Sit jos on tehty jotain, mitä me ei aikasemmin olla tehty, niin testaamiseen pitää varata, ja korjauksiin, kaks–kolmekin päivää. Mut suunnilleen tää on nyt se prosessi. Sit kun se on tehty, niin me pidetään aina sen jälkeen yhteiskokous, jossa käydään läpi, mikä siinä projektissa onnistui ja mitä pitää tehdä ens kerralla aina paremmin. Sit se tieto jätetään sellaseen paikkaan, missä siihen pääsee käsiksi ja missä voi ottaa opiksi. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Helsingin Sanomien työnkulkulistauksen mukaan koodaus ja testaus kestää noin viikon. Journalistisen työn asettamien tiukkojen aikataulujen vuoksi testivaiheessa voi tulla myös kiire.

Se saattaa liittyä siihen että kyse on uutisten tekemisestä, et esimerkiksi stoorii voidaan kirjoittaa aika viime metreille, et ei siin testaamiseen vaan mitenkään jää aikaa tai vois jättää aikaa, mut se ei tuu ajoissa se juttu ulos, ja se on tärkeämpää, et jos siel joku bugaa vähän, sen kans voidaan elää, kunhan se ei oo täysin hajal. (Jarmo Lundgren, teemahaastattelu)

Tarvittaessa teknisiä korjauksia voi toki tehdä myös jo julkaistuun toteutukseen.

7.3.6 Käyttäjätilastojen mittaus

Käyttäjätilastojen mittaus verkossa eroaa huomattavasti sanomalehden lukijatilastoista, koska verkossa on mahdollista kerätä käyttäjien lukutavoista hyvin yksityiskohtaista dataa. Toimitukset eivät yleensä mittaa pelkästään sitä, kuinka monta käyttäjää on klikannut jutun auki. Usein paljon kiinnostavampaa dataa toimitusten näkökulmasta on se, kuinka kauan käyttäjä on ollut tietyn jutun parissa.

Meillä ei oo puhdasta klikkimittaria enää käytössä, vaan me mitataan juttujen onnistumista ja suosiota tämmösillä niinku et kuinka paljon siinä on käytetty aikaa. Eli siis sivunäytöt kertaa käytetyt sekunnit. Eli hyvä juttu voi olla semmonen, jossa on ollu aika vähän klikkejä, mutta hirveesti aikaa, että siihen on syvennytty. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

On mahdollista myös mitata, kuinka paljon aikaa käyttäjä viipyy missäkin kohdassa verkkojuttua.

Esimerkiksi pelimäisessä *Sinut on käännytetty* -verkkofeaturessa Plus-deski toteutti mittauksen näin:

Meillä sit siitä oli semmoista dataa, että siin oli laitettu sellasii laskureita, me pystyttiin katsomaan, mitä linjoja ihmiset oli pääasiassa pelanneet, ja tota yllättävän moni oli valinnu, että kaikki yritti pysyä Suomessa tavalla tai toisella, ja sit niist Irakin vaihtoehdoista, mikäköhän siellä, siel oli myös

se, että siellä niinku kukaan ei halunnut jäädä Bagdadiin, et kaikki jotenkin yritti päästä jonnekin muualle, tämmösi niinku ihan kiinnostavii siis myös sen jutun kannalta, että mitä se kertoo siitä niinku lukijoista, että millä tavalla he ovat halunneet sitä pelata. (Katju Aro, teemahaastattelu)

Verkossa käyttäjä pitää koukuttaa todella tehokkaasti pelkällä otsikolla ja kuvalla, kuten aiemmin jo tuli esille. Sanomalehdessä edessä on huomattavasti laajempi kokonaisuus yhdellä vilkaisulla.

Sanomalehteä sun pitää sentään, sä voit selata noin ja sit pistää sen menemään, sä et varmaan lue noin, et sul on Hesari tässä [--] et sä varmaan sanomalehtenä itsessään sitä selaa, se on niin helppo siirtyä pois, niin sen takia pitää suurin osa niist paukuista, paras juttu, se pitää aina olla siin alussa. Ja mä en ymmärrä, miks se on niin vaikeeta sitten. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Välillä pitää kokeilla yrityksen ja erehdyksen kautta, millä tavoin olisi parasta mukauttaa printtijulkaisun totuttuja työtapoja sopiviksi verkkoon.

Kyllähän mekin siinä joskus vähän töppäillään. Muistan, Hesarissa oli joskus sellainen idea, et alkuun jotain vähän kivaa ja sit loppuun sellanen puristus, et palkitaan se lukija et se on päässy sinne. Kun kattoo meidän analytiikan perusteella, kuinka moni lukee sen loppuun asti, ei sinne loppuun tarvi mitään kiitosta jättää. Ei sinne asti kovin moni pääse. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Tällaistaakin tietoa voi saada käyttäjäanalytiikkaa aktiivisesti seuraamalla.

7.3.7 Suurimmat onnistumiset

Salminen nimeää Ylen suurimmiksi verkkofeatureonnistumisiksi virtuaalitodellisuutta hyödyntävän *Mikkelin pamaus* -verkkofeaturen, pelimäisen *Sinut on käännytetty* -verkkofeaturen ja *Meitä on nyt 5,5 miljoonaa* -verkkofeaturen, joka käsittelee sitä, millainen Suomi oli ennen ja millainen se on nyt. *Mikkelin pamauksen* hän kuvailee olevan virtuaalitodellisuuskerrontaa, jonka keinoin on rekonstruoitu Mikkelin panttivankidraama.

Tää on siis siinä mielessä onnistunu, että täs on tehty minusta jotakin niinku uutta. Tos on tuotu oikeesti jotakin uutta journalistiseen kerrontaan. Ikään kuin virtuaalitodellisuus, 3D-mallinnus ja vanhat arkistomateriaalit yhdistetty. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Sinut on käännytetty -verkkofeaturessa Salminen on erityisen tyytyväinen siihen, että pelin aloittaneista yli 60 prosenttia on pelannut pelin loppuun asti ja päätynt johonkin pelin lopputuloksista.

Kun toi kerronnan tahti on kuitenkin aika verkkainen, siin oli monta vaihetta, niin se vaatii aika pitkällisen keskittymisen. Ja se on must hyvä tulos, et kuitenkin yli 60 pinnaa niistä, ketkä alotti, et ne on nähny sillä arvoa, koska ne on halunnu antaa aikaansa sille, näin mä sen tulkitsen. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Meitä on nyt 5,5 miljoonaa -verkkofeaturessa on erikoisuutena laskuri, johon käyttäjä voi syöttää syntymäpäivänsä. Sen perusteella laskuri arvioi, monesko suomalainen hän on ollut.

Tällä [laskurilla] oli sellanen funktio tässä, et tää synnytti valtavasti jakoja niinku sosiaaliseen mediaan, joka sitte toi lukuisia silmäpareja tähän juttuun, jotka kyllä onneks vietti tässä muutenkin aikaa. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Laskuria on hyödynnetty interaktiivisena elementtinä monessa jutussa, esimerkiksi eläkepäiville siirtymisestä kertovassa Ylen verkkoartikkelissa *Haaveiletko eläkkeestä? Katso laskurista, milloin eläke alkaa ja kauanko se kestää*.

[--] Se [laskuri] laskee, kuinka monta sekuntia sulla on eläkepäiviin. Se muuttuu jotenkin, kun näkee sen, silmien eessä pyörii konkreettinen, se kertoo näin ja näin ja näin, se vaikuttaa ihmisiin. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Jo aiemmin tuli esille, kuinka suosittu Helsingin Sanomien Verkkoliitteessä jo vuonna 1998 julkaistu *Deadline*-laskuri oli. Näyttää siltä, että laskurit todella ovat yleisön kestopuosikkeja.

Pippuri odottaa edelleen sitä päivää, jolloin saisi tehtyä täydellisen jutun. Erityisen onnistuneeksi toteutukseksi hän kuitenkin nimeää *Me tiedämme missä asut* -verkkofeaturen.

Se oli aika hyvä, se oli aika pelkistetty, siitä mä tykkään, aihe oli erittäin hyvä, ajankohtainen ja on edelleen. [--] Tätä mä voisin pitää niinkun, missä keinot, tyyli ja sanoma on jo melkein lähellä onnistumista. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Aron mielestä onnistunein niistä Plus-deskin verkkofeatureista, joita hän itsekin on ollut tekemässä, on *Fintiaanit*.

Ihan siksi, että siin oli niin selkeästi hallittu sekä se tekniikka – se oli paljon minimalistisempi – siin oli hallittu sekä se tekniikka et visuaalisuus ja siinä myös koodaus oli onnistunu. (Katju Aro, teemahaastattelu)

Mäkisen mukaan ylipäätään yleensä aina se viimeisin projekti, jota on tekemässä, tuntuu ehkä parhaimmalta. Lisäksi hän mainitsee monia esimerkkejä, kuten esimerkiksi nämä:

Estonia-juttu [*Estonia 28.9.1994*] on yks sellanen, siinä oli se tunnepuoli ja sellanen ainutlaatuisuus, se 3D-malli oli tosi hyvä. Sitte tää *Sydänkohtaus* nyt oli toinen hyvä, kun se oli aika puhdaslinjainen, sellanen niinkun toimi, ja lukijat pitivät siitä. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Muina esimerkkeinä hän mainitsee *Stadi Warsin, Pärjäisitkö taidesijoittajana?*, *Suomi 100* -kuvareportaasisarjan ja *Miten elämäsi sujuu muihin verrattuna? Lue sinulle räätälöity juttu perheestä, terveydestä, työstä ja onnesta* -jutun, jossa lukija vastaa tiettyihin kysymyksiin ja juttu räätälöityy sen mukaan.

Sehän on ollut ihan uutta kehitystyötä, missä se teksti ja interaktiivisuus sekoittuu vielä saumattomammin keskenään. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Myös Lundgren mainitsee suurimmiksi onnistumisiksi muun muassa *Estonia 28.9.1994*:n, mutta myös monia muita toteutuksia:

No oli toi sukelluspläjäys [*Syvällä*] aika mainio, tota tota, sit oli se hyttysjuttukin [*Täältä ne tulevat*] jäi mieleen, se oli ehkä se aihe niin kiehtova, en mä tiedä, ehkä mun kohdalla liittyy myös usein siihen, jos on käytetty jotain uutta kirjastoa tai tekniikkaa, niin sitten jää mieleen, siin oli käytetty sitä, hetkinen, FullWeight-JavaScript-kirjastoa, joka jakaa sen jutun slideiks, siis kokoruudun kokosiks, sanotaan nyt vaikka slideiksi [--]. (Jarmo Lundgren, teemahaastattelu)

Sittemmin tätä JavaScript-kirjastoa on käytetty Lundgrenin mukaan enemmänkin.

7.3.8 Haasteet

Nykyään monet mediatalot ovat siirtyneet mobiili edellä -ajatteluun. Niin ovat tehneet myös Helsingin Sanomat ja Yle.

Se on ihan selkee, kun suurin osa lukijoistakin käyttää mobiilia, niin totta kai se [verkkofeature] optimoidaan sille. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Niin Mäkisen kuin Salmisenkin mukaan lisääntyvä mobiilikäyttö on suurin haaste.

Mobiilinäyttävyyys on ehkä se keskeisin ongelma, eli miten tehdä sellaista tavallaan isoa ja näyttävää, sellaista vau-efektin luomista mobiilissa. Mobiiliselainten rajoitukset ja datansiirron hitaus aiheuttaa suurii ongelmii eikä sitä oikein kukaan oo maailmanlaajuisesti vielä pystynyt ratkaisemaan, että miten niitä tehdään. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Koska tyypillisesti kun mietitään sitä, että mitä mä ymmärrän ainakin reportaasilla ja featurella, niin se on tekstin ja kuvan kannalta niinkun runsasta ja syvällistä pitkääkin kerrontaa. No, sitten kun me tiedetään kuitenkin, että näitä mobiililaitteita käyttää yli totaninnin puolet, jotkut meidän stooreista kerää yli 60 prosenttia näitä käyttäjiä. Se tarkoittaa, että isommat näytöt on vähemmistössä, joka tarkoittaa sitä, että siinä on aika paljon pähkimistä, kuinka ne rakennetaan ne stoorit sitten. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Ylellä on kokeiltu esimerkiksi tällaisia mobiili edellä suunniteltuja toteutustapoja:

Yks on se, että tehdään vahvan visuaalisia reportaaseja käyttämällä vaikka tällaista virtuaaliodellisuustyypistä kerrontaa justiin, että kun sä käännät sun puhelinta, niin sä näät, että maisema kääntyy. Esimerkiks Tšernobylin jäämistöistä, niistä paikoista, on tehty täntyyppinen viime keväänä [*Säteilevä Tšernobyl*] ja sen kaltaista. Joka niinku tavallaan hyödyntää sen laitteen mahdollisuuksia ja sen liikettä. Että sä voit kokea, se tulee niinku semmonen läsnäolon fiilis, jota halutaan aikaansaada sillä. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Toinen toteutustapa on se, että tarina etenee ruutu kerrallaan:

Kokeiltiin tämmöistä vähän pelillistä itse asiassa kerrontatapaa, joka toki perustui täysin faktoihin. Siis tota liittyy näihin kielteisen turvapaikkapäätöksen saaneisiin turvapaikanhakijoihin, et mitä vaihtoehtoja tota ihmisellä on sit siinä tilanteessa. Sun pitää tehdä niitä samoja valintoja kuin mitä sillä ihmisellä oikeestikin on, ja tavallaan se eteni aika hyvin mobiili edellä sitten. Yksi näkymä kerrallaan, sinulla on kaksi vaihtoehtoa: valitko vai palaatko vapaaehtoisesti. Ja sit sä valitsit, ja sit se polku eteni sitä kautta. Se on yksi vähän uudempi, ainakin meidän näkökulmasta uudempi aluevaltaus. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Mobiilissa on sekä Mäkisen että Salmisen mukaan hankalaa se, että autoplay-videot eli automaattisesti pyörimään lähtevät videot eivät useinkaan toimi mobiililaitteilla, vaan ne pitää erikseen täpätä päälle. Tällaista ongelmaa ei ole tietokoneen verkkoselaimella katseltaessa.

Et kyl mä edelleen kaipaen sitä niinkun, et saatais niinku paremmin se sellanen liikkuva kuva osaks sitä featurekerrontaa myös tonne mobiiliin, et se on vielä vähän semmonen hankaluus [--]. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Salmisen mukaan tämäkin asia kuitenkin kehittyy pikkuhiljaa.

Juttujen ideointi ja työaikojen yhteensovittaminen muiden toimitusten jäsenten kanssa aiheuttavat välillä haasteita.

Aika usein alkuvaiheessa on vaikeeta saada se idea, se kova ydin niinku puristettua esiin. Se vaatii vähän aikaa ja totanoinnin keskustelua eri osapuolten välillä. Sitte tämmösiä niinkun tylsän arkisia haasteita, mitä meille tulee, on eri rooleissa olevien ihmisten erilaiset työajat. Mistä me löydetään, jos on niinkun toimittaja x, joka on meidän kanssa tekemässä niinku jotain, niin sit sillä on yht'äkkiä jotain hassuja työvuoroja listalla. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Lundgrenin mukaan suurin haaste on malttaa pysähtyä kunnolla harkitsemaan, onko multimediateutuksen tekeminen oikeasti tarpeellista vai ei.

Suurin haaste on se, sanoisin, että malttaa olla tekemättä mitään tuollaista turhanpäiväistä ja keskittää voimavaransa siihen, sit kun on jotain niinku jutussa itsessään jotain visuaalisesti tai ilmaisullisesti tai kerronnallisesti niinku sellasta, jonka päälle rakentaa jotain kiinnostavaa, niin tekee silloin. Suurin haaste on osata sanoa ei. (Jarmo Lundgren, teemahaastattelu)

Lundgrenin mukaan multimediaelementtien ei pitäisi olla jutussa vain siksi, että ”netissä pitäisi olla jotakin siistiä”.

7.3.9 Tulevaisuudennäkymät

Pippurin mukaan Yle tekee kokeiluja sen suhteen, toisiko virtuaalimaailma tai 360-asteisen kuvan esittäminen lisää immersiiivisyyttä eli saisiko se katsojan tempautumaan mukaan tarinaan vielä enemmän.

Tällä hetkellä se vaatii ne ylimääräiset laitteet ja tekniikka on vielä vähän kehittymässä, et on niitä lukuisia polkuja joita pitkin se voi edetä, mikään ei oo vielä standardina siihen, niin enemmänkin seurataan ja tehdään jotain, pidetään sitä taitoa ja tietoa yllä ennemmin kuin tehdään täysin pelkästään jotain virtuaalihommia. (Mika Pippuri, teemahaastattelu)

Myös Helsingin Sanomissa seurataan niin journalismin kuin ohjelmoinninkin uusia suuntauksia.

[--] Otetaan esikuvii maailmalta, katotaan, mitä tapahtuu hyvin, mitä asioita tehdään hyvin, sit se on toki myös teknistä kehitystä, pyritään seuraamaan minkälaisia uusia työkaluja totaniin tulee siis eri alueilta, oikeastaan ei journalismin saralla. Useinhan mielenkiintoiset työkalut tulee jostain muualta kuin journalismin saralta ja niinku ohjelmointikirjastot. Me ollaan viime aikoina pyritty parantamaan meidän koodintekemisen laatua, että me pystyttäis tekemään nopeemmin parempaa koodia. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Salminen arvelee, että tällä hetkellä verkkokerronnassa on muutamia erilaisia kehityskulkuja. Ne ovat rauhallisuus ja visuaalisuus:

Yks on se, et varmaan nähään tämmösiä aika laajoja niinku tavallaan rauhallisen omaksumisen, rauhallisen lukemisen tai katselun niinku tyypistä featuree. Siin on aika vähän elementtejä, mut siis tietoisesti vähän elementtejä. Sitten on toinen kehityssuunta, joka tarkoittaa entistä semmosta strukturoidumpaa, jäsennellympää, vähemmän leipäteksti, enemmän visuaalinen ilmaisu edellä menevää mut kuitenkin syventävää [--] et siin ei tarvi lukee valtavaa tekstimassaa, mut sä saat kuitenkin hyvin sen tiedon siitä, et miten tää asia menee. Tää liittyy erityisesti just niinku mobiiliin, et miten se jäsennellään. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Toisaalta myös virtuaalitodellisuudessa on omat mahdollisuutensa, joiden hyödyntäminen journalistisessa verkkokerronnassa hakee muotoaan monenlaisten kokeilujen kautta.

Tää virtuaalitodellisuus erilaisine laseine ja muineen on vähän nyt semmonen ollu tässä bubbling under puoltoista vuotta melkeen, että tuleeko siitä jotain. Sit yks asia on se, että tuleeko siitä jotakin yleensä, ja toinen on se, tuleeko siitä jotakin journalistisessa kerronnassa. Et voihan se olla, että peliskene ottaa sen omakseen ja yleisö myös. (Juho Salminen, teemahaastattelu)

Salmisen mukaan on kuitenkin vielä tässä vaiheessa tuhannen taalan kysymys, että onko yleisö jo valmis selailemaan verkkofeatureja VR-lasit päässään.

Sekä Ylessä että Helsingin Sanomissa on tehty räätälöityjä juttuja, jotka ikään kuin muuttuvat juuri kyseiselle käyttäjälle sopiviksi. Tällaisissa toteutuksissa käyttäjä vastaa esimerkiksi muutamaaan personoivaan kysymykseen, jonka jälkeen hän saa ikään kuin personoidun lukukokemuksen.

Nää muuttuvat jutut on yks asia, mihin me pyritään nyt keskittymään, ja tavallaan siinä skenessä on paljon opittavaa. Se niinkun miten se lukija löytää niinkun ne, lokaation tai muun tällöisen perusteella, ylipäänsä personoitu sisältö on se joka niinku mikä meitä just tällä hetkellä kiinnostaa erityisen paljon. (Esa Mäkinen, teemahaastattelu)

Uusia toteutustapoja kokeillaan myös videokerronnassa:

Meil on nyt niinkun suunnitteilla tällöinen alusta, tai miksi sitä pitäis sanoa, kehikko, template, jossa juttu perustuu oikeestaan tai siis jutun sijaan siinä on video ja sitten tarinan edetessä siinä tulee tällöisiä referenssijuttuja, joita katsoja voi lukea tai olla lukematta, vähän niinku kuljettu koko kehä takaisin siihen vaiheeseen, kun vuonna 2001 tehtiin tällösiä vastaavii, niin sellaisia haluaisin nähdä ja nyt niitä yritetään sitten taas tehdä. (Jarmo Lundgren, teemahaastattelu)

Kaiken kaikkiaan vaikuttaa siltä, että sekä Ylessä että Helsingin Sanomissa on paljon innokkuutta ja taitoa uusien verkkofeaturekerronnan muotojen kokeilemiseen ja kehittämiseen.

7.4 Yhteenveto

Verkkoreportaasien teknisten ja tarinankerronnallisten toteutustapojen kehitystä tutkiessa esille nousi se, kuinka teknisessä mielessä aluksi verkkoreportaasien tekeminen oli todella työlästä ja hidasta. Koko verkkojulkaisemisen ympäristö oli 2000-luvun alussa erilainen kuin nykyään. Journalismin on pitänyt hiljalleen löytää oma tapansa hyödyntää verkkojulkaisemisen mahdollisuuksia. Työtävät ovat jalostuneet hiljalleen yritysten ja erehdysten kautta. Jokainen verkkoreportaasi syntyy monen ihmisen yhteistyöllä.

Tarinankerronnallisesta näkökulmasta tuli esille esimerkiksi se, kuinka verkkojournalismissa paras vitsi kannattaa sijoittaa heti alkuun. Verkkoreportaasia pitäisi kyetä ajattelemaan myös kokonaisuutena, jossa jokaisella kerronnan moodilla on omat tehtävänsä. Samaa asiaa ei pitäisi toistaa yhä uudelleen ja uudelleen eri multimediaelementeissä, vaan pikemminkin käyttää elementtejä tavalla, joka

tukee tarinaa. Pitäisi malttaa pysähtyä miettimään, mitkä ovat tarinan välittämisen kannalta oleellisia elementtejä. Vahvan tositarinan tulisikin olla aina lähtökohta verkkoreportaasin tekemiselle. Jos tarina ei ole riittävän vahva, hienoimmatkaan multimediaelementit eivät riitä tekemään verkkoreportaasista kiinnostavaa kokonaisuutta. Ihan joka tarinasta ei kannata tehdä multimediatoteutusta.

Verkossa käyttäjät näkevät verkkoreportaasista useimmiten ensin vain otsikon ja kuvan, joten näiden tulisi olla riittävän informatiivisia ja vahvoja houkuttelemaan käyttäjä klikkaamaan verkkoreportaasin auki ja tutustumaan siihen tarkemmin.

Kun käyttäjä on klikannut verkkoreportaasin auki, nykyaikaisissa toteutuksissa hän useimmiten voi silmäillä reportaasia ja navigoida rullaamalla. Näin hän voi muodostaa nopeasti yleiskäsityksen siitä, millainen tämä verkkoreportaasi on ja onko hän kiinnostunut käyttämään aikaansa verkkoreportaasin parissa. Verkkoreportaasista voi tehdä kiinnostavan esimerkiksi siten, että verkkoreportaasi räätälöidään mukautumaan käyttäjien valintojen perusteella ja siten käyttäjät saavat personoituja lukukokemuksia.

On myös huomionarvoista tarkastella myös sitä, kuinka journalismin ja totuuden suhde näkyy multimediaa hyödyntävissä verkkoreportaaseissa. Joissakin tapauksissa journalistinen verkkoreportaasi voi hyödyntää tarinallisuuden keinoja todella voimakkaasti ja vedota samanaikaisesti todella moneen aistiin.

Verkkoreportaasien onnistumista voidaan arvioida tarkasti verkkosivujen analytiikkaa tulkitsemalla. Analytiikka antaa toimitukselle hyödyllistä dataa esimerkiksi siitä, millaiset toteutukset ovat herättäneet käyttäjien mielenkiinnon ja millaisten sisältöjen parissa he ovat valmiita viettämään aikaa.

Nykyään suurin osa käyttäjistä käyttää mediasisältöjä mobiililaitteilla, ei niinkään suurella tietokoneen ruudulla. Tämä aiheuttaa paljon työtä suunnitteluvaiheessa, kun verkkoreportaasin pitää toimia hyvin myös mobiililaitteilla. Tulevaisuudessa laitekanta todennäköisesti laajenee entisestään, kun tehdään entistä enemmän virtuaalitodellisuutta hyödyntäviä toteutuksia. Inspiraatiota haetaan rohkeasti myös journalismin ulkopuolelta, kun etsitään uusia toteutustapoja.

8 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimuksessani on kaksi tutkimuskysymystä.

Tutkimuskysymys 1: Millaisin keinoin verkkoreportaasit rakentavat kuvaa esittämästään ilmiöstä 2000-luvun alussa ja millaisin nykyään? Tämän selvittääkseni vertailen verkkoreportaasien teknisiä ja tarinankerronnallisia toteutustapoja ennen ja nyt.

Tutkimuskysymys 2: Miten verkkoreportaaseja tehtiin 2000-luvun alussa ja miten niitä tehdään nykyään? Selvitän asiaa teemahaastattelulla, jossa haastateltavina on verkkoreportaaseja tekeviä henkilöitä.

Tässä luvussa vastaan tiivistetysti näihin tutkimuskysymyksiin ja esitän vastaukset johtopäätöksinä. Olen jaotellut luvun teemoittain alalukuihin, jolloin johtopäätökset liittyvät näihin teemoihin. Ensimmäinen alaluku kertoo, minkä vuoksi verkkojulkaisemisen kehittäminen kannattaa. Toinen kertoo kehityskulusta kohti modernia verkkokerrontaa. Kolmanteen olen koonnut kymmenen vinkkiä onnistuneen verkkoreportaasin tekemiseen, sillä yksi tämän tutkimuksen tavoitteista on, että yhä useampi julkaisu saisi konkreettisia vinkkejä ja inspiraatiota multimediakerronnan kehittämiseen. Lopuksi neljännessä alaluvussa hahmottelen, kuinka aiheen tutkimista voisi jatkaa tulevaisuudessa.

8.1 Verkkojulkaisemisen kehittäminen kannattaa

Voidaan ajatella, että journalistisella verkkojulkaisemisella on kaksi suuntausta. Ensimmäistä suuntausta edustavat lapiolehdet, joihin lapioidaan paperilehteen tehtyjä juttuja joko sellaisenaan tai editoituina (Heinonen 1999, 25–27). Toiseen suuntaukseen kuuluvat näyttävät verkkoreportaasit, joissa nykyaikainen teknologinen potentiaali on valjastettu yhdessä narratiivisten keinojen kanssa muodostamaan käyttäjälleen immersiiivinen ja interaktiivinen kokemus. Jacobsonin (2011, 868) mukaan on selvää, että suuret mediatalot eivät hyödynnä täysin verkon multimediamahtoisuuksia.

Jo 2000-luvun alussa Salo (2000, 109) on kirjoittanut näin: ”Jos kuvareportaasille halutaan löytää uusia muotoja ja kanavia uusmediassa, myös valokuvaajien ja kuvajournalistien on ajateltava uudelleen oman välineensä narraatiokäytännöt suhteessa televisioon, elokuvaan ja uusmedian tarjoamiin

täysin uusiin muotoihin kuten hypertekstin linkkirakenteeseen.” Tässä uudelleenajattelemisessa on menty reilussa viidessätoista vuodessa eteenpäin. Sen tuloksena on nähty kehittyneitä verkkoteknologiaa hyödyntäviä verkkoreportaaseja suomalaisissa medioissa esimerkiksi Helsingin Sanomien ja Ylen verkkosivustoilla. Myös monet pienemmät ja omaehtoisemmat mediat (muun muassa Nuorgam, Raymond eli nykyinen X-lehti, Uusi Inari ja Reunamedia) ovat toteuttaneet tällaisia kehittyneitä verkkoreportaaseja. Silti vaikuttaa siltä, että suurin osa suomalaismedioista on edelleen tuossa Salon 2000-luvun alussa kuvaamassa tilanteessa, jossa pohditaan nykyaikaan sopivia narraatiokäytäntöjä. Useissa toimituksissa voidaan jäädä nimenomaan pohdinnan tasolle, koska verkkokehittämiseen ei ole syytä tai toisesta mahdollisuutta keskittyä.

Teemahaastatteluissa tuli vahvasti esille, että verkossa todella on valtava määrä yleisöä. Tämän vuoksi verkkokerronnan keinojen kehittäminen on myös taloudellisesti kannattavaa, koska laadukkaiden verkkoreportaasien avulla voidaan palvella yleisöjä entistä monipuolisemmin. Voi olla, että toimituksissa olisi kyllä ideoita, mutta usein verkkojuttujen lisätyötä ja toisenlaista ajattelumallia vaativa toteutus jää kokonaan tekemättä esimerkiksi resurssipulan vuoksi. Silloin verkkojutun ainoat elementit ovat perinteiseen tapaan otsikko, ingressi, kuva, kuvateksti, leipäteksti ja mahdollisesti nosto. Esimerkiksi reportaasin sisältämä vahva tarina voisi lähteä verkossa aivan uuteen lentoon ja tavoittaa entistä laajempia yleisöjä, jos lopetettaisiin lapiointi ja sen sijaan rakennettaisiin reportaasille nykyaikainen kiitorata sellaisin teknisin toteutuskeinoin, jotka soveltuvat tukemaan tarinankerrontaa.

8.2 Kehityskulku kohti modernia verkkokerrontaa

Seuraavaksi esitän muutamia johtopäätöksiä suomalaisten verkkoreportaasien teknisistä ja tarinankerronnallisista toteutustavoista ennen ja nyt. Kuuden verkkoreportaasin ja viiden teemahaastattelun aineiston perusteella ei pidä vetää ehdottoman tiukkoja johtopäätöksiä kehitystrendien suhteen. Olen tästä huolimatta verkkoreportaasiaineistoa valitessani pyrkinyt valitsemaan kultakin aikakaudelta ja kustakin mediasta sellaiset verkkoreportaasit, jotka tietyllä tapaa olisivat aikansa kuvia. Näin ollen voin hahmotella suuntaa antavasti, kuinka verkkoreportaaseja tehdään Suomessa.

Analyysin myötä olen havainnut, että vanhoissa 2000-luvun alun verkkoreportaaseissa käyttäjää ohjailaan huomattavasti enemmän kuin nykyaikaisissa verkkoreportaaseissa. Tämä johtaa siihen, että käyttäjälle annetut navigaatiomahdollisuudet ovat näissä vanhoissa toteutuksissa rajallisemmat kuin nykyisin. Yleensä nykyaikaisissa verkkoreportaaseissa eteneminen perustuu käyttäjän määrittämään

omaan lukutahtiin verkkosivua alaspäin vieritettäessä. Yksittäisen kuvan, tekstin tai infografiikan kesto ei välttämättä ole mahdollista määritellä, koska käyttäjä saa itse viipyä kussakin mediasisällössä sen verran kuin hän katsoo sopivaksi. Sen sijaan videoissa ja ääniklipeissä jokaisen elementin kesto on määritelty tietoisesti jo editointivaiheessa. Muissa mediasisällöissä käyttäjä määrittelee nykyaikaisissa verkkoreportaaseissa keston käytännössä itse.

Verkkoreportaasien yhteistaulukosta (taulukko 1) voi havaita sen, että mediaelementtien määrään vaikuttaa merkittävimmin yksittäiseen verkkoreportaasiin valittu toteutustapa, jonka myötä toimituksessa on otettu käyttöön yksittäiselle reportaasille sopiva määrä mediaelementtejä. Verkkoreportaasin julkaisuajankohdalla ei näyttäisi olevan niinkään merkitystä mediaelementtien määrän kannalta. Jokainen verkkoreportaasi on ikään kuin yksittäistapaus, jota on työstetty toimituksessa ja johon on pyritty valitsemaan sopivanlaajuinen määrä erilaisia mediaelementtejä. Tämä työnkulku ohjaa mediaelementtien yhteismäärää huomattavasti enemmän kuin se, onko verkkoreportaasi julkaistu 2000- vai 2010-luvulla.

Huomionarvoista on myös se, että jokaisessa aineiston verkkoreportaasissa on käytetty tekstiä ja valokuvaa. Tämän perusteella voi todeta, että valokuva ja teksti ovat reportaasi-ilmaisun peruspalasia, jotka ovat olleet vahvasti läsnä journalismin alkuketkistä lähtien ja ovat vieläkin erottamaton osa tällaisia reportaaseja. Valtaosassa aineiston verkkoreportaaseista on myös hyödynnetty videon mahdollisuuksia, joten tekstin ja valokuvan ohella myös video on yksi suosituimmista mediasisällöistä verkkoreportaaseissa. Myös infografiikkaa näkyy paljon.

Verkkoreportaasin tunnelman luomisessa käytetään useimmiten myös ääntä eri muodoissaan. Joissakin verkkoreportaaseissa se voi olla kertojanääni, toisessa haastatteluääni, kolmannessa jonkinlaista taustalla soivaa musiikkia ja joissakin toteutuksissa näitä kaikkia. Verkkoreportaasin voi rakentaa myös täysin äänettömäksi ja samalla käyttää vain vähän tekstiä. Näin on toimittu kuvapainotteisessa *Osataan olla näkemättä* -erikoistaitossa. Joskus tekstitys on tarpeen, kun halutaan varmistaa, että käyttäjä voi ymmärtää videoiden sisällöt myös mobiililaitteilla ilman ääntä katsottaessa. Näin on toimittu *Poika joka katseli pilviä* -verkkofeaturessa.

Kiinnostava yksityiskohta on myös GIF-animaatioiden uusi tuleminen. Vaikka nykyajan verkkojulkaisemisessa on käytössä suunnaton määrä animoinnin mahdollisuuksia, niin siitä huolimatta suhteellisen vanhanaikaisella GIF-animaatiolla on edelleen oma paikkansa verkkojulkaisemisessa. Se toimii edelleen esimerkiksi animaatioissa, joissa tarkalla värintoistolla ei ole merkitystä asiasisällön

välittymisen kannalta. Näin on toimittu esimerkiksi *Sydänkohtaus*-erikoistaiton sydänkäyrissä ja mustavalkoisissa lääketieteellisiä toimenpiteitä kuvaavissa animaatioissa.

Aro kuvailee nykyaikaisia verkkojulkaisuja näin: ”Diginatiivit julkaisut ilmestyvät vain digitaalisesti ja ne on suunniteltu suoraan digitaalisille alustoille kuten tablettilehdeksi tai verkkoliittymäksi. Suunnittelua ohjaa käyttäjäkokemus ja visuaalisuus rakentuu käyttötapojen ja digitaalisen median ominaispiirteiden perusteella. (2014, 8)” Voi sanoa, että käyttäjäkokemus vanhoissa ja uusissa verkkoreportaaseissa on erilainen, koska eri aikakausilla toteutetut verkkoreportaasit mukailevat oman aikansa verkon käyttötapoja ja digitaalisten median ominaispiirteitä.

8.3 Kymmenen vinkkiä onnistuneen verkkoreportaasin tekemiseen

Lopuksi listaan tiiviisti kymmenen vinkkiä onnistuneen verkkoreportaasin tekemiseen. Nämä vinkit ovat johtopäätöksiä siitä, millaisin keinoin verkkoreportaaseja nykyisin tehdään hyvällä menestyksellä. Vinkit on tarkoitettu avuksi verkkoreportaasin teknisten ja tarinankerronnallisten toteutustapojen suunnitteluun. Vinkeistä on apua myös verkkoreportaasin toteutusvaiheessa. Hyvin tehty suunnitteluvaihe säästää aikaa ja vaivaa, kun verkkoreportaasia toteutetaan.

1. Mieti ensin tarina, sitten vasta toteutuskeinot

Vaikuttaa siltä, että kiinnostavan verkkoreportaasin tekemisessä tärkeintä on edelleen se, että kerrottava tarina on kiinnostava ja se on onnistuttu kertomaan hyvin. Tähän päätelmään sain vahvistusta jokaisesta tekemästani teemahaastattelusta. Vaikka käytössä olisi kaikki kuviteltavissa olevat tekniset toteutustavat, huonoa tai huonosti kerrottua tarinaa ei saisi muutettua kiinnostavaksi.

Juttuideoinnissa ei pitäisi lähteä siitä pisteestä, että toimituksen pöydälle tuodaan vaikkapa 360 asteen kamera ja nimenomaan sillä välineellä tulisi tuottaa journalistinen verkkoreportaasi. Toki tällainenkin ideointi voi toimia, mikäli löytyy riittävän vahva tarina, jonka saisi parhaiten kerrottua juuri 360-asteisella videolla tai kuvalla. Tietty toteutustapa ei saisi kuitenkaan olla ainoa motiivi verkkoreportaasin toteutukselle. Joskus voi olla parempi ratkaisu kertoa tarina mahdollisimman yksinkertaisesti perinteisin keinoin.

2. Sijoita paras vitsi alkuun

Kun käyttäjä seikkailee verkossa, sisältö tulee hänen eteensä usein monista suunnista esimerkiksi sosiaalisen median syötteiden ja RSS-syötteenlukijaohjelmien kautta. Tällöin käyttäjä seuloa valtavasta tarjonnasta itseään kiinnostavaa mediasisältöä usein pelkkien otsikoiden ja mahdollisesti myös kuvien perusteella. Jokainen juttu pitää ”myydä” lukijalle erikseen.

Verkkjournalismin toimintaympäristön perusluonteen vuoksi on syytä kiinnittää erityistä huomiota niin otsikointiin kuin myös reportaasin aloitukseen. Jos verkkoreportaasin erityiseen mediaelementtiin, kuten vaikkapa laskuriin, vihjataan jo otsikossa, lukija saa heti informaatiota tästä erityisestä mediaelementistä ja hänen mielenkiintonsa verkkoreportaasia kohtaan voi herätä heti.

3. Luo kokemuksellisuutta tarinallisuudella

Katju Aron (2014, 11) mukaan multimedijuttua ja aikakauslehteä vertailtaessa on havaittavissa kaksi yhteistä ominaisuutta: tarinallisuus eli narratiivisuus ja sen synnyttämä kokemuksellisuus. Tässä mielessä reportaasin tekemisen peruseriaatteet näyttävät pysyneen samansuuntaisina niin printtijulkaisua kuin verkkojulkaisuakin ajatellen. Mukaan on vain tullut uusia teknisiä apukeinoja, joilla kiinnostava tarina saadaan kerrottua yleisölle uusin tavoin ja joiden avulla voi mahdollisesti tavoittaa myös sellaisia yleisösegmenttejä, jotka eivät muuten lukisi reportaaseja.

Kuitenkaan ei pidä sukeltaa liiaksi tarinallisuuteen, vaan muistaa pysyä tosiasioissa. Verkkoreportaasin tekeminen vertautuu dokumentin tekemiseen. Siinäkin täytyy ottaa huomioon, ettei ota liikaa tarinankerronnallisia vapauksia totuusperusteisuuden kustannuksella.

4. Mene henkilön kautta aiheeseen

Kaikissa analysoimissani verkkoreportaaseissa on aina keskiössä jokin kiinnostava henkilö tai useampikin, joiden tarinan kautta lähestytään jotakin ilmiötä. Näissä tapauksissa henkilön kautta lähestyttiin Lapin maaseudun elämäntyyliä, karjataloutta, sydänkohtausta, julkista liikennettä Helsingissä, arvoituksellista yhtyettä ja ilmastonmuutosta. Henkilön tuominen juttuun voi tuoda ilmiön lähemmäs lukijaa ja samalla vedota tunteisiin.

5. Pidä video sopivan lyhyenä, vetoa tunteisiin ja harkitse tekstittämistä

Verkkovideoiden tulisi olla maksimissaan minuutin pituisia. Tätä päätelmää puoltaa Reuters Instituutin tutkimus (Kageropoulos ym. 2016, 5) ja myös useiden videoiden pituudet analysoimissani nykyaikaisissa verkkoreportaaseissa. Suhteellisen lyhyissä verkkovideoissa katsojan mielenkiinto pysyy yllä. Kun video on riittävän tiivis, käyttäjän omaehtoinen eteneminen verkkoreportaasin parissa ei katkea pitkäksi ajaksi yksittäiseen mediaelementtiin eli videoon.

Videoissa kannattaa kiinnittää huomiota myös siihen, että ne toimivat tarvittaessa myös ilman ääntä tekstitysten kanssa. Usein video onnistuu, jos siinä on vahva tunteisiin vetoava elementti. (Kageropoulos ym. 2016, 5)

6. Kokeile rohkeasti uusia kerronnan tapoja

Verkko on ihanteellinen alusta uudellejournalistisille kokeiluille. Siellä voi hyödyntää uusinta teknologiaa ja siellä on myös tilaa verrattuna printtijulkaisuissa käytettävissä olevaan rajattuun tilaan.

Alkuun päästäkseen voi ottaa esille vaikkapa multimedialisen tarinankerronnan kaavion (MAZ 2016) ja sitä kautta pohtia, mikä kerronnan tapa palvelisi tarinaa parhaalla mahdollisella tavalla. Ei pitäisi heti lannistua, jos jokin haaveissa oleva mediaelementti ei ensimetreillä taivu täysin sopivaksi verkkoreportaasin osaksi. Kun journalistilla on hitunen hack-mentaliteettiä (Pullinen 2017), hänen ei ole tarpeen ajatella verkkokerronnan kehittämistä vaikeimman kautta. Tällöin journalisti voi ottaa selvää julkaisujärjestelmän ominaisuuksista ja kokeilla rohkeasti eri tarinankerronnan tapoja, jotka ovat mahdollisia kyseisen julkaisujärjestelmän puitteissa.

7. Hahmota verkkoreportaasi kokonaisuutena

Katju Aron mukaan mikään kerronnan moodi ei saisi toistaa sitä, mitä on edellä esitetty. Jokaisen kerronnan moodin pitää kaiken aikaa kuljettaa tarinaa eteenpäin. Jos tekstissä kerrotaan, että maise-massa näkyy lehmiä pellolla, heti sen jälkeen ei voi olla videota, jossa on lehmiä pellolla.

8. Suunnittele tekninen toteutus mobiili edellä

Reuters Institute Digital News Reportin (Newman ym. 2017, 66) mukaan Suomessa uutisia lukevista ihmisistä 56 prosenttia käyttää älypuhelinla päänasiallisena välineenä verkkouutisten lukemiseen. Tätä seikkaa ei voi jättää huomiotta verkkofeaturen toteuttamisessa.

9. Muista testata lopputulosta eri selaimilla ja laitteilla

Jos verkkoreportaasi näyttää hyvältä tietokoneella tietyllä verkkoselaimella, se ei välttämättä näytä samalta muilla verkkoselaimilla, saati mobiilissa. Loppuvaiheessa ennen julkaisua kannattaa varata aikaa testaamiseen.

10. Seuraa analytiikkaa

Kun verkkoreportaasi on julkaistu, kannattaa tutustua, millaisia käyttäjätalastoja siitä kerätään ja miettiä, mitä saadusta datasta voi tulkita. Dataa on mahdollista kerätä niin tarkasti, että voi selvittää, kuinka kauan käyttäjä on keskimäärin viettänyt juuri tämän verkkoreportaasin parissa tai missä kohtaa käyttäjät ovat esimerkiksi poistuneet verkkoreportaasista. Kerättyä tietoa voi käyttää apuna esimerkiksi yleiskäsityksen luomiseen lukijoiden mieltymyksistä ja sitä kautta verkkoreportaasien kehittämiseen.

8.4 Jatkotutkimusideoita

Tässä tutkimuksessani ei ole keskitytty virtuaalitodellisuuden hyödyntämiseen verkkoreportaasien toteuttamisessa. Tähän mennessä sekä Suomessa että maailmalla on nähty paljon esimerkkejä siitä, kuinka virtuaalitodellisuutta voi hyödyntää onnistuneesti niin viihteen kuin journalisminkin saralla. Tulevaisuudessa näitä esimerkkejä on varmaankin vielä enemmän, joten aihe antaa paljon sijaa jatkotutkimukselle.

Tutkimuksessani ei myöskään ole keskitytty siihen, millä tavoin verkkoreportaasien käyttäjät suhtautuvat verkkoreportaaseihin, millä tavoin he vuorovaikuttavat verkkoreportaasien kanssa ja millä tavoin he kokevat vaikkapa immersiota. On siis sijaa myös tutkimukselle, jossa nostetaan esille verkkoreportaasin käyttäjä ja hänen kokemuksensa. Tällaisessa jatkotutkimuksessa voisi esimerkiksi hyödyntää mediatalojen keräämää dataa verkkoreportaasien tavoittavuudesta ja siitä, millä tavoin käyttäjä on selannut tiettyä verkkoreportaasia. Tällaista analytiikkaa tutkimalla voi selvittää vaikkapa sitä, millaiset toteutukset ovat erityisen suosittuja.

Tutkimukseni käsittelee verkkoreportaaseja sekä teknisestä että tarinankerronnallisesta näkökulmasta. Jatkotutkimuksena voisi myös keskittyä pelkästään yhteen näkökulmaan ja käsitellä sitä laajemmin. Esimerkiksi teknisestä näkökulmasta voi saada vielä paljon enemmän irti, mikäli tutkii aihetta syväluotaavasti esimerkiksi verkkokehittämisen tai käyttöliittymäsuunnittelun näkökulmasta. Myös tarinankerronnallinen näkökulma on niin laaja, että jo pelkästään siihenkin voisi keskittyä.

Jatkotutkimuksena voisi myös tehdä casetutkimuksen, jossa keskityttäisiin tutkimaan vain yhden verkkoreportaasin tekemistä. Tämä voisi alkaa jo suunnitteluvaiheesta ja päättyä julkaisun jälkeen kerätyn analytiikan tulkitsemiseen. Myös tällä tavalla voisi saada esille lisää tietoa nykyaikaisista verkkoreportaasin teknisistä ja tarinankerronnallisista toteutustavoista.

LÄHTEET

- Adobe Corporate Communications (2017) Flash & The Future of Interactive Content. *Adobe Blog*. Saatavilla: <https://theblog.adobe.com/adobe-flash-update/> [Viitattu 8.4.2018.]
- Aro, Katju (2014) *Snowfalling. Multimodaalinen kerronta digitaalisessa journalismissa*. Maisterin opinnäyte. Aalto-yliopisto, graafisen suunnittelun koulutusohjelma.
- Aro, Katju (2018) Kerronnan uudet muodot -webinaari Suomen Journalistiliiton järjestämän Long Play -koulutuksen osana 20.3.2018 Helsingissä.
- Baudrillard, Jean (1987) *The evil demon of images: Jean Baudrillard*. Sydney N.S.W., Australia: Power Institute of Fine Arts, University of Sydney.
- Bech-Karlsen, Jo (1986) *Avisereportasjen*. Oslo.
- Blomqvist, Tatu (2012) *Kuvakertomus digitaalisella ajalla. Lineaarisen multimediareportaasin narratologinen ruumiinavaus*. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto, tiedotusoppi.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1999) *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge (MA): The Mit Press.
- Bradshaw, Paul (2012) What is Data Journalism? Teoksessa Gray, Jonathan, Chambers, Lucy & Bounegru, Liliana (toim.) *The Data Journalism Handbook. How Journalists Can Use Data to Improve the News*. O'Reilly Media. Saatavilla: <http://datajournalismhandbook.org/> [Viitattu 26.9.2018.]
- Cameron, Andy (1995) *Dissimulations. Illusions of Interactivity*. Saatavilla: <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html> [Viitattu 3.5.2018.]
- Cook, Pam (1994) *The Cinema Book*. Lontoo: British Film Institute.
- Cowie, Elizabeth (2011) *Recording reality, desiring the real*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deuze, Mark (2003) The web and its journalism: Considering the consequences of different types of news media online. *New Media & Society* 5(2): 203–230.
- Doloughan, Fiona J. (2010) Multimodal storytelling: performance and inscription in the narration of art history. Teoksessa Page, Ruth (toim.) *New Perspectives on Narrative and Multimodality*. Routledge Studies in Multimodality (1). New York and Abingdon, Oxon.: Routledge. 14–30.
- Felker, Kyle (2002) Ariadne's thread: hypertext, writing, and the World Wide Web. *Library Hi Tech* Vol. 20 Issue 3. 325–339.
- Freytag, Gustav (1905) *Die Technik des Dramas*. Leipzig: Hirzel.
- García, Mario (2017) Storytelling Finally Adapts to Mobile. *NiemanLab*. Saatavilla: <http://www.niemanlab.org/2017/12/storytelling-finally-adapts-to-mobile/> [Viitattu 8.4.2018.]

- Gander, Pierre (1999) Two myths about immersion in new storytelling media. *Lund University Cognitive Science*. Saatavilla: http://www.pierregander.com/research/two_myths_about_immersion.pdf [Viitattu 3.5.2018.]
- Hall, Stuart (1997) (ed) *Representation. Cultural Representation and Signifying Practices*. Lontoo: Sage & The Open University.
- Heinonen, Ari (1999) *Journalism in the Age of the Net*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Helsingin Sanomat (2002) Helsingin Sanomien Verkkoliitteen etusivu. *Helsingin Sanomat*. Saatavilla: <https://web.archive.org/web/20020202004110/http://www.helsinginsanomat.fi/KLIK/> [Viitattu 3.5.2018.]
- Helsingin Sanomat (2013) HS vakinaistaa datadeskinsä. *Helsingin Sanomat*. Saatavilla: <http://www.hs.fi/kotimaa/a1372389389078> [Viitattu 3.5.2018.]
- Hémanus, Pertti (1992) *Lehtijutun opissa. Reportaasin tekijä tekstinsä subjektina*. Tampere: Tampereen yliopisto, Tiedotusopin laitos.
- Herkman, Juha (2001) *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.
- Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena (2015) *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.
- HS-kuvatoimitus (2018) Kuvia Suomesta 2017. *Helsingin Sanomat*. Saatavilla: <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005509237.html> [Viitattu 14.4.2018.]
- Ikonen, Teemu (2011) *Tarina ja juoni. Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*. Alanko, Outi & Käkelä-Puumala, Tiina (toim.) Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Jacobson, Susan (2011) Transcoding the news: An investigation into multimedia journalism published on nytimes.com 2000–2008. *New Media & Society* 14(5) 867–885.
- Jacobson, Susan, Marino, Jacqueline, & Gutsche Jr, R. E. (2016) The digital animation of literary journalism. *Journalism* 17(4), 527–546.
- Jobs, Steve (2010) Thoughts on Flash. Apple.com. Saatavilla: <http://www.apple.com/hotnews/thoughts-on-flash> [Viitattu 3.5.2018.]
- Johnson, Steven (1997) *Interface Culture. How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. San Francisco: Harper Edge.
- Haapalainen, Manu (2015) Kadonneen hopean metsästäjät. *Journalisti* 3/2015. Saatavilla: <http://www.journalisti.fi/artikkelit/2015/3/kadonneen-hopean-metsastjt/> [Viitattu 3.5.2018.]
- Kalogeropoulos, Antonis, Cherubini, Federica & Newman, Nic (2016) *The Future of Online News Video*. Reuters Institute.

- Karhiaho, Emmi (2016) *Ylen dokumenttitoimitus verkkodokumenttien tuottajana*. Opinnäytetyö. Turun ammattikorkeakoulu, journalismin koulutusohjelma.
- Kierikka, Krista (2014) *Rakkaudesta lajiin: näin tehtiin Nuorgam. Musiikkiverkkomedian tekemisen taustat teemahaastatteluina*. Kandidaatintutkielma. Tampereen yliopisto, journalistiikan ja viestinnän tutkinto-ohjelma.
- Kobré, Kenneth (2013) *Videojournalism*. Abingdon: Foca Press.
- Koski, Nicklas (1999) *Verkkoreportaasin synty. Osa II: Taittajan näkökulma. Journalistinen pro gradu -tutkielma*. Tampereen yliopisto, tiedotusoppi.
- Koulutusrahasto Koura (2015) Koura palkitsi vuoden 2015 parhaita ohjelmia. Saatavilla: <https://koulutusrahastokoura-fi.directo.fi/palkinnot/palkitut/> [Viitattu 29.4.2018.]
- Kress, Günther (1998) Visual and verbal modes of representation in electronically communicated communication. The potentials of new form of text. Teoksessa Snyder, Ilana (1998) *Page To Screen. Taking Literacy into the Electronic Era*. Lontoo: Routledge. 53–79.
- Kress, Günther (2003) *Literacy in the New Media Age*. London & New York: Routledge.
- Kuusisto, Päivi & Pippuri, Mika (1998) *Verkkojulkaisun eväät*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kämäräinen, Anni (1999) *Verkkoreportaasin synty. Osa I: Kirjoittavan toimittajan näkökulma. Journalistinen pro gradu -tutkielma*. Tampereen yliopisto. Tiedotusopin laitos.
- Lassila-Merisalo, Maria (2014) Story First. Publishing Narrative Long-Form Journalism in Digital Environments. *Journal of Magazine & New Media Research* Vol. 15, No. 2. Summer 2014.
- Lehtonen, Mikko (2001) *Post scriptum. Kirja medioitumisen aikakaudella*. Tampere: Vastapaino.
- Leurs, Laurens (2017) The GIF file format. Saatavilla: <https://www.prepressure.com/library/file-formats/gif> [Viitattu 22.4.2018.]
- Leskinen, Lauri, Kauppinen, Veli, Josefsson, Joonas, Hahtala, Sami, Casal, Sari & Palmén-Väisänen, Annukka (2016) Verkkodokumentti: Käsittämätöntä meteliä - The Silverin jäljillä. *Yle*. Saatavilla: <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/03/04/verkkodokumentti> [Viitattu 3.5.2018.]
- MacGregor, Phil (2003) Mind the gap. Problems of multimedia journalism. *Convergence* 9(3): 8–17.
- Malmberg, Ilkka (2013) Luento Vostokin ja Pirkanmaan Journalistiyhdistyksen Lauantaikoulussa 12.1.2013 Tampereen yliopistolla.
- Marino, Jacqueline, Jacobson, Susan & Gutsche, Jr., Robert E. (2016) Scrolling for story: How Millennials interact with longform journalism on mobile devices. White Paper for Donald W. Reynolds Journalism Institute, University of Missouri. July 22, 2016.
- MAZ (2016) Multimedia-Storytelling-Tool. Saatavilla: <http://www.maz.ch/storytelling-tool/> [Viitattu 8.4.2018.]

- McAdams, Mindy (2005) *Flash journalism. How to create multimedia news packages*. Burlington (Mass.): Focal Press.
- Meltzer, Josh (2013) *Producing a Story*. Teoksessa Kobre, Kenneth (2013) *Videojournalism*. Abingdon: Foca Press. 50–61.
- Miettinen, Anssi (2017) Suuria ja pieniä kuvia Suomesta. Saatavilla: <https://www.hs.fi/mielipide/art-2000005493230.html?share=0a0d86c995e01cd125aafda252d38182> [Viitattu 14.4.2018.]
- Mitchell, A., Stocking, G., & Matsa, K. E. (2016) Long-form reading shows sign of life in our mobile news world. Pew Research Center, May. Saatavilla: <http://www.journalism.org/2016/05/05/long-form-reading-shows-signs-of-life-in-our-mobile-news-world> [Viitattu 29.4.2018.]
- Murray, Janet H. (2001) *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in the Cyberspace*. The Free Press, New York. Neljäs painos. [1997]
- Mäkinen, Esa (2016) My Noda 2016 Presentation. Saatavilla: <http://www.esamakinen.fi/e/my-noda-2016-presentation/> [Viitattu 29.4.2018.]
- Mäyrä, Frans (2007) Viesti, kuva, peli: virtuaaliutopioista pelikulttuurien syntyyn. Teoksessa Rossi, Leena-Maija & Seppä, Anita (toim.) *Tarkemmin katsoen. Visuaalisen kulttuurin lukukirja*. Helsinki: Helsinki University Press. 196–218.
- Newman, Nick, Fletcher, Richard, Kalogeropoulos, Antonis, Levy, David A. L. & Nielsen, Rasmus Kleis (2017) *Reuters Institute Digital News Report 2017. Tracking the Future of News*. University of Oxford.
- Nielsen, Jakob & Loranger, Hoa (2006) *Prioritizing Web Usability*. Kalifornia: New Riders.
- Nousiainen, Anu (1998) Reportaasin renessanssi. Teoksessa *Journalismia! Journalismia?* Anu Kantola & Tuomo Mörä (toim.) WSOY, Helsinki. 117–136.
- Page, Ruth E. (2010) *New perspectives on narrative and multimodality*. Routledge.
- Papson, Stephen, Goldman, Robert & Kersey, Noah (2004) Web Site Design. Hypertext Aesthetics and Visual Sociology. *American Behavioral Scientist* August 2004 vol. 47 no. 12.: 1617–1643.
- Pullinen, Jussi (2017) Journalismin uudet polttopisteet -kurssin luento Koodi ja journalisti Tampereen yliopistolla 29.11.2017.
- Punday, Daniel (2011) From Synesthesia to Multimedia. Teoksessa Page, Ruth E. & Bronwen, Thomas (toim.) *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln: University of Nebraska Press. 19–34.
- Ronkainen, Suvi, Pehkonen, Leila, Londblom-Yläne Sari & Paavilainen, Eija (2013) *Tutkimuksen voimasanat*. Helsinki: Sanoma Pro.

- Salo, Merja (2000) *Imageware. Kuvajournalismi mediafuusiossa*. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Salter, Anastasia & Murray, John (2014) *Flash. Building the Interactive Web*. Massachusetts Institute of Technology.
- Sanoma (2015) Helsingin Sanomille kolme uutta osastoa: uutisdeski, datadeski ja HSTV. Saatavilla: <https://sanoma.com/fi/tiedote/helsingin-sanomille-kolme-uutta-osastoa-uutisdeski-datadeski-ja-hstv/> [Viitattu 21.9.2018.]
- Seppä, Anita (2007) Kulttuurin kuvallistuminen. Teknologisoitumisen seuraus vai teoreettinen ylilyönti? Teoksessa Rossi, Leena-Maija & Seppä, Anita. *Tarkemmin katsoen. Visuaalisen kulttuurin lukukirja*. Helsinki: Helsinki University Press. 14–35.
- Seppänen, Janne & Väliverronen, Esa (2013) *Mediayhteiskunta*. 2. tarkistettu painos. [2012] Tampere: Vastapaino.
- Seppänen, Janne (2005) *Visuaalinen kulttuuri. Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Tampere: Vastapaino.
- Tebest, Teemo (2015) *PlusDeskin 15 luetuinta juttua vuonna 2015*. Saatavilla: <http://datajournalismi.blogspot.fi/2015/11/plusdeskin-15-luetuinta-juttua-vuonna.html> [Viitattu 30.4.2018.]
- Tilastokeskus (2006). *Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö*. Saatavilla: http://www.stat.fi/til/sutivi/2005/sutivi_2005_2006-06-12_tie_001.html [Viitattu 21.9.2018.]
- Toikkanen, Ilkka (2014) *Pinnallisista klikkikartoista yhteiskunnalliseen merkittävyyteen. Datajournalismin työprosessi Helsingin Sanomissa ja Ylessä*. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto, journalistiikka.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2018) Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. [2002] Helsinki: Tammi.
- Uskali, Tero ja Kuutti, Heikki (2016) *Datajournalismin työkäytännöt*. Tampere: Vastapaino.
- Visuaalisen journalismin palkinto (2018a) Finalistit. Saatavilla: <http://www.timantti2018.fi/#finalistit> [Viitattu 14.4.2018.]
- Visuaalisen journalismin palkinto (2018b) Visuaalisen journalismin palkinto Helsingin Sanomien valokuvaajien Suomi-projektille. Saatavilla: <https://fi-fi.facebook.com/notes/visuaalisen-journalismin-palkinto/visuaalisen-journalismin-palkinto-helsingin-sanomien-valokuvaajien-suomi-projekt/880787182101735/> [Viitattu 15.4.2018.]
- W3C (2017) HTML 5.1 2nd Edition. W3C Recommendation. Saatavilla: <https://www.w3.org/TR/html51/> [Viitattu 3.5.2018.]

- Winokur, Danny (2011) Flash to Focus on PC Browsing and Mobile Apps. Adobe to More Aggressively Contribute to HTML5. *Adobe Blog*. Julkaistu 9.11.2011. Saatavilla: <http://blogs.adobe.com/conversations/2011/11/flash-focus.html> [Viitattu 3.5.2018.]
- Willumson, Glenn Gardner (1992) *W. Eugene Smith and The Photographic Essay*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Väliäho, Tuomo & Lundgren, Jarmo (2005) Webortage. A journalistic journey into multimedia. Teoksessa Paul, Nora (toim.) (2005) *Digital think. An anthology from new media thinkers*. The Media Center at the American Press Institute. 92–95.
- Yle (2015) Ylen verkkomedian visio 2020. *Yle*. Saatavilla: <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/06/24/ylen-verkkomedian-visio-2020> [Viitattu 3.5.2018.]

AINEISTO

Aineisto 1. Verkkoreportaasit

Helsingin Sanomat (2001) *Onnin elämä.*

Saatavilla: <https://web.archive.org/web/20040823183550/http://www2.helsingin-sanomat.fi/klik/onni2001/onni2001.html> [Viitattu 3.5.2018.]

Helsingin Sanomat (2001) *Pääosassa: Erakko.*

Saatavilla: <https://web.archive.org/web/20030216044317/http://www.helsingin-sanomat.fi:80/klik/paaosassa/paaosassa02.html> [Viitattu 3.5.2018.]

Helsingin Sanomat (2015) *Sydänkohtaus.*

Saatavilla: <http://dynamic.hs.fi/2015/sydankohtaus/> [Viitattu 3.5.2018.]

Helsingin Sanomat (2017) *Osataan olla näkemättä.*

Saatavilla: <http://dynamic.hs.fi/2017/aamumetrossa/> [Viitattu 3.5.2018.]

Yle (2015) *Käsittämätöntä meteliä: The Silverin jäljillä.*

Saatavilla: <http://yle.fi/teos/thesilver/> [Viitattu 3.5.2018.]

Yle (2017) *Poika joka katseli pilviä.*

Saatavilla: <https://yle.fi/uutiset/3-9853620> [Viitattu 3.5.2018.]

Aineisto 2. Teemahaastattelut

Juho Salminen, esimies, Ylen Uutis- ja ajankohtaistoiminnan Plus-deski (17.1.2017)

Mika Pippuri, tuottaja, Ylen Uutis- ja ajankohtaistoiminnan Plus-deski (17.1.2017)

Katju Aro, graafinen suunnittelija (19.1.2017)

Esa Mäkinen, kehityspäällikkö, Helsingin Sanomien datadeski (25.1.2017)

Jarmo Lundgren, graafikko, Helsingin Sanomien datadeski (25.1.2017)

LIITTEET

Liite 1. Teemahaastattelurunko

Verkkoreportaasien toteutustavat toimituksissa

1. Haastateltavan perustiedot

- Mikä on ammattinimikkeesi?
- Millainen on työnkuvasi?
- Millainen koulutus sinulla on?
- Voit kertoa vapaasti itsestäsi ja urastasi journalistina.

2. Verkkoreportaasien historia

- Milloin verkkoreportaasien julkaiseminen alkoi teidän toimituksessanne?
- Kuvaile ensimmäisiä verkkoreportaaseja, joita on tehty toimituksessanne.
 - Millaisia teknisiä piirteitä niissä on?
 - Millaisia tarinankerronnallisia piirteitä niissä on?
 - Millaista oli tehdä niitä?
 - Mitä muuta huomionarvoista niissä on?

3. Nykyaikaiset verkkoreportaasit

- Kuvaile nykyaikaisia verkkoreportaaseja, joita tehdään toimituksessanne.
 - Millaisia teknisiä piirteitä niissä on?
 - Millaisia tarinankerronnallisia piirteitä niissä on?
 - Mitä muuta huomionarvoista niissä on?
- Miten kuvailisit verkkoreportaasien kehittymistä alkutilanteesta nykypäivään?

4. Deski

- Kuinka monta henkilöä kuuluu deskiinne?
- Millaisia ammattinimikkeitä deskin henkilöillä on?

5. Verkkoreportaasien työnkulku toimituksessa

- Millainen on tyypillinen työryhmä, joka osallistuu yhden verkkoreportaasin tekemiseen?
- Millaisissa vaiheissa projekti yleensä etenee?
- Miten deskinne tekee yhteistyötä muun toimituksen kanssa?
- Miten kehitätte työtapoja deskissänne?

6. Onnistuneet verkkoreportaasit

- Mitä verkkoreportaaseja nimeäisit suurimmiksi onnistumisiksenne?
 - Mitkä asiat tekevät juuri näistä toteutuksista hyviä?
- Kuvaile vapaasti, millaisia verkkoreportaasitoteutuksia haluaisit itse nähdä.

7. Haasteet

- Millaisia haasteita kohtaatte verkkoreportaaseja tehdessänne?

8. Tulevaisuus

- Millaiseksi koet verkkoreportaasien tulevaisuuden toimituksessanne?

9. Muut mieleen tulevat asiat

- Haluaisitko kertoa aiheesta jotakin, mitä ei ole vielä kysytty?

Liite 2. Lista haastatteluissa esille tulleista muista Helsingin Sanomien ja Ylen verkkoreportaaseista

Helsingin Sanomat (1998) *Deadline*. Saatavilla:

<https://web.archive.org/web/20010610055711/http://www.helsinginsanomat.fi:80/klik/arkisto/deadline98/deadline98.html> [Viitattu 3.5.2018.]

Helsingin Sanomat (2014) *Estonia* 28.9.1994. Saatavilla: <http://dynamic.hs.fi/2014/estonia/> [Viitattu 3.5.2018.]

Helsingin Sanomat (2014) *Syvällä*. Saatavilla: <http://dynamic.hs.fi/2014/syvalla/> [Viitattu 3.5.2018.]

Helsingin Sanomat (2015) *Stadi Wars*. Saatavilla: <http://dynamic.hs.fi/2015/stadiwars/> [Viitattu 3.5.2018.]

Helsingin Sanomat (2015) *Täältä ne tulevat*. Saatavilla: <http://dynamic.hs.fi/2015/hyttysen/> [Viitattu 3.5.2018.]

Helsingin Sanomat (2016) *Miten elämäsi sujuu muihin verrattuna? Lue sinulle räätälöity juttu perheestä, terveydestä, työstä ja onnesta*. Saatavilla: <http://dynamic.hs.fi/2016/valitilinpaatos/> [Viitattu 3.5.2018.]

Helsingin Sanomat (2016) *Pärjäisitkö taidesijoittajana?* Saatavilla: <http://dynamic.hs.fi/2016/art-auction/> [Viitattu 3.5.2018.]

Yle (2013) *Me tiedämme missä asut*. Saatavilla: <https://yle.fi/uutiset/3-6590408> [Viitattu 3.5.2018.]

Yle (2016) *Fintiaanit*. Saatavilla: <https://yle.fi/uutiset/3-9075937> [Viitattu 3.5.2018.]

Yle (2016) *Haaveiletko eläkkeestä? Katso laskurista, milloin eläke alkaa ja kauanko se kestää*. Saatavilla: <https://yle.fi/uutiset/3-9273402> [Viitattu 3.5.2018.]

Yle (2016) *Ihmiskoe*. Saatavilla: <https://yle.fi/uutiset/3-9061050> [Viitattu 3.5.2018.]

Yle (2016) *Meitä on nyt 5,5 miljoonaa*. Saatavilla: <https://yle.fi/uutiset/3-9248905> [Viitattu 3.5.2018.]

Yle (2016) *Mikkelin pamaus*. Saatavilla: <https://plus.yle.fi/2016-08-mikkeli/index.html> [Viitattu 3.5.2018.]

Yle (2016) *Salaman synty*. Saatavilla: <https://plus.yle.fi/2016-07-ukkonen/index.html> [Viitattu 3.5.2018.]

Yle (2016) *Sinut on käännytetty*. Saatavilla: <https://yle.fi/uutiset/3-9136482> [Viitattu 3.5.2018.]

Yle (2016) *Säteilevä Tšernobyl*. Saatavilla: <https://plus.yle.fi/2016-09-tshernobyl/index.html> [Viitattu 3.5.2018.]