

Flippaava juttu – kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntämismahdollisuudet verkkojournalismissa

Antti Karhu



Tekijä Antti Karhu	
Koulutusohjelma Uudistuva journalismi (medianomi, yamk)	
Raportin/Opinnäytetyön nimi Flippaava juttu – kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntämismahdollisuudet verkkojournalismissa	Sivu- ja liitesivumäärä 59 + 14
<p>Kääntyvä kortti -tekniikalla tarkoitetaan verkkosivujen sovellusta, joka mahdollistaa kahden vaihtoehdoisen sisällön esittämisen eli oletussisällön lisäksi käyttäjällä on mahdollisuus klikata korttia avatakseen toisen vaihtoehdoisen sisällön. Vaikka tekniikka on käytössä esimerkiksi verkkosivuilla, ei sitä ole laajalti hyödynnetty verkkojournalismissa. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on selvittää kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntämismahdollisuuksia verkkojournalismissa niin teknisestä kuin sisällöllisestäkin näkökulmasta, ja lisäksi arvioida tekniikan soveltavuutta ja käyttöä journalismissa laajemmin.</p> <p>Koska kääntyvä kortti -tekniikka on journalismissa uusi, on tämä opinnäytetyö toteutettu innovaatioprosessin periaatteita noudattaen. Prosessin aluksi innovaatiosta koodattiin demoversiot eli kääntyvä kortti -tekniikkaa hyödyntävät mallijutut. Seuraavassa vaiheessa toteutettiin demoversioiden arviointi. Arvioinnin suorittivat kokeneet verkkojournalistit tutustumalla mallijuttuihin, minkä jälkeen tieto kerättiin puolistrukturoitujen haastatteluiden muodossa. Toimittajat tekniikan mahdollisina hyödyntäjinä nähtiin pystyvän arvioimaan tekniikan hyödyntämismahdollisuuksia, haasteita ja jatkokehitysideoita laajasti. Lopuksi arvioitiin innovaation sovellettavuutta laajemmin.</p> <p>Innovaatioprosessin kautta pyrittiin saamaan vastaukset seuraaviin tutkimuskysymyksiin: 1) <i>Millä teknisellä menetelmällä kääntyvä kortti -tekniikka voidaan hyödyntää verkkojournalismissa?</i>, 2) <i>Mitkä ovat kääntyvä kortti -tekniikalla toteutetun juttusisällön mahdollisuudet ja haasteet journalismissa toimittajan näkökulmasta?</i> ja 3) <i>Onko kääntyvä kortti -tekniikalla nähtävissä laajempaa sovellettavuutta ja käyttöä verkkojournalismissa?</i></p> <p>Työn teknisen toteutuksen yhteydessä kävi ilmi, että kääntyvä kortti -tekniikka on kohtuullisen helposti hyödynnettävissä verkkojournalistiseen käyttöön. Tässä opinnäytetyössä tekniikka toteutettiin JavaScriptiä ja html-koodikieltä hyödyntäen. Toteutustapoja todettiin olevan myös muita.</p> <p>Kääntyvä kortti -tekniikan sisällölliset mahdollisuudet nähtiin varsin laajoina toimittajille suunnattujen haastatteluiden pohjalta. Toimittajien arvion mukaan tekniikalla on nähtävissä useita hyödyntämismahdollisuuksia, kuten jutun visualisointi, vaihtoehdoisten asioiden esittäminen, sommittelu ja rakenteen parantaminen, sekä lukijoiden aktivoiminen ja hallinnan tunteen synnyttäminen. Jatkokehitysideoina toimittajat nostivat esimerkiksi videon lisäämisen kääntyvän kortin toiselle puolelle tai kaksipuolisen kortin muokkaamisen kuutioksi. Kääntyvä kortti -tekniikan tulisi tarjota juttusisältöä, joka parantaa lukijakokemusta.</p> <p>Tämän innovaatioprosessin pohjalta kääntyvä kortti -tekniikassa on nähtävissä potentiaalia ja laajempia hyödyntämismahdollisuuksia verkkojournalismissa. Tekniikan toteuttaminen on opinnäytetyön mukaan varsin helppoa, mutta laajempi kaupallinen käyttöönotto vaatii tekniikan kehittämistä ja erityisesti helppokäyttöisyyttä toimittajille. Sisällöllisesti kääntyvä kortti -tekniikka mahdollistaa useita lukijakokemusta parantavia ratkaisuja.</p>	
Asiasanat Verkkojournalismi, Kääntyvä kortti, Click to flip, innovaatioprosessi	

Sisällys

1	Johdanto.....	1
2	Verkkjournalismin tekniset ratkaisut	4
2.1	Verkkjournalismi.....	4
2.1.1	Verkkjournalismin tekninen kehitys ja mahdollisuudet	6
2.1.2	Verkkjournalismin vuorovaikutteisuus.....	8
2.1.3	Verkkjournalismin personoinnin mahdollisuudet	9
2.2	Kääntävä kortti eli flip card.....	12
2.2.1	Kääntävän kortin toiminta	12
2.2.2	Erlaisia kääntävä kortti -tekniikan sovelluksia	14
3	Lähestymistapana innovointi.....	19
3.1	Innovaatioprosessi	19
3.2	Kääntävä kortti -tekniikan innovaatioprosessi verkkjournalismissa	20
3.3	Haastattelu innovaation arviointityökaluna.....	22
4	Kääntävä kortti -tekniikan demoversiot	24
4.1	Innovaation tausta	26
4.2	Innovaation ensimmäinen versio	26
4.3	Valmiin jutun eri muodot	30
5	Kääntävä kortti -tekniikan demoversioiden arviointi haastatteluin.....	34
5.1	Haastatteluiden taustatiedot	34
5.2	Vaihtoehtoiset sisällöt verkkjournalismissa	36
5.3	Verkkjournalismin erilaiset tekniikat	38
5.4	Kääntävä kortti -tekniikan soveltaminen verkkjournalismissa	41
5.5	Vaihtoehtoisen sisällön vaikutus kohderyhmään	43
6	Johtopäätökset ja pohdinta	47
6.1	Kääntävä kortti -tekniikan tekninen sovellettavuus	47
6.2	Kääntävä kortti -tekniikan sisällölliset mahdollisuudet ja haasteet	48
6.2.1	Kääntävä kortti -tekniikka verkkjournalismissa toimittajan näkökulmasta	48
6.2.2	Personoidun sisällön mahdollisuudet verkkjournalismissa.....	50
6.3	Kääntävä kortti- tekniikan laajempi sovellettavuus verkkjournalismissa ja potentiaaliset jatkotutkimusaiheet	51
6.4	Lopuksi.....	54
7	Lähteet.....	57
	Liitteet.....	60

1 Johdanto

Verkkjournalismilla tarkoitetaan joukkoviestintää, jossa hyödynnetään verkkoalustan luomia mahdollisuuksia ja erityisesti teknisiä työkaluja, joiden kautta journalistista sisältöä voidaan esimerkiksi selkeyttää tai havainnollistaa paremmin. Verkkjournalismi pohjautuu erilaisiin teknisiin ratkaisuihin, kuten kuvien, graafien, videoiden sekä jopa erilaisten osallistavien tekniikoiden käyttöön. Scrollytelling ja lukijan mukaan personoituva artikkeli ovat hyviä esimerkkejä verkkjournalismin jatkuvasti kehittyvästä tekniikasta.

Journalistinen työ ei ole pitkään aikaan ollut enää pelkkää aiheeseen perehtymistä, tekstin kirjoittamista tai kuvien ottamista. Toimittajan työ on monipuolistunut ja vaatimukset erilaisten teknisten työkalujen hallintaan on kasvanut. Julkaistakseen verkkjournalistisen jutun, toimittajan tulee pääsääntöisesti itse suorittaa julkaisu teknisellä alustalla, ja mikäli hän haluaa jutun esimerkiksi erottautuvan muista, tulee hänen osata arvioida ja käytännössä käyttää erilaisia teknisiä työkaluja kirjoitetun tekstin tukena. Vaateet toimittajan työlle ovat siis kasvaneet erityisesti teknisen osaamisen suhteen.

Tämä opinnäytetyö tutkii teknisen työkalun, kääntyvä kortti -tekniikan, hyödyntämismahdollisuuksia journalismissa. Kääntyvä kortti -tekniikka mahdollistaa verkkosivulla kahden vaihtoehdoisen sisällön esittämisen - eli oletussisällön lisäksi käyttäjällä on mahdollisuus klikata korttia avatakseen toisen vaihtoehdoisen sisällön sen kääntöpuolelta. Kääntyvä kortti -tekniikkaa on hyödynnetty verkkosivuilla eri muodoissa jo pitkään, mutta käsitykseni mukaan journalismissa hyvin vähän tai ei lainkaan.

Idea opinnäytetyöni aiheeksi syntyi Uudistuvan journalismin opintojen erään kurssin lopputyön pohjalta. Kurssin tavoitteena oli ideoida ja toteuttaa uusia journalistisia tapoja ryhmätyönä, ja ehdotukseni kääntyvä kortti -tekniikan kokeilemisesta osana lopputyötä päätettiin toteuttaa. Saimme ryhmätyönä toteutetusta ja kääntyvä kortti -tekniikka hyödyntävästä verkkjournalistisesta julkaisusta erittäin positiiviset arviot ja tämän pohjalta innostuin aiheen laajemmasta tutkimisesta. Tekninen näkökulma journalismiin on itselleni luonnollista, koska olen taustakoulutukseltani tietoliikennetekniikan insinööri. Aihe sopi siis erittäin hyvin opinnäytetyöni aiheeksi.

Opinnäytetyöni tavoitteena on selvittää kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntämismahdollisuuksia verkkjournalismissa niin teknisestä kuin sisällöllisestäkin näkökulmasta. Tämän lisäksi tavoitteena on arvioida tekniikan soveltavuutta ja käyttöä journalismissa laajemminkin.

Opinnäytetyössäni pyrin vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

- 1) Millä teknisellä menetelmällä kääntyvä kortti -tekniikkaa voidaan hyödyntää verkkojournalismissa?
- 2) Mitkä ovat kääntyvä kortti -tekniikalla toteutetun juttusisällön mahdollisuudet ja haasteet journalismissa toimittajan näkökulmasta?
- 3) Onko kääntyvä kortti -tekniikalla nähtävissä laajempaa sovellettavuutta ja käyttöä verkkojournalismissa?

Koska kääntyvä kortti -tekniikka on journalismissa uusi, eikä siitä löydy valmiita sovelluksia, on tämä opinnäytetyö toteutettu innovaatioprosessien periaatteita noudattaen. Kääntyvä kortti -tekniikkaa ja sen soveltamista journalismissa voidaan pitää uutena ideana. Vaikka opinnäytetyöllä ei ole toimeksiantajaa, koen, että työn tuloksista voisi olla hyötyä yleisesti verkkojournalistisessa työssä. Työkalu voitaisiin ottaa jopa laajemmin kaupalliseen käyttöön.

Innovaatioprosessi muodostuu tyypillisesti eri vaiheista, joita ovat tiedon keruu, idean demottaminen, arviointi ja joissain tapauksissa lopulta idean konseptointi sekä kaupallistaminen (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 85 – 86). Myös tämän opinnäytetyön innovaatioprosessi koostuu useasta vaiheesta. Tutkimuksellisen tietoperustan rakentamisen jälkeen innovaatiosta rakennettiin demoversiot eli kääntyvä kortti -tekniikkaa hyödyntävät mallijutut. Seuraavaksi toteutettiin demoversioiden arviointi. Arvioinnin suorittajiksi valittiin kokeneet verkkojournalistit. Arviointivaiheessa toimittajat saivat tutustua mallijuttuihin, minkä jälkeen tieto kerättiin puolistrukturoitujen haastatteluiden muodossa. Koska tutkittu tekniikka ei ole yleisesti verkkojournalismissa käytössä, laajan käyttäjäkokemuksen kerääminen lukijoilta ei ollut järkevästi toteutettavissa. Toimittajat tekniikan mahdollisina hyödyntäjinä nähtiin pystyvän arvioimaan tekniikan hyödyntämismahdollisuuksia, haasteita ja jatkokehitysideoita laajasti. Prosessin loppuksi yhteen vedettiin ja arviointiin kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntämismahdollisuuksia verkkojournalismissa niin teknisestä kuin sisällöllisestäkin näkökulmasta.

Opinnäytetyöni rakenne on seuraava: Ensimmäisenä esittelen opinnäytetyöni tietoperustan, joka käsittelee verkkojournalismia yleisellä tasolla, sekä erityisesti verkkojournalismin teknisiä ratkaisuja, vuorovaikutteisuutta sekä personoinnin mahdollisuuksia journalismissa. Toinen osuus tietoperustassa pureutuu kääntyvä kortti -tekniikan toimintaan ja sovelluksiin. Tietoperustan jälkeen käyn läpi ja perustelen tarkemmin valitsemani tutkimusmenetelmän eli innovaatioprosessin, sekä teemahaastattelun käytön osana prosessia.

Tutkimusmenetelmän perustelun jälkeen opinnäytetyöni etenee innovaatioprosessin mukaisesti. Ensin esittelen prosessin ja tekniikan, joilla toteutin kääntyvä kortti -tekniikkaa soveltavat demoversiot eli mallijutut. Teknisen osuuden jälkeen käyn läpi demoversioiden sisällöllisen toimivuuden arvioinnin haastatteluiden tulosten pohjalta. Lopuksi vedän yhteen innovaatioprosessin lopputulokset eli kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntämismahdollisuudet verkkojournalismissa sekä nostan esiin ehdotuksia innovoinnin eteenpäin viemiseksi ja jatkotutkimusaiheiksi.

2 Verkkojournalismin tekniset ratkaisut

Koska opinnäytetyöni tutkii yhtä verkkojournalismissa mahdollisesti uudella tavalla hyödynnettävää teknistä työkalua, kääntyvä kortti -tekniikkaa, rakentuu opinnäytetyöni tietoperusta verkkojournalismin kattokäsitteen alle.

Esittelen ensin verkkojournalismin käsitteen, erityispiirteet sekä sen keinoja yleisellä tasolla. Lisäksi käyn läpi erilaisia verkkojournalismin teknisiä ratkaisuja ja työkaluja, jotka muistuttavat toiminnallisuudeltaan opinnäytetyössäni tutkimaani työkalua. Tällaisia työkaluja ovat esimerkiksi lukijan mukaan muovautuva uutinen ja infografiikka. Lisäksi käyn läpi, millä tavalla vuorovaikutteisuutta ja personointia hyödynnetään verkkojournalismissa.

Toisena tietoperustana esittelen kääntyvä kortti -tekniikan, mikä se on ja miten se toimii. Tämän lisäksi esitän useita esimerkkejä, miten kääntyvä kortti -tekniikka voi soveltaa verkkoympäristössä sekä millaisia rajoitteita tekniikan käytössä tämänhetkisissä sovelluksissa vaikuttaa olevan. Opinnäytetyötä varten en löytänyt verkkojournalistisia julkaisuja, missä kääntyvä kortti -tekniikka olisi käytetty kehittämälläni tavalla.

2.1 Verkkojournalismi

Journalismilla tarkoitetaan ajankohtaista ja faktapohjaista joukkoviestintää (Kunelius 2003, 21; Kuutti 2006, 73). Verkkojournalismilla puolestaan tarkoitetaan yleisen käsityksen mukaan verkkoalustan ominaisuuksia hyödyntävää journalismia, jolloin joukkoviestintä tapahtuu nimenomaisesti internetin kautta. Manninen (2019, 26-27) toteaa väitöskirjassaan, että tänä päivänä lähes kaikki journalismi lukeutuu verkkojournalismiin eli journalismi hyödyntää internetiä julkaisuissaan jossain muodossa. Mannisen mukaan verkkojournalismin yleisyydestä huolimatta alalla verkkotoimittajuutta ei kuitenkaan koeta spesifinä ammatinkuvana tai asiantuntijatehtävänä vaan se on enemmänkin yksi journalismin muoto (Manninen 2019, 26-27).

Verkkojournalismin erityispiirteitä ovat multimediallisuus, vuorovaikutuksellisuus, hypertekstuaalisuus ja arkistomaisuus (Kuutti 2006, 253). *Multimediallisuus* viittaa verkkojournalismin mahdollisuuteen hyödyntää erilaisia tiedonvälityksen esitystapoja. Näitä ovat esimerkiksi ääni, videot tai erilaiset animaatiot sekä niiden yhdisteleminen. *Vuorovaikutuksellisuus* kuvaa verkkojournalismin piirrettä, jossa verkkojournalismin kuluttajilla on mahdollisuus osallistua journalismin tekemiseen esimerkiksi sisällöntuottajan roolissa, kommentoimalla juttua tai osallistumalla keskusteluun aiheesta.

Hypertekstuaalisuudella tarkoitetaan Kuutin (2006, 253) mukaan ei-lineaarista liikkumista erilaisten sisältöjen välillä. Käytännössä tämä tarkoittaa erilaisten sisältöjen linkittämistä toisiinsa verkkopalvelussa ja lukijoiden liikkumista näiden eri elementtien välillä (Drake, Haasio & Jääskeläinen 2009, 31). *Arkistomaisuudella* tarkoitetaan sitä, että verkkojournalismin sisällöt jäävät yleisölle helposti saataville varsinaisen julkaisupäivän jälkeenkin. Toisin sanoen verkkojournalismin sisältöjä yleisö voi kuluttaa lähes milloin tahansa, ajasta ja paikasta riippumatta.

Verkkojournalismi vaikuttaa lukijakokemukseen monin eri tavoin. Verkkojournalismille ominaista on juttujen kommentointi ja jakaminen sekä reaaliaikaisuus. Jokainen pystyy aloittamaan keskustelun, mitä muut voivat kommentoida ja tämä keskustelu mahdollistaa printtimediaa interaktiivisemmän ja lukijaa aktivoivan journalistisen kokemuksen. Näiden lisäksi verkkojournalismia voi luoda halutessaan hyvin pienille kohderyhmille ja verkkojournalismi myös mahdollistaa dialogin toimittajan sekä lukijan välille. Verkkojournalismin myötä korostuu myös medianlukutaito sekä lähdekriittisyys. (Wikipedia a. 2021.)

Journalismin laajentumisella verkkoon on ollut vaikutusta muun muassa lehtien ansaintamalliin ja kilpailuun lukijoista. Eri mediatilat ovat kokeilleet ja hakeneet itselleen sopivinta julkaisu- ja ansaintamallia, mikä sitouttaisi lukijat parhaiten omien julkaisujen pariin. Termillä *maksumuuri* tarkoitetaan verkkojournalismin yhteydessä sisältöä, minkä kuluttaminen ei ole täysin ilmaista lukijalle. Erilaisia maksumuurin muotoja on esimerkiksi freemium, mittaroitu sekä kova muuri. *Freemium*-muurilla tarkoitetaan, että osa sisällöstä on ilmaista ja osa maksullista – maksullinen sisältö on usein merkitty erillisellä symbolilla. *Mittaroidulla*-muurilla tarkoitetaan, että lukijalla on oikeus lukea verkossa tietty määrä juttuja tietyssä ajassa ilmaiseksi, jonka jälkeen jutut muuttuvat maksullisiksi. *Kovalla*-muurilla tarkoitetaan, että verkossa kaikki lehden jutut ovat maksullisia eli sisältö on käytännössä ainoastaan tilaajille tarkoitettu. Kilpailu kuluttajista ei perustu ainoastaan uusien lukijoiden löytymiseen vaan myös vanhojen, printtimediaan tottuneiden lukijoiden houkuttelemisesta verkkosisällön ääreen. (Vehkoo 2016.)

Väliverrosen mukaan kilpailun kiristyminen journalismin kentällä on nähtävissä neljällä tasolla. Ensinnäkin journalismista on tullut selkeämmin liiketoimintaa, missä lehtitalojen omistajat vaativat mediantuottajilta suurempia ja nopeampia voittoja. Toiseksi, uudet mediat ovat synnyttäneet sisäistä kilpailua journalismin kentälle. Tähän kuuluu esimerkiksi internet, mikä on julkaisufoorumina ylivoimaisen halpa, nopea ja laajalevikkinen. Kolmanneksi kilpailuun on vaikuttanut pr-talot ja muut suhdetoiminnan ammattilaiset, jotka toimittavat journalismin kentälle uutisilta näyttävää aineistoa. Neljänneksi perinteistä

uutistoimitusta haastaa kansalaisjournalismi, mihin kuuluvat muun muassa bloggarit ja erilaiset verkkoyhteisöt. (Väliverronen 2009, 13-14.)

Vaikka verkkojournalismi mahdollistaa työskentelyssä esimerkiksi printtimediaa vapaammat aikarajat, verkkojournalismissa hyödynnetään usein sen nopeutta ja vetovoimaisuutta isoille massoille. Verkkojournalismin nopeus voi vaikuttaa sen paikkaansa pitävyyteen sekä myös arvostukseen toimittajien hierarkiassa. (Manninen 2019, 27.) Toimittajien ammatilliseen identiteettiin voi vaikuttaa verkkojournalismin ansaintamalli, mikä perustuu usein klikkauksiin. Tämän vaikutuksesta verkkojournalismi voi esimerkiksi olla sekoitus journalismia, mainoksia, viihdettä tai jopa suhdetoimintaa. (Vobic ja Milojevic 2014.)

Verkkojournalismin tunnetuimpia työkaluja ovat perinteisten tekstin ja valokuvien lisäksi videot ja ääni, animaatiot, infografiikat, hyperlinkit sekä erilaiset osallistavat työkalut ja sosiaalinen media. Myös automatiikkaa, robotiikkaa ja hakukoneoptimointia hyödynnetään verkkojournalismissa yhä laajemmin. Voisikin sanoa, että tekniikka valtaa journalismin ja perinteisen journalistisen työn lisäksi verkkojournalismin erilaiset työkalut mahdollistavat mitä moninaisempia journalististen sisältöjen toteuttamista. Samalla ne asettavat lisävaateita myös journalisteille ammattikuntana. Seuraavissa luvuissa pureudun tarkemmin muutamaiin verkkojournalismin teknisiin ratkaisuihin.

2.1.1 Verkkojournalismin tekninen kehitys ja mahdollisuudet

Teknisestä näkökulmasta tarkasteltuna lähtökohtana toimivalle verkkojournalismille on mahdollisimman hyvin soveltuva ja toimiva alusta. Toimivuuden näkökulmasta huomioitavia asioita verkkojournalismin suunnittelussa ovat esimerkiksi latausajat ja päivitettävyyys sekä selkeys sommittelussa, kuvissa ja typografiassa. Verkkoympäristö mahdollistaa käyttäjälle myös sen, että sivustolta poistuminen on nopeaa ja helppoa, mikäli journalismin alusta ei toimi kiinnostavalla tavalla. Verkkojournalismi mahdollistaa myös erilaisia juttuja erilaisiin tarpeisiin – esimerkiksi eri pituiset jutut sopivat erilaisille lukijoille ja eri tilanteisiin.

Suomessa verkkojournalismin historian voidaan tietyltä osin katsoa alkaneen jo 1980-luvulla, kun tiettyä interaktiivisuutta ja journalistista reaaliaikaisuutta hyödynnettiin teksti-TV:n muodossa (Matilainen 2020). Keskityn tässä opinnäytetyössä kuitenkin nimenomaan internet-alustalla toimivaan verkkojournalismiin. Verkkojournalismi on mahdollistanut perinteiseen printtimediaan verrattuna useita erilaisia teknisiä ratkaisuja. Journalismiin on voitu verkko-ominaisuuden ansiosta sisällyttää muun muassa videota, ääntä,

interaktiivisuutta sekä muuta digitaalista teknologiaa. Verkko-ominaisuus mahdollistaa myös erilaisia tarinankerronnallisia elementtejä journalismissa - tästä hyvä esimerkki on *scrollytelling*.

Verkkoalustalla tapahtuva journalistinen tarinankerronta voi olla esimerkiksi datapohjaista, mikä on hyvin monikäyttöinen tekniikka. Datapohjaisessa tarinankerronnassa usein visualisoidaan jokin datamäärä kuvaamaan lukijalle konkreettisesti jokin asia, ilmiö tai tapahtuma. (Amabili 2019.) Esimerkki datapohjaisesta tarinankerronnasta on artikkeli, missä käsitellään asunnonvälityksen keskimääräisiä kuluja eri puolilla Suomea, ja artikkeliin liitetyn karttatoiminnon kautta lukija pystyy katsomaan haluamansa alueen asunnon välityksen hinnan. Verkkoalustalla toimivaan journalistiseen tarinankerrontaan liittyy hyvin vahvasti visuaalisuus ja visuaalisuuteen vaikuttaa muun muassa datan luonne ja määrä, kohderyhmä, jutun viesti sekä budjetti (Amabili 2019).

Scrollytelling eroaa edellisestä tarinankerronnasta sillä, että internetissä sijaitsevan jutun visuaalinen ilme tai toiminta muuttuu jutun edetessä eli käyttäjän vierittäessä selainäkymää ylös tai alas jutussa. Sivun vierittäminen eli *skrollaaminen* ja sen avulla jutun *kertominen* viittaa termiin *scrollytelling*. Scrollytellingin soveltuvuus verkkoartikkeleihin, ja osittain myös suosiokin, perustuu sen käytettävyyteen ja lukijan hallinnantunteeseen. Lukija on helppo sitouttaa juttuun, kun hänellä on hallinnantunne jutun eli tarinan etenemiseen tutulla vierityслиikkeellä. Tämän lisäksi lukijan kokema etsimisen ja löytämisen ilo on osa scrollytelling-tekniikan sitouttavaa kokemusta. (Amabili 2019.)

Tekniikan kehittymisen myötä on syntynyt myös tuotannollisesti kevyempi uutismuoto, *mobiilijournalismi* eli *mojo*, minkä kehittäminen alkoi suomessa jo vuonna 2007 uutistoimisto Reutersin ja Nokian yhteistyönä. Perinteitä rikkovaa uutta journalismimuotoa vähäteltiin sen alkuaikoina muun muassa teknisten rajoitteiden vuoksi, mutta tänä päivänä mobiililaitteella voi toimittaa hyvin monipuolista sisältöä aina kokonaisista uutisjutuista livelähetyksiin. Mobiililaitteet journalismin työkaluna mahdollistaa myös esimerkiksi haastateltavien itse kuvaamien videoiden hyödyntämisen uutisjutuissa tai livelähetyksissä. (Santonen 2020.) Nykyisten mobiililaitteiden hinta-laatusuhde on hyvä ja niihin on saatavilla laajasti erilaisia journalismia hyödyttäviä lisälaitteita kuten esimerkiksi jalustoja ja mikrofoneja.

Villa luettelee blogissaan uusia teknologioita, mitkä hänen mukaansa mullistavat media-alan lähitulevaisuudessa. Villan mukaan entistä nopeammat verkko- ja wifi-yhteydet mahdollistavat käyttöön tiedostokooltaan entistä suurempia sisältöjä – tällaisia voisi olla

esimerkiksi videot tai lisätty todellisuus. Villan mukaan virtuaalitodellisuus ja puettava teknologia vaikuttavat myös journalismin kulutukseen. Tekoälyn kehittyessä, automatisoitu tai ”robotti” journalismi on Villan mukaan alan yksi kiistanalaisimmista aiheista. Automatisoitua journalismia voi hyödyntää esimerkiksi datan analysoinnissa, erilaisten otsikoiden testaamisessa tai trendien havaitsemisessa. (Villa 2020.)

Verkkjournalismi on multimodaalista, mikä tarkoittaa sitä, että tietoa voidaan tuottaa eri muodoissa kuten esimerkiksi tekstinä, kuvina, videona, äänenä, merkkeinä tai vaikka niiden yhdistelminä (Saarela 2019). Upolan mukaan yksi verkkjournalismin nykyaikaisista on sen multimodaalisuus eli eri keinoja, tekniikoita ja niiden yhdistelmiä rakentaa juttu on hyvin paljon. Eri tekniikoiden yhdistäminen voi vaatia myös laajaa ennakkosuunnittelua ja eri ammattiryhmien yhteistyötä. Upola visioi, että journalismin tarinallistaminen eri keinojen avulla on vasta kehityksen alussa. (Upola 2016.)

2.1.2 Verkkjournalismin vuorovaikutteisuus

Verkkjournalismin vuorovaikutteisuus näyttäytyy muun muassa siten, että lukijat voivat kommentoida tai jakaa uutisjuttuja ja jopa osallistua itse journalismin tekemiseen. Erilaisilla alustoilla ja tekniikoilla käyttäjät pystyvät vaikuttamaan esimerkiksi jutun kuljettamiseen tai sen etenemiseen. Verkon journalistiset julkaisut voivat sisältää muun muassa erilaisia tehtäviä, kilpailuja, linkkejä, kyselyjä tai multimediasisältöjä, mitkä vaikuttavat lukijoiden aktiivisuuteen, lisäävät hallinnan tunnettaan sekä sitouttavat juttuun. Vuorovaikutteista toimintaa voi olla esimerkiksi erilaiset osoittimen liikkeet, ruudun vierittäminen tai klikkaukset. Yksi vuorovaikutteisuuden muoto verkkjournalismissa on *joukkoistaminen* (crowdsourcing).

Joukkoistamisella tarkoitetaan toimintaa internetissä, mikä on avointa kaikille ja millä on tarkoitus hyödyntää ihmisten tietoa, taitoa ja kokemusta (Aitamurto 2012, 8). Upola kertoo verkkoartikkelissaan, että joukkoistamalla toimittajat voivat löytää juttuja, kokemuksia ja näkökulmia, mistä he eivät itse tiedä tai tunne entuudestaan. Toimittajat voivat kysellä eri alustoilla, kuten esimerkiksi sosiaalisessa mediassa, juttuvinkkejä lukijoiltaan. Upolan mukaan joukkoistaminen ei kuitenkaan vähennä toimittajan työtä vaan saattaa jopa lisätä sitä, koska koostettavaa materiaalia voi tulla paljon ja useista eri lähteistä, joista osa on myös tuntemattomia. Vuorovaikutusta on esimerkiksi myös se, kun toimittaja kysyy, kenet johonkin ohjelmaan halutaan vieraaksi. Kyseisessä ohjelmassa voidaan olla sitten vuorovaikutuksessa reaaliaikaisesti verkon yli hyödyntäen esimerkiksi erilaisia keskustelualustoja. (Upola 2015.)

Nykyään useat verkkojournalismin jutut päätyvät myös sosiaaliseen mediaan joko toimituksen, toimittajan tai lukijan jakamana. On myös sellaisia juttutyyppisiä, mitkä tehdään varta vasten tietyn sosiaalisen median muotoon, kuten Youtubeen, Tiktokiin tai Instagramiin. Journalismin muoto ja rajat saattavat sosiaalisessa mediassa välillä hämärtyä, kun jutut muodostuvat keskusteluissa ja vuorovaikutuksessa lukijoiden kanssa. Erilaisia vuorovaikutteisia sosiaalisen median juttutyyppisiä on esimerkiksi Q&A eli *kysymys ja vastaus* -jutut tai erityisesti Instagram-stooreissa suosittu *uutisvisat* ja erilaiset *totta vai tarua* -kyselyt. Perinteisessä mediassa jutut yleensä tehdään täysin valmiiksi ennen julkaisua, kun taas sosiaalisessa mediassa jutut saattavat elää ja jatkua vuorovaikutuksen myötä yleisön aktiivisuuden mukaan. (Romppainen 2021.)

2.1.3 Verkkojournalismin personoinnin mahdollisuudet

Verrattuna perinteisen journalismin keinoihin, verkkojournalismi luo erilaisia mahdollisuuksia juttujen kohdentamiselle eli sisällön personoinnille eri lukijoiden mukaan. Personoinnilla voidaan tarkoittaa esimerkiksi lukijan käyttäytymishistorian perusteella muokkautuvaa verkkosivua, kuten etusivunäkymää, ja usein personointi perustuukin automatiikkaan ja algoritmeihin (Grundström, Haapanen & Ilkka 2019, 253). Vaikka journalistisen sisällön personoinnin kautta pyritään huomiomaan lukija yksilöllisesti, on sen taustalla usein myös taloudellinen intressi eli markkinoinnin ja mainosten kohdentaminen valituille kuluttajaryhmille.

Virrannan mukaan mainostulojen hupertessa ja tulomallin painottuessa enemmän tilaustuloihin, mediatalojen tulisi panostaa journalismiin. Suomessa mainos- ja tilaustulojen suhde on ollut muutoksessa vuodesta 2008 lähtien ja tällä hetkellä vain noin 60 prosenttia sanomalehtien tuloista tulee tilaajilta. Virrannan mukaan mediatalojen tuotteiden tulisi palvella kuluttajaa entistä paremmin ja vastata asiakkaiden tarpeisiin. Tämä vaatii moniammatillista yhteistyötä - markkinoinnin, journalismin ja teknologian yhdistämistä. (Virranta 2020.) Personoidut journalistiset sisällöt voisivat olla yksi ratkaisu tähän.

Uutisalojen käytettävyyttä voidaan pitää verkkojournalismin personoinnin lähtökohtana. Salminen korostaa uutisalojen selkeyttä kuluttajien käyttökokemuksen arvostuksessa. Kun kuluttaja on tyytyväinen alustan toimivuuteen, hän todennäköisesti myös palaa useammin siihen. Salmisen mukaan uutisalojen yksinkertaistamisella ja eri mediatalojen datankeruutapojen yhdistämisellä olisi myös mediataloja hyödyttävä myyntivaikutus. (Salminen 2019.) Robinsonin mukaan kuluttajan käyttömukavuutta lisää

myös se, että journalismissa on huomioitu lukija yksilönä, ei pelkkänä lukuna (Robinson 2019). Toisin sanoen, mitä paremmin mediatilat datan pohjalta tuntevat lukijakuntansa, sitä paremmin he osaavat kohdentaa sekä journalistiset että kaupalliset sisällöt lukijoilleen.

Lukijat tekevät myös itse valintoja lukiessaan verkkojournalistisia sisältöjä eli he tavallaan itse personoivat juttuja, mikäli verkkosivu antaa siihen mahdollisuuden. Usein journalistisia artikkeleita ei esitetä verkossa kokonaisina vaan ne sijoitetaan kuluttajan valinnan, yleensä klikkauksen, taakse. Lukija saa tässä yhteydessä vallan päättää, lukeeko hän jutun osin vai kokonaan. Friedmanin mukaan klikkaus-toiminto mahdollistaa myös sen, että sivuston ylläpitäjä voi helposti seurata, mitkä jutut houkuttavat eniten lukijoita ja samaa dataa voidaan hyödyntää myös mainossisällön sijoitteluun. Verkkojournalismissa käytetään erilaisia tekniikoita ja osoittamistapoja käyttäjälle tutustua halutessaan artikkelin pitempään versioon tai yleensäkin lukeakseen koko artikkelin. Tätä toimintoa, mikä usein on käytännössä linkki, voidaan kutsua termein ”lue lisää” tai ”jatka lukemista”. *Lue lisää* -linkin avulla usein myös säästetään tilaa verkkosivun ulkoasussa. (Friedman 2009.)

Esimerkiksi YLE käyttää verkkojournalismissaan laajasti personoinnin erilaisia mahdollisuuksia. YLE hyödyntää lukijan omiin valintoihin perustuvaa käyttöliittymää osassa artikkeleita. Kyseessä on +-symbolilla (plus) merkitty toiminnallisuus, missä käyttäjä voi linkkiä klikkaamalla avata juttuun liittyviä yksityiskohtia tai apuartikkeleita. Klikatessa +-symbolia, juttusisältö avautuu samaan kehykseen alkuperäisen jutun kanssa siirtäen artikkelin loppuosan alemmas sivustolla. Lisäosan lopussa on --symbolilla (miinus) linkki, mistä lisäosan saa halutessaan pienennettyä takaisin alkuperäiseen kokoonsa. Lisäksi YLE:n Uutiset selkosuomeksi artikkeleissa personointia on toteutettu siten, että lukijalle tarjotaan mahdollisuus klikata ja tutustua artikkelissa käytettyihin yksittäisiin, ehkä haastaviksi koettuihin, sanoihin tai termeihin, ja lukija voi siis halutessaan perehtyä niiden sisältöön tarkemmin.

Viivi ja Wilhelmiina eivät ole ainoita, joille vulvodynian syyt ovat jääneet osin arvailujen varaan. Vaikka vaiva on varsin yleinen, sen syntymekanismia vasta tutkitaan.

[Yhdyntä kuin puukonisku? – Yhdyntäkipu on vaiettu vaiva, joka voi lopettaa seksin ja saada naisen elämän umpisolmuun](#)

MISTÄ VULVODYNIA JOHTUU? 

Kumppanin suhtautumisella valtava merkitys

Vulvodyniadiagnoosin jälkeen Viivi sai lähetteen fysioterapeutille.

Viivi kokee, että sai nopean avun kipusähköhoidosta, jota hän teki fysioterapeutilta saamallaan sähköhoitolaiteella kotonaan.

Kuva 1. Esimerkki +-symbolilla avautuvasta jutusta (Hyttinen 2019)

Myös Helsingin Sanomat käyttää personoinnin keinoja verkkojournalistisissa artikkeleissaan. Personointi on toteutettu esimerkiksi lukijan mukaan muuttuvana juttuna, jossa lukija kirjaa jutun alussa ja aikana erilaisia valintojaan tai esimerkiksi tietoja itsestään, ja näiden tietojen pohjalta juttu rakentuu erilaiseksi eri lukijoille. Esimerkiksi Helsingin Sanomissa 3.10.2021 julkaistussa Elämäsi sää -artikkelissa lukija antaa jutun alussa tiedon syntymävuodestaan ja asuinpaikastaan, ja artikkeli muovautuu tämän jälkeen kertomaan millaisia sääilmiöitä lukijan elämän varrelle on osunut. Juttu sisälsi perinteisen tekstin lisäksi infografiikkaa ja animaatiota.

Kerro aluksi syntymävuotesi ja asuinmaakuntasi. Jos olet asunut monessa eri maakunnassa, voit valita sen, jossa olet viettänyt eniten aikaa. Voit myös käydä jutun läpi useamman kerran ja verrata eri asuinpaikkojesi säähistoriaa. Ilmatieteen laitos on tehnyt säännöllisiä mittauksia vuodesta 1959 lähtien, minkä vuoksi tätä aiempaa vuotta ei ole voi valita.

1980

Pohjois-Pohjanmaa

ALOITA

Aloitetaan yksinkertaisesta mutta sitäkin kiinnostavammasta kysymyksestä. Minä elämäsi päivänä on ollut kaikkein kuuminta ja milloin kylmintä?



Elämäsi lämpimimmän päivän koit 29.7.2010, jolloin maakunnassasi oli kuumimmillaan 33 astetta.

Kuva 2. Esimerkki personoituvasta Helsingin sanomien 3.10.2021 julkaistusta Elämäsi sää -artikkelista (Laine 2021)

Journalistisen sisällön kohdentamisen ja personoinnin taustalla näyttää usein olevan taloudellinen peruste. Julkisen sanan neuvosto onkin antanut journalisteille suosituksen personoinnin merkitsemisestä seuraavasti: ”Jos tiedotusväline kohdentaa sisältöjä eri tavoin eri ihmisille, kohdentamisesta sekä siihen käytettävien tietojen hankkimisesta tulee kertoa yleisölle avoimesti. Neuvosto suosittelee, että jos näkymässä on merkittävässä määrin käyttäjätietojen mukaan kohdennettua sisältöä, kohdentamisesta kerrotaan siten, että tieto on löydettävissä vähällä vaivalla ja se esitetään ymmärrettävästi.” (Julkisen sanan neuvosto 2019).

2.2 Kääntyvä kortti eli flip card

Tutkimalleni *flip card* -tekniikalle ei ole käsitykseni mukaan käytössä vakiintunutta suomenkielistä käännöstä. ”Kääntyvä kortti” hakusanoilla ei tule yhtään osumaa, mikä liittyisi käyttämäni tekniikkaan – ei vaikka hakuun lisää esimerkiksi sanat *tekniikka*, *html* tai *verkkosivu*.

Tässä opinnäytetyössä käytän suomenkielistä termiä *kääntyvä kortti -tekniikka* kuvaamaan verkkoelementin toiminnallisuutta, mutta näkisin, että innovaation konseptoinnin ja kaupallistamisen yhteydessä olisi sopivampaa käyttää toiminnallisuuden englannin kielistä versiota *flip card*.

Flip card -termistä saa mielestäni luontevasti vierasperäisen, mutta hyvin suomen kieleen sopivan ja osuvasti elementin toiminnallisuuteen viittaavan kutsumanimen *flippaava juttu*. Sana *flippaava* tuntuu monikäyttöiseltä ja sopivan puhekieleen – ”se on sellainen flippaava juttu”, ”voiko sitä flipata?” tai ”kirjoitan flippaavan artikkelin”.

Sanaan ”flippaaminen” liittyy myös negatiivisia mielle yhtymiä suomen kielessä (esimerkiksi sekoaminen) eli termistön käsittelemisessä on omat haasteensa.

2.2.1 Kääntyvän kortin toiminta

Kääntyvä kortti -tekniikalla tarkoitetaan verkkosivulla olevaa elementtiä tai aluetta, mikä kääntyy tai pyörähtää ympäri tietystä käyttäjän impulssista. Tällainen impulssi voi olla esimerkiksi hiiren klikkaus tai pelkästään kursorin vieminen kääntyvän kortin päälle. Kääntyvään korttiin on usein liitetty pyörähtämistä muistuttava animaatio kuvaamaan, että kyseessä on kaksipuolinen kortti eikä esimerkiksi linkki toiselle sivulle. Oleellista

kääntyvän kortin toiminnallisuudessa on, että sen pystyy kääntämään myös takaisin alkuperäiseen asentoon.

Kääntyvä kortti on verkkosivuilla usein myös visuaalisesti suunniteltu muistuttamaan korttia, mikä helpottaa käyttäjää hahmottamaan sen toiminnallisuutta. Yleensä kortti sisältää myös käyttöohjeen eli mitä käyttäjän tulee tehdä, jotta kortti kääntyy. Kuvassa 3 ohjetekstiksi on kirjoitettu ”Click again to see the term”.

Kalat - tunnista kuvasta

STUDY

- Flashcards
- Learn
- Write
- Spell
- Test

Play

- Match
- Gravity

Ahvenkalat

- kaksi selkäevää
- ensimmäisessä selkäevässä piikkiruotoja

Click again to see the term ⚡

← 1/55 →

Kalat - tunnista kuvasta

STUDY

- Flashcards
- Learn
- Write
- Spell
- Test

Play

- Match
- Gravity

Kiiski

← 1/55 →

Kuva 3. Esimerkki kääntyvä kortti -tekniikkaa muistuttavan flashcardin etu- ja kääntöpuolesta (Quizlet 2016)

Kääntyvä kortti -tekniikka voidaan käyttää verkkosivuilla esimerkiksi jonkin asian hyvien ja huonojen puolien tai ennen ja jälkeen -vertailuun, kysymys ja vastaus toimintoon tai jonkin

asian paljastamiseen. *Flip card* muistuttaa toiminnallisuudessaan merkittävästi *flashcardia*, mitä käytetään esimerkiksi opiskelun tukena. Flashcard on myös kaksipuoleinen kortti, missä yleensä sen toisella puolella on kysymys ja toisella puolella vastaus. Tällaisten korttien avulla voi tehdä esimerkiksi toistuvia, muistia tai muistamista parantavia tehtäviä.

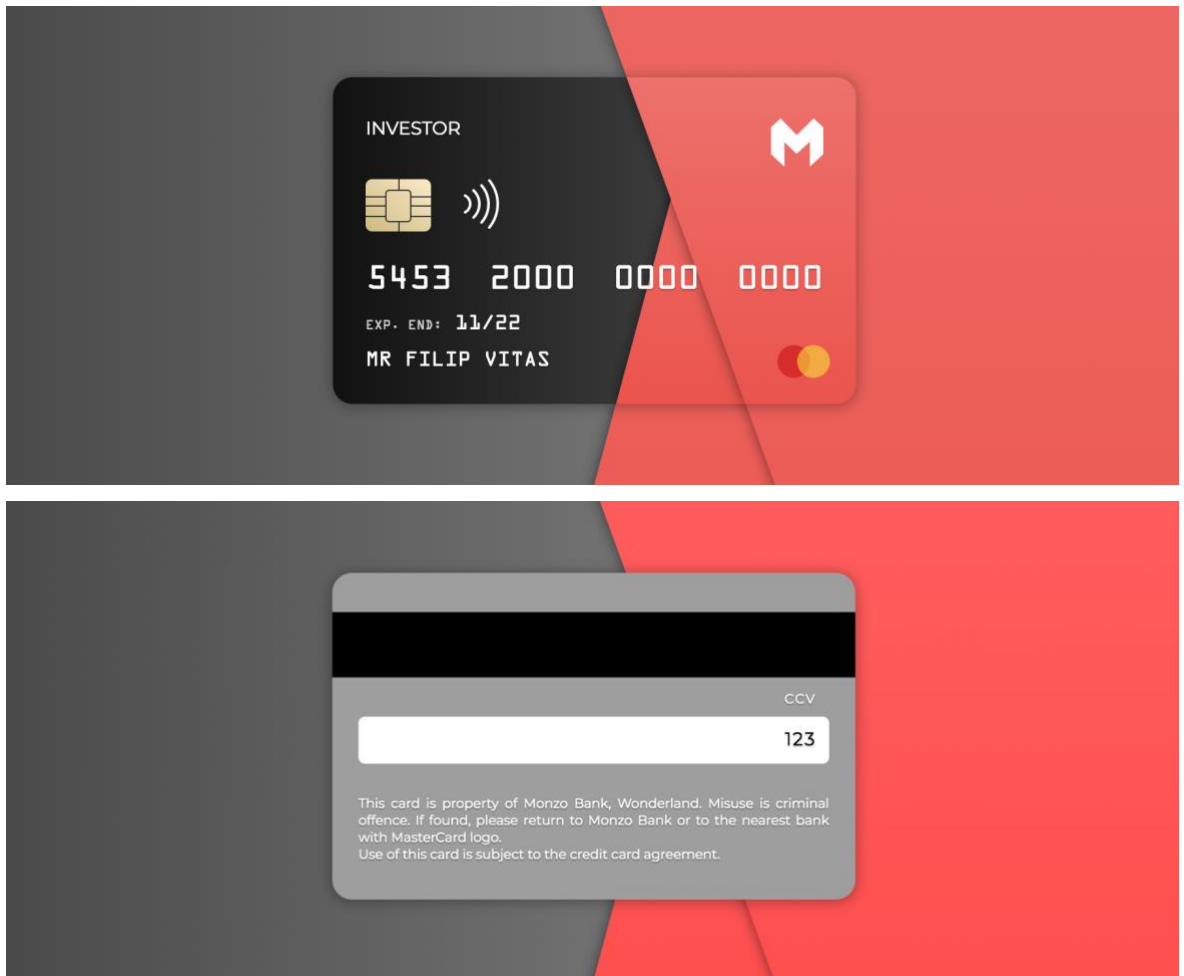
Esimerkiksi Quizletilla toteutetun flashcardin voi upottaa helposti eri alustoille, kuten verkkosivuille, mikä tekee siitä monikäyttöisen, mutta samalla upotuksen mukana tulee ymmärrettävästi myös Quizletin käyttöliittymään liittyvää sisältöä ja logoja, jotka voi tulkita myös mainosisällöksi. Muun muassa tästä syystä en näe, että Quizlet sopii verkkojournalismin käyttöön niin hyvin, kuin se palvelee oppimista.

2.2.2 Erilaisia kääntyvä kortti -tekniikan sovelluksia

Verkkosivuilla kääntyvä kortti -tekniikkaa pystyy soveltamaan usein eri tavoin. Etsiessäni internetistä erilaisia esimerkkejä tekniikasta, oli merkille pantavaa, että käytännössä minkään löytämieni kääntyvien korttien tai flashcardien koko ei muuttunut kortin kääntyessä - kortit eivät siis skaalautuneet sisällön mukaan puhumattakaan siitä, että ne olisivat olleet juurikaan vuorovaikutuksessa sivun muiden elementtien kanssa. Tämän voi selittää se, että käyttäjälle halutaan antaa illuusio aidosta fyysisestä kortista, minkä koko ei muutu käännettäessä todellisessakaan elämässä.

Löytämäni eri sovellukset kääntyvästä kortista perustuivat lähes identtiseen animaatioon eli pyörähdystä muistuttavaan liikkeeseen, vaikka niiden sisältö tai käyttötarkoitukset olivat erit. Osa kääntyvistä korteista ei toiminut teknisesti aivan moitteettomasti, esimerkiksi pyörähtämisen jälkeen teksti saattoi jäädä korttiin väärinpäin tai animaation sulavuudessa saattoi olla parantamisen varaa.

Eräs käytännöllinen ja luonteva tapa käyttää kääntyvä kortti -tekniikkaa, on soveltaa sitä digitaaliseen käyntikorttiin. Kortin toisella puolella on esimerkiksi yrityksen logo ja kääntöpuolella henkilön tiedot – aivan kuten oikeassakin elämässä. Samankaltaisia sovelluksia on esimerkiksi erilaisten etu- tai pankkikorttien esittäminen verkko- tai mobiiliympäristössä.



Kuva 4. Esimerkki luottokorttia muistuttavasta kääntyvä kortti -tekniikasta (Vitas 2021)

Toinen hyvä esimerkki on lahjakortti, missä käyttäjä voi itse valita kuvan kortin toiselle puolelle ja täyttää lahjakortin saajan tiedot kortin kääntöpuolelle. Kun tämä esitetään käyttäjälle hyödyntäen kääntyvä kortti -tekniikkaa, kokemus lahjakortin valmistamisesta on hyvin visuaalinen ja aktivoiva, innostavakin.

Kääntyvä kortti -tekniikkaa voi soveltaa esimerkiksi muistipelin kaltaisessa sivustossa, missä esillä on useita kortteja, joista käyttäjän täytyy aukaista kaksi korttia kerrallaan ja löytää parit. Tämän kaltainen peli voisi sisältää enemmänkin animaatioita ja tehosteita esimerkiksi silloin, kun oikea pari löytyy tai siirrot loppuvat kesken.

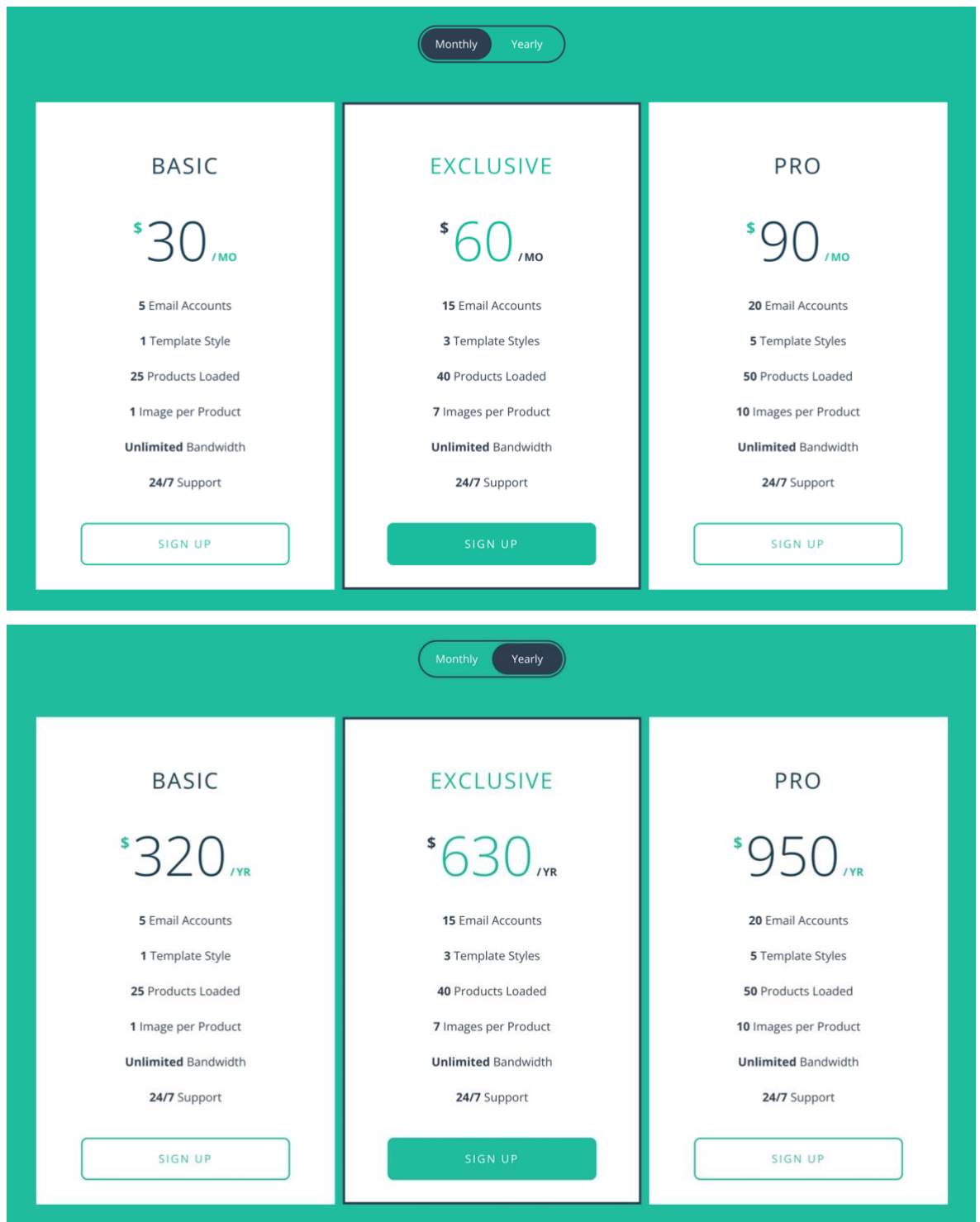
Kääntyvä kortti -tekniikka vaikuttaisi soveltuvan hyvin myös esimerkiksi hotellihuoneiden esittelemiseen tavalla, missä kortin toisella puolella on käyttäjää houkutteleva kuva ja tietyt perustiedot. Kääntämällä kortin käyttäjä saa lisätietoja huoneesta ja jopa mahdollisuuden edetä huoneen varauksessa.



Kuva 5. Esimerkki hotellihuoneen varausta muistuttavasta kääntyvä kortti -tekniikasta (Parzęcki 2021)

Joissain kääntyvä kortti -tekniikan sovelluksissa toiminnallisuuksia oli enemmänkin, kuin pelkkä kortin kääntyminen. Esimerkiksi kortin etupuolella saattoi olla kuva, mikä skaalautui isommaksi, kun käyttäjä siirsi cursorin kortin päälle ja kortin sai vielä käännettyä klikatessa sitä.

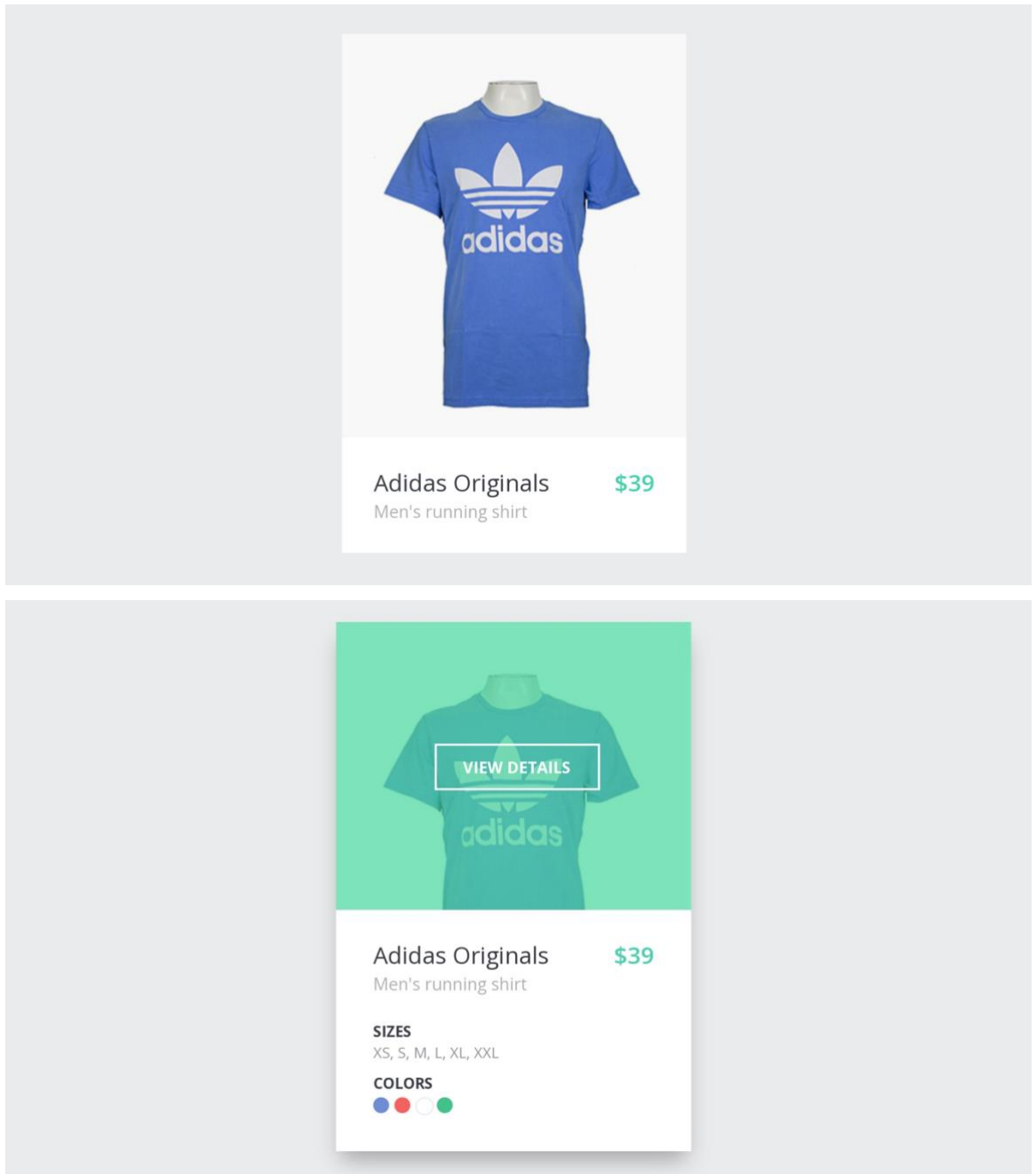
Yksi käytännöllinen tapa soveltaa kääntyvä kortti -tekniikkaa on esimerkiksi esittää eri hintapaketteja. Tällaisessa mallissa useampi kortti voi kääntyä samaan aikaan käyttäjän kertatoiminnasta. Kuvassa 6 käyttäjä valitsee kuukausi- tai vuosiperusteisen hinnan erillisestä painikkeesta, minkä seurauksena kaikki kolme korttia kääntyvät yhdellä kertaa.



Kuva 6. Esimerkki kolmen kääntyvän kortin etu- ja kääntöpuolesta (Heyns 2021)

Verkosta löytyi myös eri tavoin tyyliteltyjä kääntyviä kortteja. Osassa kortin reunoja oli pyöristetty muistuttamaan pelikorttia, kortteihin oli lisätty erilaisia varjostuksia esimerkiksi luomaan illuusion sivustolla kelluvasta kortista tai kortista oli tehty kolmiulotteisia heijastuksia eli kortti oli ikään kuin pystyssä heijastavalla pinnalla.

Kääntyvästä kortista on olemassa myös sovellus, missä kortti ei varsinaisesti käänny, mutta käännettävä elementti on kortin muotoinen ja se muuttaa ulkoasuun, kun kursorin laittaa kortin päälle. Sovellus muistuttaa toiminnallisuudeltaan kääntyvää korttia ja aktivoi käyttäjää. Kyseessä on verkkokaupan tuotekuvaa muistuttava kortti, mihin ilmestyy tarkemmat tiedot tuotteen saatavuudesta animaatiolla toteutettuna, kun kursorin asettaa kortin päälle.



Kuva 7. Esimerkki tuotekuvasta, ennen ja jälkeen, kun käyttäjä asettaa kursorin kuvan päälle (Pana 2021)

3 Lähestymistapana innovointi

Opinnäyetyöni lähestymistavaksi olen valinnut innovoinnin, koska tavoitteenani on tutkia uuden tekniikan, eli kääntyvän kortin, hyödyntämismahdollisuuksia verkkojournalismissa. Vaikka itse tekniikkaa on käytetty verkkosivuilla laajasti, ei sitä käsitykseni mukaan ole hyödynnetty juurikaan journalismissa. Siten kääntyvä kortti -tekniikkaa ja sen soveltamista journalismissa voidaan pitää uutena ideana.

Opinnäytetyössäni pyrin innovaatioprosessia hyödyntäen vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

- 1) Millä teknisellä menetelmällä kääntyvä kortti -tekniikkaa voidaan hyödyntää verkkojournalismissa?
- 2) Mitkä ovat kääntyvä kortti -tekniikalla toteutetun juttusisällön mahdollisuudet ja haasteet journalismissa toimittajan näkökulmasta?
- 3) Onko kääntyvä kortti -tekniikalla nähtävissä laajempaa sovellettavuutta ja käyttöä verkkojournalismissa?

Tässä luvussa kuvaan ensin innovaatioprosessia yleisellä tasolla, minkä jälkeen esittelen ja perustelen lähestymistavan valinnan opinnäytetyöhöni sekä kuvaan työni innovaatioprosessin vaiheet. Luvun loppuun esittelen vielä erikseen lyhyesti teemahaastattelun arviointityökaluna, koska hyödynsin sitä opinnäytetyössäni kääntyvä kortti -tekniikan sisällöllisten mahdollisuuksien ja haasteiden arvioimisessa.

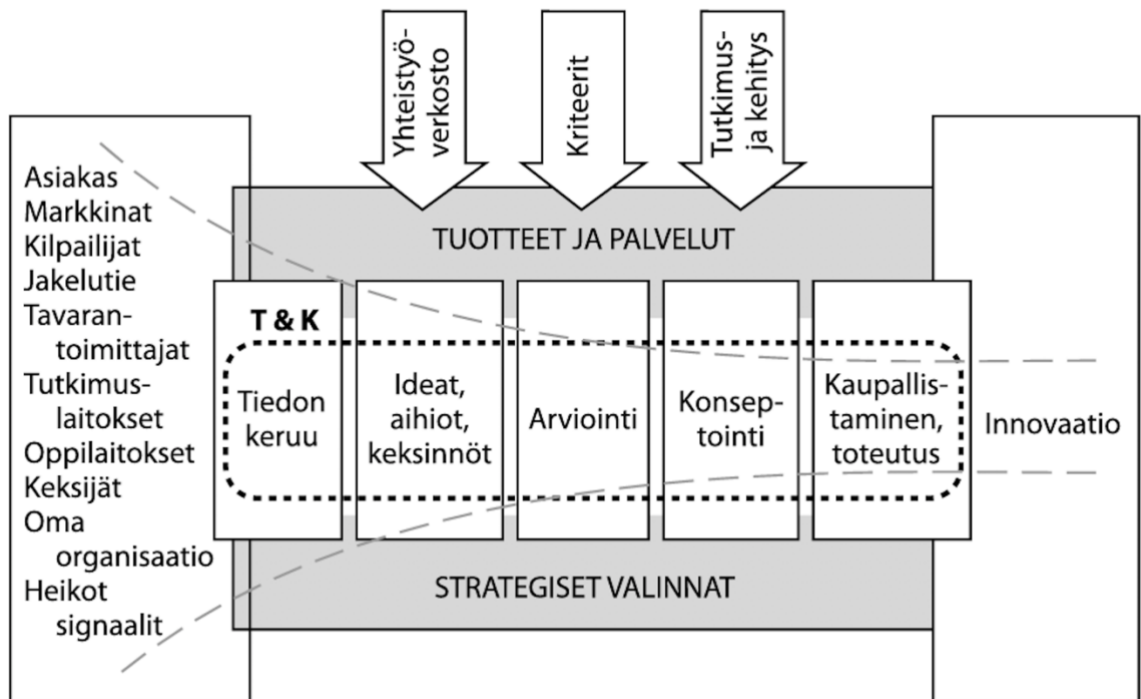
3.1 Innovaatioprosessi

Innovaatiolla ei ole yhtä määritelmää, mutta tyypillisesti sillä tarkoitetaan omaperäistä uudistusta, joka usein liittyy tekniikkaan tai prosessin parantamiseen. Jo 1940-luvulla innovaation käsitteen määritelleen Schumpeterin mukaan innovaatiot ovat uusien asioiden tekemistä tai olemassa olevien asioiden tekemistä uudella tavalla (Schumpeter 1947, 151).

Innovaatio tai idea voi syntyä useista eri syistä. Idea voi olla ratkaisu havaittuun ongelmaan tai sattumalta syntynyt uusi keksintö. Joskus idea voi olla myös toiselta toimialalta kopioitu toimintatapa, jota ryhdytään hyödyntämään toisella alalla. (Virtanen, 2017.) Idea voi syntyä eri tahojen toimesta, kuten esimerkiksi yrityksen asiakkaiden tarpeesta tai oman organisaation parannusehdotuksesta. Myös erilliset tutkimuslaitokset tai keksijät synnyttävät ideoita. Konkreettisen idean syntymisen jälkeen sen kehittämis- ja toteuttamispotentiaalia lähdetään testaamaan innovointiprosessin kautta.

Innovaatioprosessi muodostuu useista vaiheista, joita ovat tiedon keruu, idean

demottaminen, arviointi ja prosessin tiettyssä vaiheessa idean konseptointi sekä kaupallistaminen. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 85–86.) Innovaatioprosessi on kuvattu yleisellä tasolla kuvassa 8



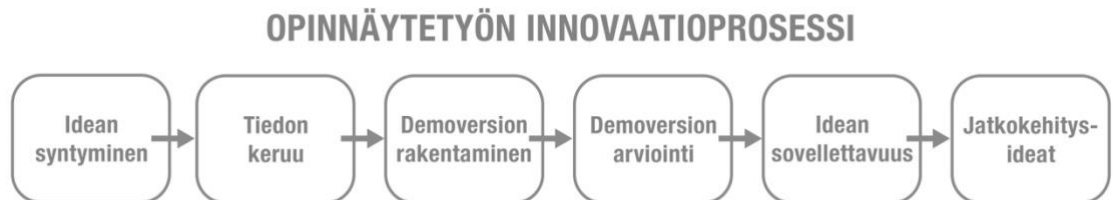
Kuva 8. Innovaatioprosessi. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2014, 86.)

Nykyään uskotaan, että innovaatiot syntyvät laboratorio-olosuhteiden sijasta oikeassa elämässä ja vastaamaan oikeiden ihmisten tarpeisiin. Innovaatio voi olla esimerkiksi tuote, palvelu tai jokin vastaava keksintö, mikä tuottaa taloudellista tai muuta hyötyä. Innovaatio pitää siis pystyä ottamaan käyttöön eli pelkkä idea ei vielä ole innovaatio. Innovaatiot voivat tuottaa yritykselle myös taloudellista etua sekä parantaa yrityksen kilpailukykyä. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 82-83.) TEKESin suomalaisten yritysten innovaatio toimintaa tutkivassa hankkeessa nousi esille, että innovaatiot eivät synny ilman asiasta innostuneita ihmisiä ja usein innovaatiot ovat laajojen verkostojen yhteistyöstä huolimatta vain yhden tai muutaman sitoutuneen ihmisen työn hedelmä. Innovaatiota ei myöskään kannata viimeistellä liikaa ennen markkinoille tuloa, koska usein innovaation kehitys jatkuu pitkään – joskus jopa ikuisesti. (Rilla & Saarinen 2007, 72.)

3.2 Kääntyvä kortti -tekniikan innovaatioprosessi verkkojournalismissa

Innovaatioprosessin soveltaminen sopii erinomaisesti opinnäytetyöni lähestymistavaksi. Kääntyvä kortti -tekniikka ja sen hyödyntämismahdollisuudet verkkojournalismissa on uusi idea, jonka tutkiminen ja kehittäminen vaativat innovaatioprosessin mukaisen lähestymistavan. Olen soveltanut opinnäytetyöni innovaatioprosessin määrittelyssä

Ojasalon ym. (2014) yleistä innovaatioprosessin kuvausta kuitenkin niin, että eri vaiheiden järjestystä ja yksityiskohtia on muokattu hieman, jotta ne istuvat paremmin tutkimaani teemaan. Olen kuvannut opinnäytetyössäni soveltaman innovaatioprosessin kulun kuvassa 9. Vaikka prosessin kuvaus on lineaarinen, on prosessi edennyt paikoin syklisesti eli vaiheita on toteutettu osin päällekkäin ja limittäin, ja prosessin edetessä on myös palattu aiempiin vaiheisiin. Innovaatioprosessi on siis elänyt prosessin edetessä.



Kuva 9. Opinnäytetyössä käytetty innovaatioprosessi kääntyvä kortti -tekniikan tutkimiseksi verkkojournalismissa

Opinnäytetyöni innovaatioprosessi alkoi *idean synnystä*. Kuten jo aiemmin kuvasin, idea opinnäytetyöni aiheeksi syntyi erään Uudistuva journalismi -opintojeni kurssin innoittamana. Toteutimme kääntyvä kortti -tekniikkaa hyödyntävän verkkojournalistisen julkaisun kurssin lopputyönä yhdessä muun opiskelijaryhmän kanssa. Vastasin ryhmätyönä tehdyn lopputyön teknisestä toteutuksesta eli kääntyvä kortti -tekniikan koodaamisesta ja itse idea teknisestä innovaatiosta oli minun. Tiesin, että tekniikkaa on hyödynnetty verkossa journalismin ulkopuolella ja halusin kokeilla tekniikan toimivuutta myös journalismissa. Ryhmätyömme oli varsin onnistunut ja saimme siitä erittäin positiivista palautetta. Palautteen pohjalta innostuin ideasta laajemmin ja päätin tehdä opinnäytetyöni tästä aiheesta. Idea mahdolliseen innovaatioon syntyi siis tavallaan vahingossa, mikä on innovaatioprosessille tyypillistä.

Idean syntymisen jälkeen käytin paljon aikaa aiheeseen perehtymiseen. *Tiedon keruu* -vaiheessa tutustuin erityisesti kääntyvä kortti -tekniikan eri teknisiin toteuttamistapoihin, sekä siihen, miten ja missä tekniikkaa on sovellettu. Tekniikka oli varsin laajalti käytössä, mutta en löytänyt lainkaan tietoa siitä, että sitä olisi sovellettu journalismissa. Tämän pohjalta aiheen tutkiminen uutena innovaationa vahvistui.

Taustaselvitysten jälkeen oli aika käynnistää varsinainen innovaatioprosessin käytännön tekeminen ja tutkiminen. Käytännössä tämä tarkoitti *demoversioiden rakentamista*, mikä käsitti kääntyvä kortti -tekniikkaa soveltavien mallisivujen rakentamisen eli koodaamisen. Yksi tekniikkaa hyödyntävä mallisivu oli jo kurssityön pohjalta valmiina ja työryhmä antoi

luvan hyödyntää tätä sivustoa opinnäytetyössäni. Tämän lisäksi laadin toisen mallisivun, jossa tekniikkaa hyödynnettiin. Kuvaan mallisivun teknisen toteutuksen ja sisällöt tarkemmin luvussa 4 Kääntyvä kortti -tekniikan demoversiot.

Mallisivujen valmistuttua altistin ne arvioinnille. *Demoversion arviointi* -vaihe käsitti sekä teknisen että sisällöllisen arvioinnin. *Teknisen* arvioinnin tein osana demoversion toteutusta eli itse koodausprosessi haasteineen ja erehdyksineen antoi paljon tekniikan arvioimiseksi.

Kääntyvä kortti -tekniikan *sisällöllisten* hyödyntämismahdollisuuksien ja kehittämiseidoiden arvioimiseksi demoversiot altistettiin kokeneiden verkkojournalistien arvioitavaksi. Journalistit tutustuivat demoversioihin eli mallijuttuihin, minkä jälkeen tieto kerättiin puolistrukturoitujen haastatteluiden muodossa. Toimittajat valikoituivat haastateltaviksi, koska koin, että toimittajat tekniikan mahdollisina hyödyntäjinä pystyisivät arvioimaan tekniikan hyödyntämismahdollisuuksia, haasteita ja jatkokehitysideoita laajasti. Haastatteluista saatu aineisto analysoitiin ja sen pohjalta koostettiin sisällöllinen arviointi ja kehitysehdotukset niin kääntyvä kortti -tekniikan erilaisiin hyödyntämismahdollisuuksiin ja kehityskohteisiin liittyen. Koska haastatteluprosessi on merkittävässä roolissa opinnäytetyöni innovaatioprosessin toteuttamisessa, kuvaan haastattelun yleiset periaatteet tarkemmin luvussa 3.3 Haastattelu innovaation arviointityökaluna. Haastatteluiden tulokset on kuvattu tarkemmin luvussa 5 Kääntyvä kortti -tekniikan demoversioiden arviointi haastatteluin.

Demoversion arviointivaiheiden jälkeen arvioinnin tulokset vedettiin yhteen. *Idean sovellettavuus* -vaiheessa kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntämismahdollisuudet journalismissa konkretisoitiin niin teknisistä kuin sisällöllisistä näkökulmista, sekä pohdittiin tekniikan hyödyntämismahdollisuuksia verkkojournalismissa laajemmin. Käytännössä tämä kohta tiivistää opinnäytetyöni tulokset ja vastaa kolmeen tutkimuskysymykseeni.

Innovaatioprosessin viimeisessä vaiheessa, eli *jatkokehitysideat*, nostetaan esiin ideoita ja toimintamalleja, joiden pohjalta kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntämismahdollisuuksia verkkojournalismissa voisi edelleen tutkia ja jatkokehittää. Pohdin tässä kohdassa myös tekniikan kaupallisia hyödyntämismahdollisuuksia.

3.3 Haastattelu innovaation arviointityökaluna

Opinnäytetyössäni kääntyvä kortti -tekniikan sisällöllisiä hyödyntämismahdollisuuksia arvioitiin toimittajille suunnatun haastattelun avulla. Hirsjärven ja Hurmeen (2008) mukaan

haastattelu on tutkimusmenetelmänä vuorovaikutustilanne, jossa sekä haastattelija että haastateltava vaikuttavat toisiinsa. Haastattelun tarkoituksena on ymmärtää, miten ihmiset rakentavat erilaisten tilanteiden ja asioiden merkityksiä, ja miten merkityksellisiä ne ovat heille. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 47.) Haastattelut toteutettiin puolistrukturoituina teemahaastatteluina, joissa siis kaikkien haastateltavien kanssa käytiin läpi samat aihepiirit kuitenkin siten, että käsittelyjärjestys tai kunkin teeman käsittelypituus voivat vaihdella. Esittelen haastatteluteemat tarkemmin luvussa 5.

Haastattelut suoritettiin videopuhelimen välityksellä ja kaikki haastattelut äänitettiin. Äänitetystä materiaalista litteroitiin tutkimusmateriaalin aineisto analyysia varten. Haastatteluaineiston analyysi käsitti aineistoon tutustumisen, luokittelun ja kontekstualisoinnin. Aineisto analysoitiin etukäteen määriteltyjen teemojen pohjalta. Valmistauduin kuitenkin myös siihen, että haastatteluiden aikana esiin olisi voinut nousta teemoja tai aihepiirejä, joihin en ollut ennalta varautunut.

Haastatteluaineiston varsinaisen analyysin toteutin sisällönanalyysin periaattein. Sisällönanalyysissa ensimmäisessä vaiheessa aineisto pelkistetään esimerkeiksi ja näytteiksi. Tämän jälkeen analyysin toisessa vaiheessa aineisto ryhmitellään ja kasataan yhteen erilaisuuksien ja samanlaisuuksien pohjalta. Tämän pohjalta saatuja luokitteluja tulkitaan, havaintoja selitetään ja tehdään ymmärrettäviksi sekä etsitään merkityksiä. (Alasuutari 2011, 38-48.)

Haastateltavien toimittajien osalta haastatteluissa huomioitiin heidän anonyymiteetti sekä henkilön itsensä että edustamansa organisaation osalta. Haastateltavien kanssa sovittiin, ettei heidän henkilöllisyyttään eikä edustamaansa organisaatiota kerrota tämän opinnäytetyön yhteydessä. Haastateltaville on lisäksi kerrottu kaikki tarvittavat tiedot tutkittavasta aiheesta, tulosten hyödyntämisestä sekä opinnäytetyöntekijän taustoista. Luonnollisesti tutkimukseen osallistuminen oli vapaaehtoista.

4 Kääntyvä kortti -tekniikan demoversiot

Flip card eli *kääntyvä kortti* -tekniikka ei ole uusi keksintö nettisivukäytössä – itsekin sovelsin opinnäytetyöni teknisen osuuden toteutuksessa valmista internetistä löytyvää koodia (DeSandro 2021). Valmis koodi ei kuitenkaan sopinut opinnäytetyöni käyttötarkoitukseen sellaisenaan eli lopulta iso osa teknistä toteutusta oli toimivan ja eri alustoille sopivan toiminnallisuuden löytäminen eri koodikielten avulla.

Kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntäminen vaihtoehtoisen journalistisen sisällön esittämiseen on mielestäni kiinnostava ja innovatiivinen sovellus kyseiseen tekniikkaan. Teknisessä toteutuksessa tuli huomioida muun muassa tekniikan esillepano ja toimivuus, typografia sekä journalismin eri muodot.

Rakensin opinnäytetyötä varten kaksi erillistä verkkojournalistista julkaisua, joissa hyödynnetään kääntyvä kortti -tekniikkaa. Vaikka näissä mallijutuissa tekniikka oli pääosassa, on myös niiden journalistiseen sisältöön panostettu. Toisin sanoen mallisivut ovat sisältäneet oikean artikkelin kuvineen ja muine verkkojournalistisine sisältöineen, jotta lukija saa tuntuman oikeasta sisällöstä ja sen eri versioista. Ensimmäinen malliartikkeli oli *Journalismin uudet keinot* -kurssin lopputyönä tehty artikkeli *Älykäs valmentaja*, jossa kääntyvä kortti -tekniikan lisäksi hyödynnettiin scrollytelling-tekniikkaa. Toinen malliartikkeli oli *Minun kallioni, minun kirkkoni* niminen juttu, jonka olin toteuttanut jo aiemmin *valokuvauksen syventävät opinnot* -kurssin yhteydessä. Päivitin tätä artikkelia lisäämällä siihen kääntyvä kortti -tekniikkaa sekä kirjoittamalla juttua uudelleen.

Molemmissa mallijutuissa tekniikkaa hyödynnettiin siten, että juttu aukeaa selaimessa oletuksena lyhyenä versiona, mikä on asiasisällöltään pääpiirteittäin sama, kuin *kääntyvän kortin* toiselta puolelta löytyvä, jutun pitkä versio. Kääntyvä kortti, eli tietty tekstialue jutussa, kääntyy 180 astetta pyörähtämistä muistuttavalla animaatiolla paljastaen vaihtoehtoisen sisällön lukijan klikatessa sitä. Tekniikan on tarkoitus tarjota lukijalle saman sisältöinen, mutta eri muotoinen juttu lukijan sen hetkisen tarpeen tai esimerkiksi lukutottumusten mukaan - käyttäjä voi siis halutessaan lukea vaikka koko jutun kääntämättä yhtäkään tekstiä. Molemmat malliartikkelit toteutettiin siten, että kaikki jutun tekstialueet skaalautuivat tekstin määrän mukaan ja laitteesta riippumatta eli ne toimivat sekä työpöytä- että mobiiliversioina. Molemmat mallijutut olivat kokeiltavissa Haaga-Helian opiskelijoille varatulla palvelintilalla.



Helsinkiläinen **Morris Henriksen** treenaa jalkapalloa HIFK U11 -joukkueessa. Hän tietää tarkasti, kuinka monta metriä on juossut ja kummalla jalalla on potkinut palloa enemmän sekä sen, kuinka monta pallokosketusta eli "touchia" on tullut ja mihin kohtaan kenkää. Tämä on nappulakengissä olevien Xampion-älypohjallisten ansiota.



Henriksen näkee Xampionin keräämät tiedot kännykkäsovelluksesta ja tekee niiden perusteella muutoksia harjoitteluunsa.

– Väillä keskityn treeneissä siihen, että nyt käytän vähän enemmän vasenta jalkaa, hän kertoo.



10-vuotias **Morris Henriksen** näkee Xampionin keräämät tiedot niihin yhdistettyä kännykkäsovelluksesta. Kun hän aloitti älypohjallisten käytön joulukuussa 2019, sovellus kertoi, että vasen jalka jäi vähemmille potkuille kuin oikea. Sovellus ilmoittaa asteikolla 1-5, kuinka tasapuolisesti pelaaja käyttää jalkojaan. Tämä niin kutsuttu balanssiarvo oli tuolloin kolme.



Henriksen alkoi kiinnittää asiaan huomiota.

– Väillä keskityn treeneissä siihen, että nyt käytän vähän enemmän vasenta jalkaa. Kun pallo tulee, mietin myös, millä kohdalla otan sen vastaan, hän kertoo.

Nyt, vuoden kuluttua, sovelluksen arvo on neljä. Henriksenin on yllättänyt, että vaikka hän käyttää vasenta jalkaansa vähemmän, on sen pallonhallinta ollut yleensä oikeaa jalkaa parempi.

Alun perin Henriksen sai älypohjalliset käyttöönsä joukkueen valmentajalta, joka oli saanut kahdet pohjalliset testiin. Xampionit osoittautuivat hyödyllisiksi, ja sittemmin pelaajat ovat saaneet tilata niitä käyttöönsä reilun sadan euron kustannuksella. Joukkueessa on noin 50 pelaajaa. Puolet heistä seuraa harjoitteluaan älypohjallisten avulla.

Kuva 10. Esimerkkikuva *Älykäs valmentaja* -jutussa olevan tekstialueen lyhyemmästä ja pidemmästä versiosta

Seuraavissa luvuissa kuvaan kääntyvä kortti -tekniikkaa hyödyntävien mallijuttujen ideointi- ja toteutusprosessia teknisestä näkökulmasta. Kuvaan myös haasteita, joita kohtasin teknisen toteutuksen aikana. Pyrin tässä luvussa antamaan mahdollisimman kattavan kuvan siitä, millaiseen demoversioon eli mallijuttuihin tutkimukseeni osallistuneet eli haastatellut journalistit pääsivät tutustumaan ennen haastatteluja.

4.1 Innovaation tausta

Ajatus kääntyvä kortti -tekniikalla toteutetulle vaihtoehdoiselle juttusisällölle syntyi erään kurssin ennakkotehtävässä syksyllä 2020, missä saimme työryhmänä tehtäväksi tutustua kurssin ennakkomateriaaliin ja sen pohjalta kehitellä kiinnostavia sekä uusia esitystapoja journalistiselle sisällölle. Yksi kolmesta ideoimastani esitystavasta oli vastakkaisuutiset, missä jutun yhteydessä nostetaan esiin vastakkaisia tai vaihtoehtoisia näkemyksiä tietyistä aiheista. Tuolloin USA:n 2020 vaalit olivat ajankohtaiset ja kuvittelin jonkin kääntyvän elementin verkkosivuilla soveltuvan esimerkiksi eri puolueiden vaalityön esittämiseen.

Tuolloin en ollut ennalta tutustunut minkä tyyppisiä sovelluksia kääntyvä kortti -tekniikalla journalismissa oli jo olemassa – itse en tiennyt yhtäkään. Kun esitin idean kurssin työryhmälle ja opettajille, sain kokemukselleni vahvistusta ja vaikutti, että olimme aidosti jonkin uuden keinon äärellä. Idean hyvä puoli oli sen yksinkertaisuus – sen toiminta oli helposti selitettävissä ja ymmärrettävissä.

Keinon valikoituessa pohdin, millaisiin eri käyttötarkoituksiin tai toiminnollisuuksiin verkkojournalismissa kääntyvä kortti -tekniikkaa voisi hyödyntää tai mitä toimintoja se voisi korvata - mieleeni tuli useita. Esimerkiksi kääntyvän kortin toisella puolella voisi olla maksullinen versio jutusta, tuotetietoja, kuvitusta tai ns. ”lue lisää” sisältöä. Kääntyvän kortin toisella puolella voisi olla myös lisätietoa jutun aiheesta, esimerkiksi viittaus jutun taustatekijöihin, kirjoittajaan tai jopa vain tiettyjen termien auki selittämistä.

Kyseisen kurssin lopputyössä päätimme keskittyä vaihtoehtoisen juttusisällön tarjoamiseen lukijalle kääntyvä kortti -tekniikan avulla.

4.2 Innovaation ensimmäinen versio

Kurssin edetessä ajatukseni tekniikan soveltuvuudesta opinnäytetyön aiheeksi myös vahvistui, sillä tekniikka kiinnosti minua sekä teknisestä että journalistisesta näkökulmasta. Kurssin työryhmällä päätimme tehdä verkkoartikkelin, missä hyödynnettiin kääntyvä kortti -tekniikka vaihtoehtoisen ja pidemmän juttuversion esittämiseen.

Kurssin lopputyön toteutus jaettiin kahteen rinnakkain etenevään työvaiheeseen, tekniseen ja journalistiseen. Minä vastasin toteutuksen teknisestä sekä visuaalisesta osuudesta sekä osallistuin lopputyön eri suunnitteluvaiheisiin.

Nettisivujen julkaisuun käytetään paljon valmiita sivupohjia ja *online*-alustoja kuten *Wordpress* tai *Wix* (Brandl 2021). Näiden online-alustojen tarkoitus on tehdä nettisivujen julkaisusta helppoa ilman vahvaa teknistä orientaatiota tai taloudellisia panostuksia. Tiettyjen automaattisten toimintojen mukana tulee myös rajoitteita ja tietyt toiminnallisuudet ovat myös pois käytöstä online-alustojen ilmaisversioissa.

Etsin tietoa *kääntyvän kortin* kaltaisista lisäosista suosituimpiin, ilmaisiin online-alustoihin ja löysin ainoastaan muutaman lisäosan, mitkä vastasivat tarvettani ja nämäkin olivat yhteensopivia ainoastaan *Wordpress.org* *www-sisällönhallintajärjestelmän* kanssa, minkä käyttö vaatii erillisen palvelintilan, mikä on yleensä maksullista (Wikipedia b. 2020).

Tekninen toteutus alkoi etsimällä tietoa, miten verkkosivuille voi lisätä kääntyvän tekstielementin hyödyntäen verkkosivuille soveltuvaa koodikieltä. Englanninkielinen termi "flip card" ja verkkosivujen koodaamisessa käytettävän ohjelmointikielen nimi "html" yhdessä tuottivat hyviä hakutuloksia internetin hakukoneissa ja hyvin aikaisessa vaiheessa selvisi, että kyseisen toiminnallisuuden voi tuottaa verkkosivuille java-ohjelmointikielellä.

Pyrin etsimään jo olemassa olevia, kääntyvään korttiin pohjautuvia, mahdollisesti journalistisia artikkeleita ja tutustuin niiden etuihin, haittoihin sekä rajoitteisiin. Ajattelin, että kääntyvä kortti -tekniikkaan perustuvan jutun tekniikan tulisi olla hyvin yksinkertaista, koska keinon ytimessä on ennen kaikkea journalistiset arvot kiehtovan tekniikan sijaan. Tekniikan tulisi olla myös helppokäyttöistä ja joustavaa, jotta sen käyttöä, soveltamista tai jopa suosiota ei rajoita sen liikateknisyys tai monimutkaisuus.

Päätin toteuttaa verkkoartikkelin koodaamalla sen kokonaan itse. Tämän mahdollisti se, että minulla oli jo aikaisempaa kokemusta verkkosivujen koodaamisesta html-koodikielellä. Sovelsin verkosta löytämäni, valmista kääntyvä kortti -tekniikkaan liittyvää *JavaScriptiä* yhdessä *html-koodikielen* kanssa tarpeeni mukaan.

```

1044 <div id="flip4">
1045
1046 <div class="flip-card-3D-wrapper">
1047 <div class="flip-card">
1048 <div class="flip-card-front">
1049 <h1>Älyshortsit mittaa lihasten sähköistä aktiivisuutta</h1>
1050 <p>Älyvaatteilla mitataan kehon toimintoja sykkeestä lihasaktiivisuuteen. </p>
1051 <p>Suomessa kehitetyn älypohjallisen avulla on tarkoitus saada nuoret havainnoimaan suoritustaan
1052 ja kehittymistään tarkemmin ja estää myös mahdollisten rasitusvammojen syntymistä.</p>
1053 <p>Harva juniori havainnoi suoritustaan kovinkaan tarkasti, vaikka harjoitusmäärät ovat suuria.</p>
1054
1055 <button class="flip-card-btn-turn-to-back"></button></div>
1056
1057 <div class="flip-card-back"><h1>Älyshortsit mittaa lihasten sähköistä aktiivisuutta</h1>
1058
1059 <p>Urheiluvallennukseen liittyviä tutkimuksia tehdään koko ajan. Haaga-Helian Vierumäen yksikössä
1060 tehtiin tutkimusta älytuotteiden valmistajille tutkimalla muun muassa Myontecin älyshortseja. </p>
1061 <p>Urheilussa pyritään selvittämään urheilijan suorituskykyyn vaikuttavia syy-seuraussuhteita kokonaisvaltaisesti.
1062 Yleisesti tunnettuja älyteknologioita ovat mobiilisovellukset, sykemittarit ja automatisoidut videopohjaiset järjestelmät.</p>
1063 <p>Yleistymässä ovat iholle tai vaatteisiin kiinnitettävät elektrodit ja anturit, joilla mitataan kehon toiminnallisia
1064 vasteita kuten lämpötilaa, veren koostumusta sekä lihasten ja keskushermoston aktiivisuutta.
1065 Erilaiset keinoälyyn pohjautuvat järjestelmät myös analysoivat kerätyn tiedon ja antavat suosituksia jatkotoimenpiteiksi.
1066 Tavoitteena on harjoituksen tehostaminen ja rasitusvammojen ehkäiseminen.</p>
1067 <p>- Älyvaatteiden kanssa painitaan samanlaisten haasteiden kanssa kuin muutamia vuosia sitten: miten saada
1068 älyvaatteista helposti pestäviä ja säilytettäviä sekä hinta käyttäjätavalliseksi, Timo Vuorimaa toteaa.</p>
1069
1070 <p>Suomalainen startup-yritys Xampion on jo luonut älypohjallisen nuorille. Seuraava haaste on saada nuoret sitoutumaan
1071 datan seurantaan pitkäjänteisemmin. Harva juniori havainnoi suoritustaan kovinkaan tarkasti, vaikka harjoitusmäärät ovat suuria.</p>
1072 <p>- Uudet tekniikat tuovat ihan uudenlaisia mahdollisuuksia todentaa, mitä harjoituksen aikana tapahtuu kehossa, kertoo Vuorimaa.</p>
1073
1074 <button class="flip-card-btn-turn-to-front"></button></div>
1075 </div>
1076 </div>
1077 </div>
1078

```

Kuva 11. Esimerkki *Älykäs valmentaja* -jutun kääntyvä kortti -tekniikan html-koodista

Minulla ei ollut ennalta pohjaosaamista java-ohjelmointikieleen, mutta kääntyvä kortti -tekniikkaan liittyvät valmiit, internetistä löytyvät koodit olivat suhteellisen helposti sovellettavissa lopputyöhömmme. Oikean java-koodin löytäminen vaati kuitenkin useita yrityksiä, sillä kääntyvä kortti -tekniikasta löytyi muutamia eri vaihtoehtoja ja monikaan niistä ei toiminut halutulla tavalla suunnittelemani html-ohjelmoinnin yhteydessä.

Ensimmäinen kääntyvä kortti -tekniikka, mitä kokeilin, käänsi jutun käyttäjän asettaessa hiiren kortin päälle. Toiminto ei siis perustunut klikkaukseen, kuten lopullinen toteutus. Esittelin tekniikan työryhmälleni ja tulimme yhdessä päätökseen, että kortin kääntymisen täytyy perustua käyttäjän toimintaan (hiiren klikkaukseen). Tällä muun muassa vältettiin turhat pyörähdys-animaatiot, kun sivua vierittäessä hiiri osuu vahingossa kääntyvän kortin kohdalle.

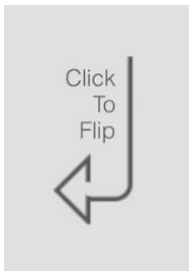
Ensimmäinen suurempi tekninen haaste oli saada kortin kääntymisen toimimaan useamman kerran peräkkäin – eli, että kortin voi kääntää myös takaisin sen jälkeen, kun sen on kerran kääntänyt. Tämä ongelma liittyi java-komentojen päivittämiseen tai uudelleen latautumiseen selaimessa. Koska minulla ei ollut aikaisempaa osaamista java-ohjelmointikielestä, tämän kaltainen virhe toiminnallisuudessa vaikutti aluksi hyvinkin sattumanvaraiselta ja sen korjaaminen vaati asiaan perehtymistä ja aikaa.

Teknisellä toteutuksella oli myös merkitystä jutun journalistisen sisällön muotoon. Työn alkuvaiheessa pohdimme ryhmällämme, millä tavalla kääntyvä kortti -tekniikalla toteutetun jutun eri vaihtoehdot poikkeavat toisistaan ja millä tavalla käytettävä tekniikka vaikuttaa esimerkiksi juttujen merkkimäärään. Tiedostin jo tuossa vaiheessa, että jotta tekniikasta

voisi tulla käytettävyydeltään monipuolisesti sovellettava, kääntyvän kortin pituus tulisi skaalautua sen sisällön mukaan.

Kurssiin liittyi määräaikoja, mitkä vaikuttivat lopputyömme toteutukseen ja tästä syystä päätimme jo työn alkuvaiheessa rajoittaa teknistä toteutusta niin, ettei juttu skaalaudu selaimen resoluution tai jutun pituuden mukaan. Tämä päätös myös rajasi pidemmän jutun pituuden tuhanteen merkkiin. Alusta alkaen *Älykäs valmentaja* -jutun eri tekstiversiot (lyhyt ja pitkä) pyrittiin kirjoittamaan siten, että ne selkeästi ovat erilaisia ja laadukkaasti toimitettuja. Tavoitteemme oli, että kortin kääntäminen tuo lukijalle todellista lisäarvoa tai aktiivisuudesta seuraa palkinto.

Sen jälkeen, kun sain kääntyvä kortti -tekniikan toimimaan halutulla tavalla eli tekstialueen kääntymään sitä klikatessa ja palautumaan uudelleen klikatessa, aloitin rakentamaan *Älykäs valmentaja* -juttua kokonaisuudessaan. Tämä vaihe piti sisällään scrollytelling-tyyliin perustuvan jutun ulkoasun rakentamista, jutussa käytettävien visuaalisten elementtien, kuten kuvien ja videon ottamista ja käsittelyä sivustolle sopivaksi sekä kaiken tekstisisällön syöttämistä yhteensä kahdeksaan kääntyvä kortti -elementtiin.



Kuva 12. Älykäs valmentaja -jutussa käytetty Click To Flip -symboli

Älykäs valmentaja -jutussa käytimme suunnittelemaani symbolia (kuva 12.), missä luki *Click To Flip*, kuvaamaan jutun toiminnallisuutta. Tein symbolista myös animaation, missä nuoli pyörähtää ilmestyessään syvyysuunnassa täyden ympyrän, mutta en saanut videon taustan läpinäkyvyyttä (alpha-kanavaa) toimimaan halutulla tavalla, joten jätin animaation pois. Animaation sijaan, lisäsin symboliin popup-laatikon, mikä aukeaa symbolin viereen sitä klikatessa ja ohjeistaa käyttäjää tekniikan toiminnallisuuteen.



Kuva 13. *Click To Flip* -symbolista avautuva popup-laatikko, missä ohjeteksti ”Klikkaa tekstiä lukeaksesi pidemmän version jutusta”

Kun *Älykäs valmentaja* -juttu toimi teknisesti halutulla tavalla työpöytäympäristössä ja siihen oli lisätty suurin osa visuaalisesta sekä journalistisesta sisällöstä, työryhmä otti vielä kantaa jutun typografiaan ja rakenteeseen. Myös kurssin opettajat osallistuivat aktiivisesti lopputyön kehittämiseen ja saimme heiltä erittäin hyviä näkökulmia ja vinkkejä sekä jutun tekniseen että journalistiseen toteutukseen liittyen.

4.3 Valmiin jutun eri muodot

Työpöytäversio *Älykäs valmentaja* -jutusta valmistui kurssin määräpäivään mennessä. Työ esiteltiin kurssilaisille yhteisessä tilaisuudessa, missä myös kurssin opettajat antoivat siitä suullista palautetta. Palaute oli hyvin positiivista ja koko työryhmä oli tyytyväinen lopputulokseen. Päätimme työryhmällä, että emme julkaise *Älykäs valmentaja* -juttua julkisesti vielä tuossa vaiheessa, koska tiesin tekeväni opinnäytetyön aiheesta.



Kuva 14. Esimerkkikuva *Älykäs valmentaja* -jutun työpöytäversiosta



Kuva 15. Esimerkkikuva *Älykäs valmentaja* -jutun mobiiliversiosta

Seuraavaksi jatkoin työskentelyä yksin ja ajattelin tarvitsevani tekniikan arviointia varten vielä toisen mallisivuston, mikä käyttää samaa kääntyvä kortti -tekniikkaa vaihtoehtoisen juttusisällön esittämiseen. Päätin tehdä jutusta visuaalisesti yksinkertaisemman – ulkoisesti enemmän ns. perinteisemmän uutisjutun näköisen. Näistä lähtökohdista syntyi *Minun Kallioni, minun kirkkoni* -juttu.

Tavoitteenani oli tehdä tutkimukseen liittyvistä mallisivustoista responsiiviset, jotta tutkimukseen osallistuvat henkilöt voivat tutustua tekniikkaan haluamallaan laitteella. Responsiivisuudelta vaadin, että juttujen ulkoasu, rakenne sekä fontit muuttuvat mobiililaitteen resoluutiolle sopivaksi. Tämän lisäksi tekstialueen tulisi olla skaalautuva eli tekstialueen venyessä pidemmäksi suurempaa merkkimäärää käytettäessä, loppuosa jutusta siirtyy tämän verran alemmas.



Urkujen siirtyminen takalehterille ei ole ainoa muutos, mitä kirkossa on tapahtunut korjausten yhteydessä. Kirkko oli ilman kattokruunua vielä 1930-luvulle saakka ja alttarin muutokin muutettiin peruskorjauksessa 1955-1956. Hautarauha vallitsee kirkon alla sijaitsevassa uurnaholvissa, mikä valmistui vuonna 1990.

Kuva 16. Esimerkkikuva *Minun Kallioni, minun kirkkoni* -jutusta, missä on hyödynnetty kääntyvä kortti -tekniikkaa

Jutun skaalautuvuus oli merkittävä tekninen haaste, minkä ratkaisemiseen tarvitsin konsultointia tuntemaltani java-koodikielen ammattilaiselta. Sain tekniikan toimimaan ja lisäksi responsiivisuuden sekä jutun skaalautuvuuden molempiin tutkimuksessani käytettäviin esimerkisivustoihin. Tämän jälkeen poistin mobiiliversioista jokaisen kääntyvän kappaleen kohdalla toistuvan symbolin tekstialueista, koska halusin jättää mahdollisimman paljon tilaa itse tekstille. Korvasin symbolin ohjetekstillä jutun alussa.

Kun sain molemmat mallisivustot valmiiksi, etenin valmistelemaan tekniikan arviointiin liittyvää haastattelua.



Minun Kallioni, minun kirkkoni

Tässä jutussa on käytetty *Click-to-Flip*-tekniikkaa eli klikkaamalla tekstiä saat halutessasi näkyville pidemmän version kyseisestä kappaleesta.

Sana kallio toistuu useissa eri yhteyksissä, kun vuonna 1912 käyttöön vihityn Kallion kirkon seurakuntapastori Visa Viljamaa, 34, kertoo sekä pitkäaikaisesta työpaikastaan että henkilökohtaisesta elämästään.

- Kallio on vahva osa identiteettiäni ja minusta on arvokasta asua seurakuntani seurassa, kertoo Viljamaa.

Kuva 17. Vasemmalla jutussa Click To Flip -symbolin korvannut ohjeteksti

Tässä jutussa on käytetty *Click-to-Flip*-tekniikkaa eli klikkaamalla tekstiä saat halutessasi näkyville pidemmän version kyseisestä kappaleesta.

ÄLYKÄS VALMENTAJA HOPEAKOSKI - KARHU - SAARI - SORSA



Kuva 18. *Älykäs valmentaja* -jutun *Click To Flip* -symbolin korvannut ohjeteksti mobiiliversiossa

5 Kääntyvä kortti -tekniikan demoversioiden arviointi haastatteluin

Tässä luvussa esittelen kääntyvä kortti -tekniikkaa hyödyntävien mallijuttujen sisällöllisen arvioinnin tulokset. Sisällöllinen arviointi suoritettiin toimittajille suunnattujen teemahaastatteluiden pohjalta. Tuloksien purkamisen aloitan kertomalla haastatteluiden taustatiedot eli haastateltujen henkilöiden valinnan, ja sen jälkeen kuvaan testisivuihin tutustumisen tavat, haastatteluiden toteutuksen sekä haastatteluiden teemat.

Haastatteluiden tulokset esittelen haastatteluteemojen mukaisesti. Teemojen valinnat perustelen jokaisen luvun yhteydessä. Ensimmäisenä käsittelen vaihtoehtoiset sisällöt verkkojournalismissa, minkä jälkeen käyn läpi teeman verkkojournalismin erilaisista tekniikoista. Sen jälkeen pureudutaan kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntämiseen verkkojournalismissa ja lopulta vaihtoehtoisen journalistisen sisällön vaikutukseen kohderyhmässä. Yhteenveto ja analyysi haastattelun tuloksista esitellään luvussa 6. Johtopäätökset ja pohdinta.

5.1 Haastatteluiden taustatiedot

Haastatteluihin valitsin kolme kokenutta toimittajaa kahdesta eri mediayhtiöstä. Kaksi haastateltavista oli miehiä ja yksi nainen. Sopivien henkilöiden etsimiseksi tutustuin journalistisesti laadukkaasti ja teknisesti kiinnostavasti toteutettuihin verkkoartikkeleihin ja käytin hyväkseni myös opiskelijatuttaviani. Lähestyin toimittajia sähköpostitse ja lopulta haastateltavat valikoituivat pääosin toisten toimittajien suosituksista ja vinkeistä.

Ennen haastatteluiden toteuttamista toimitin laatimani kääntyvä kortti -tekniikkaa sisältävät mallisivut erillisen linkin kautta haastateltaville toimittajille tutustuttavaksi. Aikaa tutustumiseen ja sivujen testaamiseen oli reilun parin viikon ajan. Kerroin haastateltaville, että mallisivuja voi käyttää sekä mobiililaitteella että tietokoneella, ja tärkeintä olisi kiinnittää huomiota tekniikan toimivuuteen eli siihen, että klikkaamalla saa vaihtoehtoisen tekstisisällön näkyville. Ohjeistin haastateltavia pohtimaan etukäteen, mitkä voisivat olla kääntyvä kortti -tekniikalla toteutetun vaihtoehtoisen juttusisällön mahdollisuudet journalismissa toimittajan näkökulmasta.

Mallisivuihin tutustumisen jälkeen haastattelut toteutettiin yksilöhaastatteluina videoyhteydellä keväällä 2021. Äänitin tapaamiset sanelimeen, koska videoyhteyden tallentaminen ei onnistunut teknisesti organisaatorajoitteiden vuoksi. Haastattelut kestivät yhteensä 85 minuuttia – pisin haastattelu kesti 40 minuuttia ja lyhyin 22 minuuttia. Haastatteluäänitteet litteroitiin ja litteroitua materiaalia syntyi yhteensä 19 sivua. Koska

haastateltavat esiintyvät tutkimuksessa anonymisti, käytän heistä sukupuoleen viittaavia nimimerkkejä, eli N1, M1 ja M2. Haastatteluiden taustatiedot on kuvattu taulukossa 1.

Haastatteleman toimittajat ovat työskennelleet verkkojournalismin parissa suurissa mediayhtiöissä useita vuosia, ja osalla haastateltavista kokemusta verkkojulkaisuista on jo 1990-luvun lopulta. Haastateltavilla on monipuolisesti erilaista journalismikokemusta myös radio-, printti- sekä televisioitoimituksesta. Haastateltavat käyttävät julkaisujen kirjoittamiseen ja editoimiseen pääosin pilvipalveluita ja lataavat verkkoon menevät julkaisut itse.

Taulukko 1. Taustatietoa haastateltavista.

Haastateltava	Haastattelupäivä	Tehtävänimike	Haastattelun kesto
N1	30.3.2021	Toimittaja	23 min
M1	30.3.2021	Toimitussihteeri	40 min
M2	1.4.2021	Verkkotuottaja	22 min

Opinnäytetyössäni pyrin saamaan vastauksen tutkimuskysymyksiini, jotka ovat:

- 1) Millä teknisellä menetelmällä kääntyvä kortti -tekniikkaa voidaan hyödyntää verkkojournalismissa?
- 2) Mitkä ovat kääntyvä kortti -tekniikalla toteutetun juttusisällön mahdollisuudet ja haasteet journalismissa toimittajan näkökulmasta?
- 3) Onko kääntyvä kortti -tekniikalla nähtävissä laajempaa sovellettavuutta ja käyttöä verkkojournalismissa?

Haastatteluiden kautta pyrin saamaan vastauksen erityisesti tutkimuskysymykseen 2 eli kääntyvä kortti -tekniikan sisällöllisiä mahdollisuuksia ja haasteita koskevaan osioon.

Haastattelujen kautta pyrin saamaan toimittajien arvion siitä, miten ja mihin kääntyvä kortti -tekniikkaa journalismissa voisi hyödyntää. Kuten jo aiemmin kuvasin, haastattelu toteutettiin puolisuorittuna teemahaastatteluna ja haastatteluteemoiksi valitsin seuraavat:

- vaihtoehtoiset journalistiset sisällöt ja niiden tarve journalismissa
- erilaisten tekniikoiden soveltaminen journalismissa
- arvio kääntyvä kortti -tekniikan soveltamisesta journalismissa
- vaikutus kohderyhmään vaihtoehtoisella journalistisella sisällöllä

Tarkensin jokaista teemaa 3-4 tarkentavalla haastattelukysymyksellä. Lisäksi spontaaneille kommenteille, reaktioille ja avoimille kysymyksille jätettiin tilaa. Avoimina kysymyksinä käytettiin muun muassa:

- Miten kuvaisit asiaa tarkemmin?
- Voitko kertoa lisää?
- Mitä muita näkökulmia nostaisit esiin?

5.2 Vaihtoehtoiset sisällöt verkkojournalismissa

Ensimmäisessä haastatteluteemassa pyrin selvittämään, minkälaista tarvetta haastateltavat kokivat vaihtoehtoiselle sisällölle verkkojournalismissa. Minua kiinnosti tietää, millä tavalla tällä hetkellä erilaiset lukijaprofiilit huomioidaan esimerkiksi juttujen tekemisessä tai alustan teknisillä ratkaisuilla. Tämän lisäksi minua kiinnosti, kokivatko haastateltavat toimittajat, että jokin lukijaryhmä jää julkaisujen saavuttamattomiin nykymenetelmillä, ja olisiko tämä korjattavissa jollain uudella menetelmällä. Lähestyin haastatteluteemaa neljän syventävän kysymyksen kautta. Kysymykset koskivat lukijaprofiileja, jutun versiointia ja sen vaikutusta toimittajan työhön sekä vaihtoehtoisten sisältöjen mahdollisuuksia.

Ensimmäisenä tarkasteltiin, millä tavalla erilaiset lukijaprofiilit huomioidaan toimittajan työssä. Minua kiinnosti kuulla, kuinka tarkkoja määritelmiä profilointiin liittyen haastateltavat nostavat esille ja kuinka yksilöllisesti toimittajat pystyvät huomioimaan erilaiset lukijat. M1 kertoi verkkojournalismiin liittyvän analytiikan mahdollistavan esimerkiksi lukijaprofiiliin liittyvän käyttäjätietojen hyödyntämisen jutun kirjoittamisessa ja jokainen haastateltavista totesi, että heidän edustamissaan yhtiöissä juttujen lukijaprofiileja ja kohderyhmä mietitään ennalta. M1 kertoi, että erilaisia lukijoita tavoitellaan esimerkiksi eri aihepiirein, eri tekniikoin ja eri mittaisilla jutuilla, mutta esimerkiksi M2 totesi haastattelussa, että kohderyhmän sisällä voi olla hyvinkin erilaisia lukijoita, ja että tätä mietitään aika vähän enää jutun tekovaiheessa.

”Siinä [jutussa] ehkä huomioidaan lähinnä se, että tavallaan kaikki kohderyhmään kuuluvat pystyisi lukemaan sitä pitkää [juttua]. Se on se lähtökohta.” -N1

”Ja varsinkin, että minkälaisia erilaisia lukijoita yhdellä jutulla voisi olla, niin sitä ei niinkään mietitä. Se on ehkä enemmän sen lehden tasolla - -.” -M2

”Tavallaan yksittäisen jutun sisällä ei olla kyllä mietitty sitä hirveesti, että miten se tavoittaa vaikkapa hätäisen lukijan ja semmosen, jolla on paljon aikaa.” -M1

Seuraavaksi kysyin haastateltavilta, millaista tarvetta he näkevät sille, että samasta jutusta julkaistaan erilaisia versioita lukijaprofiilin mukaan. Minua kiinnosti tietää, minkälaisia eri versiointimalleja tai -tekniikoita toimittajat nostavat esille vastauksissaan. Eri versioiden tarve voi liittyä esimerkiksi jutun julkaisumuotoon tai alustaan, saavutettavuuteen tai kieleen. M1 totesi, että heillä 70-80% jutuista luetaan mobiilisti, jolloin tietyt jutun rakenteet, kuten otsikko, ingressi, kuvat tai sitaatit tulee olla helposti silmäiltävissä. M1 kertoi, että heillä kehitellään juttutyyppejä, mikä painottuu enemmän videoon ja kuvaan, jolloin tekstiä on vähemmän - mutta oli muoto mikä hyvänsä, hän yrittää aina tehdä kyseiseen formaattiin parhaimman mahdollisen sisällön. N1 kertoi, että journalismissa sisältö on tärkein ja hyvin tehdyssä jutussa kerrotaan se, mikä on relevanttia. N1 lisäsi vierastavansa ajatusta siitä, että samaa juttua versioitaisiin eri tavalla lukijaprofiilin mukaan. M2 näki jutun versioinnissa myös haasteita – lukijaprofiilin mukaan räätälöityvä juttu olisi hänen mukaansa kiva lisä, mutta käytännössä hankala toteuttaa eri versioiden suuren määrän vuoksi.

”Minä olen yrittänyt ne omat juttuni tehdä silleen, että se tavallaan on se paras muoto sille, mikä siihen [juttuun] on - - valittu.” -M1

”Miten pystyy huomioimaan niin paljon - - tarpeita ja ottaa sen siinä [jutun] tekoprosessissa huomioon? Se saattaa olla aika hankala toteuttaa käytännössä.” - M2

Jutun versiointi ei ollut vierasta haastattelemilleni toimittajille, jotka työskentelevät monimediaisissa ympäristöissä, missä muun muassa tekstiä, kuvaa, videota, ääntä sekä grafiikkaa hyödynnetään jutuissa. Minua kiinnosti tietää, miten vaihtoehtoisen sisällön valmisteleminen vaikuttaa toimittajan verkkojournalistiseen työskentelyyn. M1 kertoi, että varsinkin eri medioihin, kuten televisioon, radioon tai nettisivuille samaa juttua versioidaan alustan mukaan. M1 totesi, että vaikka versiointi jutusta lisää työtä, samalla se voi mahdollistaa erilaisten kiinnostavien sisältöjen käyttämistä saman jutun eri versiossa. Myös N1 totesi, että he versioivat juttuja kahdelle eri alustalle, printtiin ja verkkoon. N1 lisäsi, että verkko pakottaa lukijaa etenemään jutussa eri tavalla kuin painetussa tekstissä ja olisi syytä muistaa ja huomioida tämä jutun verkkoversion suunnittelussa. N1 korosti, että verkossa olisi hyvä tarjota myös enemmän visuaalisuuteen kuin tekstiin painottuvia vaihtoehtoja lukijalle. M2 nosti esille, että mikäli toimitustyöhön tulee uusia aikoja vieviä työvaiheita, se aika on usein jostain muusta toimitustyöstä pois.

”Kyllä se lisää työtä, mutta sitten toisaalta mahdollistaahan se sen, että voi käyttää esimerkiksi sellaisia jotain herkkuja, mitkä ei sovi johonkin juttuun - - [eri versiossa] toisessa muodossa.” -M1

”Meillähän siis se vaihtoehtoinen sisältö syntyy nykyisin siitä, kun printti ja verkko on erilaisia, niin sitten tehdään sinne verkkoon toisenlainen versio - ja se ei välttämättä nykyään vaikuta kauheesti millään lailla toimittajan työhön.” -N1

Kysyin haastateltavilta, millaisia erilaisia vaihtoehtoisia sisältöjä lukijalle voisi verkkojournalismissa tarjota. Minua kiinnosti kuulla, millä tavalla toimittajat hyödyntäisivät verkon ominaisuuksia vaihtoehtoisen sisällön esittämiseen tai lukijan aktivoimiseen – ja miten eri alustojen tyyli voi vaikuttaa jutun muodon valintaan. M1 kertoi, että samasta jutusta voidaan luoda erilaisia vaihtoehtoisia sisältöjä erilaisiin tarpeisiin. Hänen mukaansa vaihtoehtoinen sisältö voi määräytyä esimerkiksi sosiaalisen median tyylin tai lukutottumusten mukaan, erilaisten esitystapojen avulla tai vaikka animaation keinoin. M2 näki juttujen tarinallistamisen lukijan valintojen perusteella mielenkiintoisena tapana tarjota vaihtoehtoisia sisältöä verkkojournalismiin. M2 totesi myös, että datapohjaisen jutun muoto ja sisältö voi muovautua lukijan valintojen perusteella eli jutun datasta näytetään lukijalle vain häntä koskevat sisällöt.

”Pääjutut - - on se semmoinen - - perehtyneempi tai rauhallisemmin etenevä ja ikään kuin syvälle ja leveälle tähtäävä [juttu] ja sitten on semmoinen nopea [juttu], missä on jotain pointteja.” -M1

”Voisi tarjota [lukijalle] enemmän sitä sisältöä – sitten voisi tarjota [lukijalle] vaihtoehtoja, jotka olisi rakennettu enemmän sen visuaalisuuden - -, kuin pelkän tekstin varaan.” -N1

Ensimmäisestä haastatteluteemasta kävi ilmi, että haastateltavien edustamissa yhtiöissä juttujen lukijaprofiileja ja kohderyhmät mietitään ennalta. Lukijaprofiilien määrittämisessä voidaan hyödyntää verkkojournalismin mahdollistamaa analytiikkaa ja lukijoita tavoitellaan erilaisin journalistisin ja teknisin menetelmin. Juttujen versiointi on arkea monimediaisessa ympäristössä toimivien toimittajien työssä ja heillä oli myös useita ideoita vaihtoehtoisten sisältöjen hyödyntämiseen verkkojournalismissa. Haastatteluissa kävi ilmi, että toimittajille jutun sisältö on selkeästi tärkeintä – ei niinkään tekniikka, millä se toteutetaan.

5.3 Verkkojournalismin erilaiset tekniikat

Toisessa haastatteluteemassa pyrin selvittämään, minkälaisia eri tekniikoita haastatteleman toimittajat tällä hetkellä käyttävät journalistisessa työssään. Minua kiinnosti tietää, millä tavalla tekniikka voi tukea journalistista työskentelyä ja ovatko haastatteleman toimittajat törmänneet aiemmin tutkimaani tekniikkaan, eli kääntyvä kortti -tekniikkaa muistuttavaan tapaan esittää journalismia. Lähestyin edellä mainittuja asioita kolmen kysymyksen kautta.

Internet mahdollistaa laajasti erin muotoisen sisällön käyttämisen journalismissa ja myös julkaisualustoja on useita. Minua kiinnosti selvittää, millä tavalla toimittajat suhtautuvat journalististen julkaisujen tekniseen puoleen ja minkälaisia mahdollisuuksia tekniikka heille tarjoaa. Haastatteluista kävi ilmi, että haastattelemani toimittajat käyttävät monipuolisesti eri tekniikoita verkkojournalistisessa työssään. N1 mainitsi käyttävänsä Wordpress-onlinealustaa ja erilaisia somealustoja. M1 luetteli tekstiartikkelin ja somen lisäksi käyttävänsä erilaisia videotekniikoita, kuten dokumentit, insertit tai jopa suorat tv-lähetykset. M1 jatkoi kertomalla, että erilaisia kokeiluja on ollut paljon ja heidän käyttämänsä julkaisualusta on teknisesti monipuolinen ja muovautuva. M2 kertoi käyttävänsä verkkojournalismissa muun muassa infografiikkaa, valokuvia sekä ääntä. M2 mainitsi myös, että välillä jutuissa tarvitaan koodikielen osaamistakin, kun esimerkiksi jonkin elementin halutaan tulkitsevan dataa juttuun tekstimuotoisena.

”Tyypillinen juttu meillä edelleenkin on ollut kuitenkin sellainen tekstivetoinen kuvitettu artikkeli. Minä olen tehnyt itse esimerkiksi sellaista lyhytvideo- tai minidokkarisarjaa - -, missä on - - video, joka on upotettu siihen juttuun - -. Se teksti ei ole - - litterointi siitä [videosta] suoraan vaan - - myös toimii omana juttunaan. Aikaisemmin oli niin, että kaikki teki vähän itse somea, mutta nyt meillä on oma - - sometoimittaja.” -M1

”Meillä ei toimittajat itse tee - - somesisältöjä, vaikka minun mielestäni olisi ihan hyvä idea, jos tekisivät.” -N1

”Koodataan joko niin, että - - juttuun tulee elementti, joka hyödyntää ohjelmointia tai sitten - - koodin avulla tuotetaan esimerkiksi datasta jotain matskua, joka sitten puretaan juttuun kuitenkin tekstimuotoisena.” -M2

Tekniikalla voi olla myös kääntöpuolensa ja aina tekniikka ei tee toiminnasta helpompaa. Käyttöliittymän selkeydellä, tekniikan kustannuksilla ja päivitettävyydellä tai esimerkiksi matalalla käyttöönottokynnyksellä voi olla suuri merkitys eri tekniikoiden käytettävyydessä tai niiden suosiossa. Minua kiinnosti tietää, miten toimittajat suhtautuvat tekniikan hyödyntämiseen verkkojournalistisessa työskentelyssä ja millä tavalla se voi tukea toimittajan työtä. M1 toivoi, että erilaiset tekniset vaihtoehdot olisivat helposti omaksuttavissa. M1 lisäsi, että hänen työpaikallaan tukea teknisiin haasteisiin ja uuden oppimiseen on saatavilla hyvin. Hänen mukaansa hyvään juttuun liittyy tietyt peruslinalaisuudet, mitkä eivät ole tekniikkariippuvaisia, kuten hyvä idea, näkökulma, haastateltavat tai hyvin muotoiltu teksti – tekniikka on hyvä renki, hän toteaa. M1:n mukaan tekniikka ei missään nimessä saa heikentää käyttäjäkokemusta eli tekniikan tulee nimenomaan tehdä käytöstä jouhevaa ja helppoa. M1 summasi lopuksi, että mitä paremmin tekniikka toimii ja palvelee toimittajaa, sitä enemmän sitä tulee myös käytettyä.

”Yritän koko ajan kuitenkin vähän olla siellä reunalla ja kokeilla uusia juttuja. - -. Kyllähän sen pitää teknisestikin toimia, että se tekniikka ei ainakaan saa kuluttajan tai asiakkaan näkökulmasta tulla siihen esteeksi - -. Samoin myös tietysti toimittajan

näkökulmasta, että mitä helpommin käytettäviä ne ovat, niin sitä enemmän niitä tulee käytettyä.” -M1

M2:n mukaan uusi tekniikka voi mahdollistaa täysin uusia tapoja tehdä journalismia. M2 piti yhtenä tärkeänä teknisenä kehitysaskelena internetin kaistaleveyden laajenemista, mikä mahdollistaa ja nopeuttaa suuremman datamäärän käyttämistä verkkojournalismissa. M2 ei vielä ollut vakuuttunut tarjolla olevista virtuaalitodellisuuden perustuvista journalistisista ratkaisuista – ne eivät hänen mielestään ole vielä valtavirtaa, mutta voivat olla seuraava trendi verkkojournalismin kentällä. N1:n mukaan verkkojournalismissa tekniikkaa voi hyödyntää lukijoiden houkuttelemisessa jutun pariin ja tekniikka mahdollistaa myös jutun erilaiset muodot eri alustoille. N1 koki, että tekniikan avulla juttujen visuaalisuutta voisi hyödyntää vielä nykyistä paremmin nimenomaan kuvien, grafiikan ja typografian näkökulmasta.

”Minun mielestäni se visuaalisuus pitäisi jotenkin huomioida paljon paremmin, kuin mitä nykyään tehdään. Se, että kuinka käsi kädessä se kulkee sen tekstin kanssa ja miten ne voi keskustella keskenään aivan toisella tavalla, kuin siellä printin aukeamilla.” -N1

”Ehkä isoin on se, että se [tekniikka] voi antaa mahdollisuuden tehdä sellaisia juttuja, jotka ei aikaisemmin ollut yksinkertaisesti mahdollisia. Juttu jouduttiin jättämään tekemättä siksi, ettei se vaan onnistu - pitää painaa tekstiä paperille, niin siellä ei kuva liiku esimerkiksi - -.” -M2

Halusin kuulla haastateltavilta, tunnistavatko he jo olemassa olevia verkkojournalismiin liittyviä tekniikoita, mitkä muistuttavat tutkimaani kääntyvä kortti -tekniikka ja mitä mieltä he niistä olivat toimittajina. M1 ja N1 totesivat, että kehittäessäni innovaatio tuo mieleen tiettyjä verkkojournalismista tuttuja toiminnallisia elementtejä, jotka joko kääntyvät tai avautuvat paljastaen juttuun lisää sisältöä. N1 kertoi käyttävänsä mieluummin kääntyvä kortti -tekniikalla toteutettua tapaa näyttää uusia osia jutusta, kuin alaspäin aukeavaa elementtiä, mistä hän käyttää nimitystä *pudotettava haitari*. N1:n kokemuksen mukaan *pudotettava haitari* on raskas elementti, joka rikkoo ja keskeyttää hänen kirjoittamansa jutun avautuessaan. M1 muisteli, että vain 2 prosenttia heidän lukijoistaan avaa verkkoalustalla niin sanottuja ”avattavissa olevia juttuja”. Hän kuvasi tätä ominaisuutta termillä ”lue lisää” -elementti. M2 totesi, että kääntyvä kortti -tekniikassa on piirteitä, jotka muistuttavat kysymys-vastaus- eli tietovisaelementtejä.

”Me ei kauheasti käytetä niitä [aukeavia elementtejä]. Minä en hirveästi pidä siitä. Minä epäilen, että ihmiset ei kauheasti lue niitä, mitä sinne laitetaan.” -N1

”Jollain tapaa koin, [että tekniikan] vaihtoehtoisuus muistuttaa jotenkin - - samaa, kun näissä [jutuissa] - -, että anna itsestäsi tietoja, niin data muokkautuu sen mukaan.” -M2

Toisesta haastatteluteemasta kävi ilmi, että haastatteleman toimittajat ovat laajasti tekemisissä erilaisten julkaisutekniikoiden ja medioiden kanssa. Haastateltavat näkivät, että tekniikan kehittyminen tulee mahdollistamaan journalismin tekemistä uusin tavoin. Kääntyvä kortti -tekniikan käyttäminen muistutti heitä tietyistä verkkojournalismin toiminnallisuuksista, kuten ”avattavissa olevista jutuista” tai tietovisaelementeistä, mutta sen jopa koettiin soveltuvan näihin tarkoituksiin joitain nykyisiä vaihtoehtoja paremmin.

5.4 Kääntyvä kortti -tekniikan soveltaminen verkkojournalismissa

Kolmannessa haastatteluteemassa pyrin selvittämään, mitä mieltä haastatteleman toimittajat olivat kehittelemästani kääntyvä kortti -tekniikasta ja voisiko sitä soveltaa heidän mielestään verkkojournalismissa. Minua kiinnosti tietää, onko kääntyvä kortti -tekniikan toiminnot suunniteltu niin, että niiden käyttö on helppoa ja aktivoivaa toimittajien mielestä. Lisäksi minua kiinnosti kuulla, inspiroiko tämän kaltainen jutun versiointimahdollisuus toimittajia työskentelemään jutun kanssa uudella tavalla. Lähestyin asiaa neljän tarkentavan kysymyksen kautta. Kysymykset koskivat yleistä kokemusta kääntyvä kortti -tekniikasta ja sen toimivuudesta mallisivustoissa, tekniikan soveltamista verkkojournalismissa sekä mielipiteitä siitä, miten kääntyvä kortti -tekniikkaa voisi jatkokehittää.

Kahdessa toimittajille etukäteen tutustuttavaksi toimitetussa mallisivustossa kääntyvä kortti -tekniikalla käyttäjälle tuotiin halutessaan esiin pidempi tekstiversio samasta jutusta. Toimittajat eivät itse päässeet tutkimuksen aikana kokeilemaan vaihtoehtoisten sisältöjen lisäämistä kääntyvä kortti -tekniikkaan eli he kokivat tekniikan ainoastaan lukijan näkökulmasta. Jokainen haastateltavista piti kääntyvä kortti -tekniikkaa hyvin verkkojournalismin soveltuvana työkaluna.

Haastatelluista M1 pohti, kuinka paljon käyttäjät lopulta availevat eri jutun elementtejä, ja epäili, että kääntyvä kortti -tekniikkaa käyttöönottaessa voi käydä niin, että lukijat lukevat jutusta ainoastaan oletusversion läpi kääntämättä mitään. M1 perusteli kantaansa ihmisten verkkojournalismin käyttötavoilla, eli sillä, että lukijat usein ottavat jutun mieluiten siinä muodossa kuin se on heille annettu. M1 myös painotti, että hän pyrkii kirjoittamaan jutut sellaiseen muotoon, ettei vaihtoehtoista versiota tarvita. M1 pohti, palaisivatko lukijat jutun pidempään versioon myöhemmin, ikään kuin paremmalla ajalla, jos oletuksena tarjolla olisi lyhyempi versio jutusta. Tämän pohjalta hän näki tärkeänä, että kääntyvä kortti -tekniikalla toteutetun jutun eri versiot ovat riittävän erilaisia – ei pelkästään monisanaisempi, mutta samasisältöinen versio jutusta. Tällainen voisi olla esimerkiksi eri näkökulma samasta jutusta, M1 toteaa.

”Ehkä se on vähän just tuommoisen - - silmäiltävyyden tai sellaisen, että nopeasti [juttu] haltuun ja sitten siihen voi palata jos se onkin kiinnostava lukea, vaikka ne pidemmät versiot. - - Jos noita tekisi, niin kannattaisi ainakin alkuun - - valmistautua siihen, että aika monet vetää sillä ensimmäisellä vaihtoehdolla - - läpi.” -M1

Kääntyvä kortti- tekniikalla voidaan muun muassa vaikuttaa siihen, miten eri elementit voidaan sommitella verkkoalustalle. Lukijan aktivoiminen ja hallinnan tunne jutun etenemiseen tai rakenteeseen voi lisätä sitoutuneisuutta juttuun. N1:n näkemyksen mukaan kääntyvä kortti -tekniikka voisi korvata aukeavat pudotusvalikot. Lisäksi hänen mielestään kääntyvä kortti -tekniikalla voisi hyvin esittää vertailtavia asioita, kuten esimerkiksi muutosta, grafiikkaa hyödyntäen. N1 summasi, että tekniikalle voisi keksiä käyttöä todella paljon.

M2 puolestaan näki, että kääntyvä kortti -tekniikalla voisi vahvistaa lukijan interaktiivisuutta ja pitää lukijan kiinnostusta yllä. Hänen mukaansa kortin toisella puolella voisi olla jotain, minkä lukija todella haluaa nähdä – kortin toinen puoli ei olisi vaihtoehto vaan tavoite. M2 koki, että usein erilaiset *kainalojutut* eli pääartikkeliin liittyvät erilliset osiot, kuten infoboxit, voi olla vaikea *taittaa* eli sommitella varsinkin mobiilialustoihin ja tätä korvaamaan kääntyvä kortti -tekniikka voisi soveltua hyvin.

”Eli joko tavallaan, että halutaan piilottaa joku ja näyttää vasta halutulla hetkellä tai sitten jotenkin kannustaakin ihmistä interaktioon. Niin sellaisiin käyttöihin näkisin, että voisi hyvin olla hyödyllinen.” -M2

”Se oli minusta jotenkin kauhean semmoinen mukava - että sitä oli kiva käyttää. - - Tykkäsin. Ehdottomasti voisi ottaa käyttöön.” -N1

Teknisessä mielessä kääntyvä kortti -tekniikassa ei ole rajoitteita sille, mitä kääntyvän kortin toisella puolella näytetään. Opinnäytetyössäni käytin kuitenkin ainoastaan tekstisisältöä eri muodoissa kortin molemmiin puolin. Minua kiinnosti kuulla, miten haastatteleman toimittajat jatkokehittäisivät kääntyvä kortti -tekniikkaa. M1 ehdotti, että kääntyvän kortin toiselta puolelta voisi tulla esiin esimerkiksi videohaastattelu, jonka pohjalta tekstipohjainen artikkeli on kortin toiselle puolelle tehty. N1 puolestaan ideoi kääntyvän kortin, jossa olisi enemmän kuin kaksi puolta – voisiko kääntyvä kortti olla esimerkiksi kuutio. M2 pohti, voisiko korttia kääntämällä jutussa avautua ”uusi polku” eli jutun rakenne, kuljetus ja jopa loppukin voisivat muuttua kortin kääntöjen seurauksena.

”Ehkä minä juuri sitä miettsin ennen kaikkea, että ne [jutut] on samaa maailmaa, mutta riittävästi erilainen. Tavallaan, että sieltä oikeasti tulee jotain sellaista, että kannattaa kääntää -, - - palkinto, herkkä. Joku tosi kiva juttu.” -M1

”Minusta se oli jotenkin kivaa se, että siinä se teksti oli jaettu niihin pätkiin - - semmoiseksi paloiksi. Minä luulen, että kun sitä käyttäisi jonkun aikaa, niin tämä

varmaan jotenkin aukeaisi vielä paremmin, että miten sitten käytännössä, millä kaikilla tavoilla sitä [tekniikkaa] voisi hyödyntää, että siinä on aina sen kortin mittainen pätkä.” -N1

”Voisiko siinä olla joku, että se [kortin kääntäminen] myös samalla vie johonkin - - toiselle - että sen kortin asennosta riippuen juttu jatkuu kahdelle eri puolulle. Jokin tällainen vaihtoehto voisi olla ihan mielenkiintoinen kokeilu.” -M2

M1:n mielestä uuden tekniikan oppimisen tulee olla helppoa ja selkeää lukijoille. Hänen mukaansa jutun ohella voisi olla jokin kääntyvä kortti -tekniikan käyttöä esittävä animaatio tai muu vastaava. M1 kuitenkin kertoi, että kääntyvä kortti -tekniikan käyttötapa oli intuitiivinen sekä selkeä ja sen käytön oppi nopeasti. Haastateltaville jaetuissa mallisivustoissa fonttikoko muuttuu kääntyvän kortin eri puolilla, mihin N1 viittasi mainitessaan, että typografian huomioiminen eri versioiden käytössä on tärkeää. Opinnäyteprosessiini ei kuulunut vaihetta, missä haastattelemani toimittajat tutustuvat kääntyvä kortti -tekniikan tekniseen toteutukseen, ja tähän M2 viittasi mainitessaan, että tekniikan helppokäyttöisyydellä, nimenomaan toimittajalle, on suuri merkitys sen käyttöönotossa tai suosiossa.

”Ehkä se - - vaan sitten johtui siitä, et minä painoin väärästä kohtaa, mutta ensin näytti, että se ei mene eteenpäin - että se [teksti] vain välkähtää ja se sama lyhyempi teksti näkyy siinä. Mutta kyllä minä sen sitten kolmessa sekunnissa oivalsin, että mistä on kyse.” -M1

”Minä mietin, että fontti oli aika pientä siinä, missä oli pitempi teksti.” -N1

”Mitä kankeampaa se on siellä järjestelmäpuolella, niin sitä isompi kynnys siihen sitten ainakin kasvaa tarttua, eikä sitä tule sitten ehkä miettineeksi edes vaihtoehtona siinä kohtaa, kun juttua tekee, jos siihen liittyy heti semmoinen, että en minä jaksa lähteä tuohon vääntämiseen.” -M2

Kolmannesta haastatteluteemasta kävi ilmi, että kääntyvä kortti -tekniikkaa pystyisi hyödyntämään monipuolisesti verkkojournalismissa. Sen avulla voisi vaikuttaa muun muassa jutun sommitteluun, lukijan aktivointiin tai jutun kuljetukseen. Haastateltavat nostivat esille hyviä jatkokehitysideoita, kuten videon lisäämisen kortin toiselle puolelle tai kortin puolien lisäämisen tehden siitä pyörivän kuution. Haastattelemani toimittajat kokivat kääntyvä kortti -tekniikan käytön helpoksi ja nopeasti opittavaksi. Haastateltavat painottivat, että toimittajan käyttökokemukseen vaikuttaa olennaisesti jutun teknisen rakentamisen helppous - tätä puolta tekniikasta he eivät päässeet itse kokeilemaan.

5.5 Vaihtoehtoisen sisällön vaikutus kohderyhmään

Viimeisessä haastatteluteemassa pyrin selvittämään, millä tavalla haastattelemini toimittajien mielestä vaihtoehtoinen journalistinen sisältö voi vaikuttaa lukijaan tai määrättyyn kohderyhmään. Minua kiinnosti toimittajien mielipiteet esimerkiksi siitä, miten

kääntyvä kortti -tekniikalla toteutettu juttu voi vaikuttaa lukijan lukukokemukseen ja voisiko kyseisen tekniikan käyttö houkutella uusia lukijoita verkkojournalismin pariin. Viimeisessä haastatteluteemassa pyysin haastateltavia myös miettimään, millaisia asioita toimittajan tulisi huomioida verkkojournalismissa, jos lukijalle halutaan tarjota yksilöllistä sisältöä. Lähestyin edellä mainittuja asioita kolmen kysymyksen kautta.

Kääntyvä kortti -tekniikalla toteutetussa jutussa käyttäjällä eli lukijalla on mahdollisuus halutessaan vaikuttaa jutun muotoon ja pituuteen. Kääntyvä kortti -tekniikalla on siis mahdollista aktivoida lukijaa, mikä saattaa vaikuttaa myönteisesti lukijan sitoutumiseen juttuun. M1 näki positiivisena sen, että lukijaa pystyy aktivoimaan kääntyvä kortti -tekniikan avulla ja että lukijalla on vaikutusvalta räätälöidä juttu oman aktiivisuustasonsa mukaan. M2 myös totesi, että aktivoinnin kautta lukukokemuksesta voi tulla lukijalle syvempi. M1 oli sitä mieltä, että kääntyvä kortti -tekniikka on teknisesti helppokäyttöinen lukijan aktivointitarkoitukseen, eikä sen käyttö tunnu vaivalloiselta.

"Positiivista on tietysti se, että ihminen voi tuntea vaikutusvaltaa siihen, että minkälaista juttua hän lukee ja oman tilanteen ja intressin ja aktiivisuustason mukaan voi ikään kuin räätälöidä sitä. Ja kun se on teknisesti helppoa, niin sittenhän se ei ole mikään vaivakaan." -M1

Nykyään useat palvelut ovat räätälöitävissä käyttäjälle. Joissain palveluissa käyttäjän valinnat vaikuttavat esimerkiksi sisältöön, mitä palvelu näyttää tai suosittelee käyttäjälle. M1 koki, että vaikka erilaisten mediasisältöjen, kuten Netflix tai Spotify, yksilöllinen räätälöinti on yleistä kuluttajille, he myös mielellään kuluttavat valmiita, laadukkaasti toimitettuja sisältöjä, minkä valitseminen ja löytäminen ei vaadi heiltä suurta osallistumista. M2 pohti, voiko vaihtoehtoisen juttusisällön heikosti suunniteltu ja toteutettu rakenne tehdä lukukokemuksesta sekavan, ja sen seurauksena lukija voisi jopa jättää jutun kesken. Lukijan tulisi siis tietää ja ymmärtää, miten hänen valintansa vaikuttavat jutun sisältöön tai juttuun kokonaisuutena, M2 toteaa.

"Se riski tuossa on, että jos siinä ei huolehdi siitä, että ihminen ymmärtää kunnolla, - - mikä niiden korttien vaikutus siihen etenemiseen on, niin se saattaa tuottaa sellaisen sekavuuden tunteen, joka jättää - - jutun kesken." -M2

"Niin epämuodikasta kuin se tavallaan onkin, niin joku viehätys on myös - - sellaisessa vanhanaikaisessa broadcast-maailmassa. Että, tuolla on nuo tyytit, ne on miettinyt, että nämä on hyviä juttuja ja ne on ammattitaidolla toimittanut sen - - ja sitten minä voin katsoa, lukea, kuunnella sen jos minua huvittaa ja jos ei, niin minä siirryn eteenpäin." -M1

Kääntyvä kortti -tekniikalla toteutetussa jutussa kortin eri puolille voi asettaa erilaisia lukijoita houkuttelevia sisältöjä. Minua kiinnosti tietää, voisiko sisältöjen erilainen

esillepano tai tekninen toiminto houkutellessa myös uusia käyttäjiä verkkojournalismin äärelle. Pohtiessaan ajatusta siitä, voisiko kääntyvä kortti -tekniikalla toteutettu juttu houkutellessa uusia lukijoita, M2 totesi, että ennen tätä vaihetta lukijan on täytynyt jo ylittää useampi raja-aita ja tehdä lukupäätös jonkin valinnan perusteella. M2 tarkoitti tällä sitä, ettei hänen mielestään pelkkä vaihtoehtoisen sisällön tarjoaminen riitä uusien lukijoiden saavuttamiseen, koska ensin heidät pitäisi saada ylipäättään kyseisen median ääreen, jotta he voisivat kokeilla kääntyvä kortti -tekniikalla toteutettua toimintoa. N1 kertoi, että heidän juttuihin sitoudutaan nimenomaan niiden pituuden ansioista eli heidän lukijansa haluavat lukea pitkää juttua, eikä tästä syystä näe tarvetta lyhyemmälle versiolle samasta jutusta. N1 jatkoi, että kääntyvä kortti -tekniikalla voisi kuitenkin saavuttaa lukijoita, jotka suosivat aktivointia lukiessaan.

"Kyllä minä luulen, että on - - se tietty jengi, jota ei sitten tavoiteta millään ja ihan hyvä niin - eihän kenenkään ole pakko lukea tai katsoa tai kuunnella jotain journalistista sisältöä jos ei halua." -M1

"Esimerkiksi jos - - joku semmoinen ihminen, joka ei jaksa keskittyä kerrallaan pitkään tekstiin ja jättää sen takia juttuja lukematta, jos tällaisella aktivoinnilla ja - - pienellä aarteenetsintähengellä saadaan sitä keskittymistä pidettyä yllä, niin tuollaisille ihmisille voisi hyvinkin olla. Mutta - - ei tämä todennäköisesti yksinään riitä, koska - - mahdollisuus siihen keskittymiseen on ansaittava muilla tempuilla ennen kuin ollaan tuossa kohtaa." -M2

M1:n mukaan jo tälläkin hetkellä sekä uusia että vanhoja lukijoita pyritään houkuttelemaan juttujen äärelle muun muassa kiinnostavilla otsikoilla, kuvilla ja mielenkiintoisilla juttujen ensimmäisillä riveillä. M1 ideoi, että kääntyvä kortti -tekniikalla otsikko-ajattelua voisi viedä vielä enemmän juttua kiteyttävään suuntaan. Samalla M1 totesi, että ihmiset asennoituvat nykyään melko kielteisesti klikkiotsikoihin, eli juttujen otsikoihin, mitkä eivät lopulta lunasta lupaustaan. Kääntyvän kortin sisältö pitäisi siis suunnitella siten, että lukijan kannattaa kääntää kortti – aktiivisuus palkitaan.

"Semmoisen hyvällä tavalla uteliaisuutta herättävän, mutta sisältöäkin sisältävän otsikon hengessä [voisi] purkaa juttua tavallaan tuommoisiin lyhyempiin kortteihin, niin kyllä minä luulen, että sillä voisi saada uusia yleisöjäkin." -M1

Kukaan haastateltavista ei nähnyt tarvetta sille, että kääntyvä kortti -tekniikan avulla käyttäjille tarjottaisiin *yksilöllistä* journalistista sisältöä. Haastateltavat kokivat, että kääntyvä kortti -tekniikan toteutus perustuu nimenomaan toimittajien tekemään *vaihtoehtoiseen* sisältöön. N1 mainitsi, että on jo olemassa erilaisia tiedotusvälineitä vastaamaan erilaisten ihmisten tarpeita. N1 koki, että juttujen liiallinen personointi jopa sotii journalismin ideaa vastaan, missä sen tehtävä on luoda yhteistä käsitystä yhteiskunnallisista asioista. Yhteisen käsityksen kautta voimme käydä keskustelua yhteiskunnallisista asioista ja sitä kautta tuomaan yhteen erilaisia käsityksiä niistä, N1

totesi. Myös M2 kertoi, että yksilöity sisältö ei hänen mielestään enää ole journalismia ja että sisältö voi muuttua nopeasti viihteelliseksi yksilöinnin myötä. M1 koki haasteelliseksi ja vaivalloiseksi tarjota yksilöityä sisältöä lukijalle, koska yksilön tarpeita on hyvin vaikea tietää tai ennakoida.

"Hirveästihän me tietysti nykyään saadaan erilaista tietoa siitä, että mitä se yleisö on, mutta jonkinlainen mysteeri siihen aina jää, että mitä ne ihmiset oikeasti haluavat." -M1

"Ei voi loputtomiin tehdä yksilöllistä sisältöä, että siis yksilöllisyys syntyy kunkin omasta tavasta käyttää sitä journalismia." -N1

Viimeisestä haastatteluteemasta kävi ilmi, että kääntyvä kortti -tekniikka voisi soveltua hyvin lukijan aktivoimiseen. Haastateltavat suhtautuivat epäilevästi siihen, että kääntyvä kortti -tekniikkaa hyödyntämällä jutuille saavutettaisiin juurikaan uusia lukijoita. Haastatteluissa toimittajat suhtautuivat kielteisesti yksilöllisesti muokkautuvaan juttuun. Toimittajat kokivat, että lukijan profiilin mukaan personoituva juttu voisi jopa kyseenalaistaa journalismin perusajatuksen eli tiedon välityksen, jossa kaikilla on mahdollisuus saada sama informaatio.

6 Johtopäätökset ja pohdinta

Tässä luvussa kokoan yhteen opinnäytetyöni tulokset. Käytännössä tämä tarkoittaa innovaatioprosessini mukaisesti *idean sovellettavuuden ja jatkokehitysideoiden* arviointia sekä vastaamista kolmeen tutkimuskysymykseeni. Luvun aluksi esittelen kääntyvä kortti -tekniikan teknistä sovellettavuutta koskevat tulokset. Tämän jälkeen pureudun tekniikan sisällöllisiin mahdollisuuksiin ja tiivistän yhteenvedon toimittajille suunnattujen haastatteluiden tuloksista. Tässä kohdassa pohdin lisäksi sisällön personoinnin mahdollisuuksia verkkojournalismissa. Luvun loppupuolella yhteenvedän innovaatioprosessini tulokset ja ehdotan jatkotutkimusaiheita kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntämiseksi verkkojournalismissa. Lopuksi kerron omasta oppimisprosessistani.

6.1 Kääntyvä kortti -tekniikan tekninen sovellettavuus

Tässä opinnäytetyössä kääntyvä kortti -tekniikkaa kokeiltiin ja hyödynnettiin verkkojournalismissa kahden erikseen rakennetun mallijutun kautta. Vaikka internetistä löytyy valmiita koodeja kääntyvä kortti -tekniikan toteuttamiseen, päätettiin tässä yhteydessä mallijutut eli demoversiot koodata erikseen niiden sisällöllisten vaatimusten täyttämiseksi. Koodauksessa käytettiin JavaScriptiä yhdessä html -koodikielen kanssa. Koodaaminen oli mahdollista, koska minulla opinnäytetyöntekijänä on tekninen koulutustausta ja aiempaa kokemusta koodaamisesta.

Demoversioiden rakentaminen kääntyvä kortti -tekniikan tutkimiseksi verkkojournalismissa sujui pääosin vaivattomasti, vaikka kohtasin myös joitain teknisiä haasteita prosessin aikana. Teknisessä toteutuksessa tuli huomioida muun muassa tekniikan esillepano ja toimivuus, typografia sekä journalismin eri muodot. Kohtaamani tekniset haasteet liittyivät esimerkiksi eri sisällöllisten vaatimusten toteuttamiseen, kuten siihen, miten kortti saadaan kääntymään useita kertoja peräkkäin. Myös skaalautuvuuteen ja tekniikan toiminnallisuuteen eri laitteilla panostin erityisen paljon. Lopputulemana tekninen toteutus onnistui kuitenkin varsin helposti, ja totesin, että JavaScriptin käyttäminen yhdessä html -koodikielen kanssa on yksi mahdollisuus toteuttaa kääntyvä kortti -tekniikka verkkojournalismissa. Toteutustapoja on varmasti muitakin ja yksi helpoimmista on varmasti internetistä valmiina löytyvät koodit.

Koska opinnäytetyössäni oli tarkoitus innovaatioprosessin mukaisesti kokeilla uutta teknistä sovellusta verkkojournalismissa, toteutettiin tekninen sovellus esimerkinomaisesti. Vaikka siis tässä opinnäytetyössä kokeiltu tekninen toteutus olisi hyödynnettävissä verkkojournalismissa, ei sen käytettävyyttä mielestäni vielä riittä ammattitoimittajien

tarpeisiin. Perustelen tämän sillä, että verkkotoimittajat eivät lähtökohtaisesti tee julkaisuja sivuston koodiin tai koodaamalla, vaan tämä tapahtuu tiettyä valmista graafista alustaa hyödyntäen. Tekniikan tulisi siis olla helppokäyttöistä ja tässä muodossa se ei sitä vielä toimittajille ole. Kääntyvä kortti -tekniikan tekninen hyödynnettävyys verkkojournalismissa vaatii vielä siis kehittämistä. Kuvaan lisää tätä aihetta tämän luvun lopussa jatkokehitysideoiden yhteydessä.

6.2 Kääntyvä kortti -tekniikan sisällölliset mahdollisuudet ja haasteet

Altistin kääntyvä kortti -tekniikkaa hyödyntävät mallijutut eli demoversiot kokeneiden verkkojournalistien arvioitavaksi ja haastattelun kautta sain heiltä erittäin arvokasta tietoa tekniikan sisällöllisistä mahdollisuuksista ja haasteista. Kaikilla haastatelluilla oli laajasti kokemusta ja näkemystä erilaisista verkkojournalismin teknisistä työkaluista. Tämän pohjalta pidän haastattelujen tuloksia kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntämismahdollisuuksista journalismissa varsin uskottavina ja osin myös yleistettävänä. Seuraavassa esittelen haastattelujen tulokset tiivistettynä.

6.2.1 Kääntyvä kortti -tekniikka verkkojournalismissa toimittajan näkökulmasta

Tekemieni haastattelujen tulosten mukaan toimittajille juttujen sisältö on selkeästi tärkeintä – ei niinkään tekniikka, millä se toteutetaan. Haastatteluihin osallistuneet toimittajat toimivat monimediaisessa ympäristössä, joten juttujen versiointi eri tarkoituksiin on heille arkipäivää. Toimittajien edustamissa yhtiöissä juttujen lukijaprofiileja sekä kohderyhmät mietitään ennalta hyödyntäen muun muassa analytiikkaa. Tästä huolimatta kohderyhmän sisällä voi olla hyvinkin erilaisia lukijoita ja heidän tarpeitaan on vaikea ennakoita. Analytiikasta voidaan myös päätellä, millä alustalla juttuja luetaan ja tämä voi vaikuttaa jutun rakenteeseen tai sommitteluun. Vaikka lukijoita, sekä uusia että vanhoja, tavoitellaan erilaisin journalistisin ja teknisin menetelmin, kaiken ytimessä on kuitenkin hyvin tehty juttu.

Haastattelemieni toimittajien mukaan kääntyvä kortti -tekniikkaa voisi hyödyntää monipuolisesti verkkojournalismissa. Heidän mukaansa lukijan aktivoiminen ja hallinnan tunne jutun etenemiseen tai rakenteeseen voisi lisätä sitoutuneisuutta juttuun. Kääntyvän kortin toiselle puolelle voisi sijoittaa lukijaa kiinnostavaa sisältöä, jolloin kortin toinen puoli ei ole ainoastaan vaihtoehto vaan tavoite. Kääntyvä kortti -tekniikalla lukijalle voisi tarjota esimerkiksi enemmän visuaalisuuteen kuin tekstiin painottuvia vaihtoehtoja, kuten videota, animaatiota tai infografiikkaa. Kääntyvä kortti -tekniikkaa voidaan pitää hyvänä vaihtoehtona jutun erilaisille avautuville elementeille tai pudotusvalikoille. Kortin eri puolia voidaan käyttää muun muassa vertailtavien tai vaihtoehtoisten asioiden esittämiseen.

Lisäksi kääntyvä kortti -tekniikan avulla voidaan vaikuttaa jutun rakenteeseen sekä sommitteluun positiivisesti.

Haastatteleman toimittajat kokivat kääntyvä kortti -tekniikan käytön helpoksi ja nopeasti opittavaksi. Tästä voisi päätellä, että lukijan aktivoiminen tekniikan avulla on myös helppoa, eikä vaihtoehtoiseen sisältöön tutustuminen vaadi lukijalta juurikaan ponnisteluja. Haastateltavien mukaan lukukokemukseen voi vaikuttaa myös se, että lukijalla on mahdollisuus halutessaan vaikuttaa jutun muotoon sekä pituuteen ja räätälöidä juttu oman aktiivisuustason mukaan. Haastattelujen perusteella onnistuneeseen lukukokemukseen ja tekniikan käytettävyyteen vaikuttaa myös typografia ja tekniikkaan liittyvien elementtien sommittelu.

Haastatteleman toimittajat nostivat esille erilaisia jatkokehitysideoita ja soveltamismahdollisuuksia kääntyvä kortti -tekniikalle verkkojournalismissa. Tällaisia oli muun muassa videohaastattelun lisääminen kortin toiselle puolelle, jonka pohjalta tekstipohjainen artikkeli on kortin toiselle puolelle tehty. Haastatteluissa nousi esiin myös erilaisia tapoja rakentaa jutun muoto kääntyvä kortti -tekniikan avulla ja kuljettaa lukijaa jutussa hänen valintojensa eli ”kääntöjen” kautta. Lisäksi esiin nousi ajatus kääntyvä kortti -tekniikasta, missä kortilla olisi enemmän, kuin kaksi puolta, mikä lisäisi vaihtoehtoisten sisältöjen mahdollisuutta jo ennestään.

Haastattelun tulosten mukaan kääntyvä kortti -tekniikalla yksistään ei välttämättä saavuteta uusia lukijoita jutuille, koska heidät pitää ylipäätään ensin saada kyseisen median ääreen. Haastatteluissa tuli ilmi, että jotta kääntyvä kortti -tekniikalla toteutettu juttu hyödyttää lukijaa, jutun vaihtoehtoisen sisällön tulee olla riittävän erilainen - ei pelkästään monisanaisempi, mutta samasisältöinen versio jutusta. Juttujen versioinnilla voi olla vaikutusta toimittajan työskentelyyn – uudet aikaa vievät työvaiheet ovat haastateltujen toimittajien kokemuksen mukaan usein pois jostain muusta toimitustyöstä. Haastatteluissa nousi myös esille, että mikäli vaihtoehtoisen juttusisällön rakenne on heikosti suunniteltu tai toteutettu, se voi tehdä lukukokemuksesta sekavan. On siis huolehdittava, että lukija ymmärtää, miten hänen valintansa vaikuttavat jutun sisältöön tai juttuun kokonaisuutena.

Haastattelujen yhteenvedona voidaan todeta, että haastatteleman toimittajat suhtautuivat varsin positiivisesti kääntyvä kortti -tekniikan mahdolliseen hyödyntämiseen journalismissa. Heidän mukaansa kääntyvää korttia voitaisiin käyttää muun muassa jutun visualisointiin tai vaihtoehtoisten asioiden esittämiseen. Etuina nähtiin myös vaikutukset jutun sommitteluun ja rakenteeseen. Kääntyvän kortin katsottiin mahdollistavan lukijan

aktivoimisen ja hallinnan tunteen syntyminen. Tekniikan jatkokehitysideoina toimittajat nostivat esiin esimerkiksi videon lisäämisen kääntyvän kortin toiselle puolelle tai kaksipuolisen kortin muokkaamisen kuutioksi. Haastateltujen toimittajien mukaan mikään tekniikka ei kuitenkaan korvaa itse journalistisen sisällön merkitystä, eikä tekniikka saa siten olla liian vaikeaa tai työllistää toimittajia liikaa. Tästä syystä toimittajat eivät innostuneet mallijutuissa esitetystä ideasta, jossa kääntyvän kortin toiselta puolelta löytyi pidempi versio alkuperäisestä artikkelista. Tällaisen juttujen versioinnin he kokivat työllistävän turhaan. Toimittajien mukaan kortin kääntöpuolen tulisi sen sijaan tarjota tarpeeksi erilaista vaihtoehtoista juttusisältöä, mikä herättää lukijan kiinnostuksen ja saa kääntämään kortteja lukukokemuksen parantamiseksi.

6.2.2 Personoidun sisällön mahdollisuudet verkkojournalismissa

Verkkojournalististen juttujen personointi oli yksi opinnäytetyöni tausta-ajatuksista kääntyvä kortti -tekniikkaan liittyen. Tutustuin aiheeseen opinnäytetyöni tietoperustassa ja näin kääntyvä kortti -tekniikassa paljon yhtäläisyyksiä verkkojournalismissa jo käytössä olevien personoivien tekniikoiden kanssa. Haastatteluihin osallistuneet toimittajat antoivat tähän liittyen kuitenkin hieman ennakoajatuksistani poikkeavaa näkökantaa.

Haastatteluissa toimittajat suhtautuivat melko kriittisesti yksilöllisesti, lukijan mukaan personoituvaan juttuun. Toimittajat kokivat, että lukijan profiiliin mukaan personoituva juttu voisi jopa kyseenalaistaa journalismin perusajatuksen, eli ajatuksen puolueettomasta ja kaikille tasapuolisesta joukkoviestinnästä, ja lisäksi he näkivät, että personoitu sisältö voi hyvin äkkiä muuttua viihteelliseksi. Mielestäni nämä näkökulmat olivat hyvin älykkäitä ja perusteltuja, ja tässä kohtaa huomasinkin, että käsitys personoinnista ja sen perusteista voivat olla erilaiset. Haastatteleman toimittajat näyttivät ajattelevan, että personointi voisi tarkoittaa juttujen muovautumista lukijan arvomaailman tai preferenssien mukaisesti. itselläni ajatus personoinnista liittyi enemmän lukutapoihin ja -tottumuksiin.

Haastattelussa kysymykseni journalismin personointiin liittyen oli ”millaisia asioita mielestäsi tulisi huomioida, kun verkkojournalismilla halutaan tarjota lukijalle yksilöllistä sisältöä?”. Tausta-ajatukseni oli, että personointi voisi tässä kohtaa liittyä tekniikkaan ja dataan eli esimerkiksi siihen, että juttu muovautuisi lukijan tietokoneelle tallentuneen käyttäytymisprofiiliin tai evästeiden mukaan. Kukaan toimittajista ei kuitenkaan yllätyksekseni nostanut tätä näkökulmaa esiin. Tähän saattoi vaikuttaa se, että personointi saattaisi vaatia tekoälyn laajempaa hyödyntämistä juttujen laadinnassa ja jopa versioinnissa, ja aihe saattaa olla sensitiivinen kirjoittamista työkseen tekeville henkilöille. Oma lähestymiskantani on erilainen ja kuvaan sen seuraavassa.

Näen, että verkkojournalismin erilaiset tekniikat voivat mahdollistaa personoimisen siten, että lukijoiden erilaiset taustat, lukutavat ja mahdollisesti jopa rajoitteet voitaisiin huomioida, ja siten parantaa erilaisten lukijoiden lukukokemusta ja ymmärrystä. Tekoäly voitaisiin valjastaa esimerkiksi huomioimaan erilaisten lukijoiden haasteet. Jos verkkojournalistista juttua lukeva henkilö usein esimerkiksi kasvattaa fonttikokoa lukiessaan, etenee tekstissä keskivertoa hitaammin, hyppii sanoissa tai lauseissa, kääntää tiettyjä vieraskielisiä sanoja, tarkistaa tiettyjä kotimaisia sanoja, lisää näytön kirkkautta lukiessaan tietyn värisillä pohjilla olevia tekstejä tai etsii tietoa juttuun liittyvistä yksityiskohdista uteliaisuuttaan - miksei tietokone voisi oppia tätä käyttäytymistä ja tarjota lukemista helpottavia ja personoituja toiminnallisuuksia automaattisesti? Näkisin, että yksi käyttötapa kääntyvä kortti- tekniikalle voisi olla se, että tekoäly luo lukijan profiiliin sopivaa personoitua sisältöä automaattisesti kortin toiselle puolelle, mistä lukija voi käyttää sitä halutessaan. Yhtenä esimerkkinä voisi olla esimerkiksi tekoälyn tekemä video tekstistä. Kääntyvän kortin toisella puolella voisi olla siis lukijalle mieleinen hahmo videon muodossa lukemassa tekstin ääneen.

Verkkojournalismin personointi on luonnollisesti hyvin laaja käsite ja sitä voi toteuttaa monella eri tavalla. Tässä opinnäytetyössä haastattelemani toimittajat näkivät personoinnin selvästi haasteena työn määrän sekä toisaalta journalismin uskottavuuden ja viihteellistymisen näkökulmista. Yllätyksekseni he eivät nostaneet erityisryhmien huomiointia personoinnin teemaksi, enkä sitä tutkimuksen toteuttajana halunnut haastatteluissa erikseen nostaa aiheeksi tutkimuksen luotettavuuden vuoksi. Näen kuitenkin, että juuri kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntäminen personoitavuuden näkökulmasta voisi olla yksi erittäin mielenkiintoinen jatkotutkimusaihe. Avaan tätä ja muita mahdollisia jatkotutkimuksen kohteita seuraavassa luvussa.

6.3 Kääntyvä kortti- tekniikan laajempi sovellettavuus verkkojournalismissa ja potentiaaliset jatkotutkimusaiheet

Tämän opinnäytetyön tulosten pohjalta kääntyvä kortti -tekniikassa on mielestäni nähtävissä laajempiakin hyödyntämis- ja soveltamismahdollisuuksia verkkojournalismissa. Teknisestä näkökulmasta tekniikka on jo nyt hyödynnettävissä varsin helposti eli periaatteessa sen käyttöönotto olisi mahdollista jo nyt. Luonnollisesti tekniikan käytettävyyttä, erityisesti toimittajien näkökulmasta, vaatii vielä kehittämistä. Myös sisällöllisestä näkökulmasta kääntyvä kortti -tekniikassa nähtiin paljon potentiaalia toimittajille suunnatun haastatteluiden tulosten pohjalta. Vaikka toimittajat eivät juuri innostuneet demoversioiden kääntyvän kortin pidemmistä juttuversioista, näkivät he

toiminnallisuudella paljon muita erilaisia hyödyntämismahdollisuuksia, joilla voisi olla lukijan lukukokemusta parantava vaikutus.

Tässä opinnäytetyössä tutkimani näkökulma kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntämismahdollisuuksiin verkkojournalismissa on vasta avaus aihepiirin pariin. Näen, että tätä tekniikkaa voi hyödyntää hyvin monipuolisesti erilaisen sisällön tarjoamisessa lukijalle ja esimerkiksi tietoliikenneyhteyksien sekä tekoälyn kehittyessä, myös erilaiset personoidun journalistisen sisällön hyödyntämismahdollisuudet kasvavat. Toinen näkökulma aiheen jatkotutkimiseen voisi olla pelkästään tekninen – miten tekniikasta voitaisiin luoda helppokäyttöinen sovellus toimittajille hyödynnettäväksi? Kuten innovaatioprosessin periaatteisiin kuuluu, kehittämistyö jatkuu siis edelleen prosessin päätyttyä. Mielestäni kääntyvä kortti -tekniikan hyödyntäminen verkkojournalismissa tarjoaa paljon hyviä jatkotutkimusaiheita. Esittelen seuraavassa muutamia ajatuksia, mitkä heräsivät opinnäytetyöni tuloksia tarkastellessa. Niitä voi hyödyntää mahdollisissa jatkotutkimuksissa.

Ensimmäinen jatkotutkimusideani liittyy kääntyvä kortti -tekniikan laajempaan käyttäjäryhmään. Vaikka journalistit antavat erinomaisen näkökulman tekniikan hyödyntämiseen, olisi näkökulmaa tärkeä laajentaa. Näkisin, että seuraavaksi olisi hyvä tehdä lukijoihin kohdentuvaa tutkimusta. Olisi mielenkiintoista tietää, miten he suhtautuisivat mallisivustoihin ja minkälaista hyötyä, haittaa tai lisäarvoa he tekniikasta kokisivat saavansa. Näkisin, että tällaista tutkimusta varten mallisivustoja kannattaisi valmistaa enemmän kuin kaksi. Tutkimusaihetta voisi rajata niin, että osa mallisivustojen kääntyvä kortti -toiminnallisuudesta voisi painottua sisällöltään ja tekniikaltaan ainoastaan tiettyihin aihealueisiin, kuten videon, äänen, kuvien, grafiikan tai selkokielen esittämiseen.

Jatkotutkimusaiheena voisi olla myös erilaiset lukijat tai erityisryhmät, joille kääntyvä kortti -tekniikasta voi olla merkittävää hyötyä. Tutkimuksen kohdejoukkona voisi olla esimerkiksi henkilöt, joilla on lukihäiriö – voisiko kääntyvä kortti -tekniikkaa hyödyntävä verkkojournalistinen julkaisu, jossa kortin toisella puolella tekstin sijaan olisikin video tai muuta kuvallista sisältöä, innostaa heitä journalististen sisältöjen pariin? Kohdejoukko voisi olla myös näkövammaiset ja heidän käyttämänsä avusteinen teknologia – voisiko kääntyvä kortti -tekniikkaa soveltaa heidän lukukokemuksensa parantamisessa? Lukijoihin kohdistuvaa tutkimusta voisi rajata myös eri ikäryhmiin – voisiko tämän kaltainen tekniikka kerätä suosiota jossain tietyssä ikäryhmässä muita enemmän? Saman lähestymistavan voisi ottaa myös käytettävien laitteiden osalta eli soveltuuko kääntyvä kortti -tekniikka käytettäväksi parhaiten esimerkiksi mobiililaitteissa, jolloin ominaisuus voitaisiin jättää kokonaan pois tietokoneen työpöytäkäytöstä?

Näkisin, että lukijoihin kohdistuvan tutkimuksen taustalla olisi hyvä olla toimeksiantaja – käytännössä mediatalo. Mediatalo toimeksiantajana mahdollistaisi laajan tutkittavan ryhmän ja tutkimuksen tuloksista saatu data voisi hyödyttää heitä myös kaupallisesti. Tutkimuksen tavoitteena voisi olla uusien tilaajien hankkiminen sellaisen sisällön avulla, mikä tarjoaisi uskottavaa, sekä laadukasta journalismia, mutta uudella tavalla tarjottuna. Kääntyvä kortti -tekniikan upottaminen toimeksiantajan valmiille julkaisualustalle voi vaatia heiltä taloudellisia panostuksia.

Ennen lukijoille kohdennettua tutkimusta kääntyvä kortti -tekniikka tulisi viedä teknisesti sille tasolle, että se on mahdollista lisätä eri julkaisualustoille tai kaupallistaa. Toisin sanoen jonkin kaupallisen tahon tulisi ottaa kääntyvä kortti -tekniikka tuotekehitykseen tai pilotoitavaksi, jossa rakennettaisiin helposti käytettävä alusta tai ohjelma tekniikan hyödyntämiseksi. Tämän kautta päästäisiin valmistamaan erilaisia mallisivustoja ja sisältöjä verkkoartikkeleihin. Teknisen kehittämisen yhteydessä kääntyvä kortti -tekniikan voisi valmistaa tukemaan useita kortin puolia – eli toimittaja voisi lisätä korttiin puolia vapaasti tehden siitä vaikka kuution, minkä käyttäminen journalistisiin tarkoituksiin voisi toimia hyvin myös omana jatkotutkimusaiheenaan.

Koska haastatteleman toimittajat kokivat, että kääntyvä kortti -tekniikkaa voisi hyödyntää monipuolisesti verkkojournalismissa ja, että sen käytön omaksuminen on helppoa ja nopeaa, tekniikassa voisi olla kaupallista potentiaalia. Vaikka tekniikan hyödyntäminen verkkojournalismissa ei välttämättä välittömästi tuottaisi taloudellista hyötyä, tällaisella tekniikalla voi olla lukijaa sitouttava vaikutus. Mikäli tekniikka saa lukijat valitsemaan kääntyvä kortti -tekniikkaa hyödyntävän median jonkin toisen median sijasta, saattaa tällä olla välillisesti kaupallistakin hyötyä. Näkisin jopa, että kääntyvä kortti -tekniikan avulla voisi olla mahdollista ainakin kaksinkertaistaa mainostila verkkojulkaisussa, koska eri mainoksia voi sijoitella kortin molemmille (tai kaikille) puolille ilman, että ne vievät yhtään enempää tilaa sivustolta.

Sisällöllisten aiheiden lisäksi myös kääntyvä kortti -tekniikan teknistä toimivuutta ja teknistä sisältöä voisi käytännössä jatkotutkia. Yksi tutkimusaihe voisi olla se, miten tekniikka tulisi toteuttaa, jotta se olisi journalistien käytössä mahdollisimman helppokäyttöinen. Tekniikkaa voisi myös jatkokehittää lisäämällä siihen erilaisia toiminnallisuuksia. Tekniikan toiminnallisuudessa voitaisiin tutkia esimerkiksi sitä, miten pyörähdysliike, pyörähdysten nopeus, komento, millä pyörähdys tapahtuu, kortin toisen puolen visuaalinen ilme ja muoto tai typografia voitaisiin järkevästi toteuttaa ja millaisia vaikutuksia näillä toiminnallisuuksilla olisi lukijan käyttökokemukseen. Tutkimalla

esimerkiksi lukijan katseen käyttäytymistä voitaisiin saada lisätietoa kääntyvä kortti - tekniikalla toteutettavaan personoituun journalistiseen sisältöön. On olemassa tutkimuksissa hyödynnettäviä tekniikoita ja laitteita, mitkä esimerkiksi seuraavat tutkittavan kohteen katsetta – näkisin, että myös tällaiset tutkimusmenetelmät voisivat sopia hyvin lukijoiden tutkimiseen.

Yhteenvetona voidaan sanoa, että kääntyvä kortti -tekniikka on tässä opinnäytetyössä käytetyssä muodossa hyödynnettävissä verkkojournalismissa ja haastattelujen mukaan journalistit näkevät sen hyödyntämisessä paljon mahdollisuuksia. Mahdollisuudet aiheen jatkotutkimukseen sekä sisällöllisestä että teknisestä näkökulmasta ovat laajat ja siten hyödyntämismahdollisuudetkin hyvin potentiaaliset.

6.4 Lopuksi

Opinnäytetyöni lopuksi pohdin vielä oppimisprosessiani ja matkaani tämän opinnäytetyön äärellä. Koko näiden opintojen ajan, opinnäytetyöni kannatteleva ajatus on ollut tutkia ja kehittää tekniikkaa, mikä voisi sitouttaa entistä laajemman ja etenkin nuoremman kohderyhmän luotettavan, poliittisesti ja kaupallisesti riippumattoman sekä vastuullisen median pariin. Olen taustakoulutukseltani tietoliikennetekniikan insinööri ja siten koin journalismiin ja erityisesti verkkojournalismiin liittyvän teknisen puolen erityisen mielenkiintoiseksi - ja opinnäytetyöhön liittyvät ajatukset tuntuivatkin usein nojaavan nimenomaan tekniikan suuntaan.

Minua kiinnosti, miten pienillä esitystavan muutoksilla tai yksinkertaisilla tekniikoilla pystyisimme tarjoamaan vaihtoehtoisia tapoja etenkin nuorille, seurata päivittäisjournalismia sekä yhteiskunnallisesti merkittävää viestintää, ja tätä kautta myös osallistuttaa heitä yhteiskunnalliseen keskusteluun. Koin, että tätä voisi edesauttaa jokin uudenlainen tai vaihtoehtoinen tapa esittää journalismia tai tekninen sovellus, minkä avulla voi muokata journalistista sisältöä mahdollisimman saavutettavaksi erilaisille median käyttäjille.

Opinnäytetyöni lopullinen idea haki muotoaan melko pitkään ja näin jälkikäteen voisin todeta, että yhden toimeksiantovaihtoehdon kariutuminen eri idean tiimoilta teki sopivasti tilaa uudelle idealle, mikä syntyi kuin itsestään erään koulukurssin yhteydessä. Kun ryhmämme valitsi *Journalismin uudet keinot* -kurssin lopputyön aiheeksi ehdottamani kääntyvä kortti -tekniikkaan perustuvan verkkojournalistisen toiminnallisuuden, opinnäytetyöni tekninen toteutus käynnistyi välittömästi. Kurssin aikataulu toi mukanaan

myös toivottuja määräaikoja, mikä motivoi minua syventymään ja tarttumaan aiheeseen toden teolla.

Tässä opinnäytetyössä olen kertonut jo melko kattavasti, miten kurssityömme tekninen toteutus eteni, mutta tässä voisin vielä painottaa, että kääntyvä kortti -tekniikan koodausvaiheessa opin todella paljon uusia tekniikoita ja osittain jopa itselleni täysin uutta koodikieltä. En laskenut työtunteja *Älykäs valmentaja* -jutun tekniseen toteutukseen, mutta olin itsekkin erittäin tyytyväinen, että lopputulos toimi lähes halutulla tavalla ja se näytti kauniilta. Ainoa lopputuloksesta puuttuva tekninen osuus oli sivuston responsiivisuus ja tekstialueiden skaalautuvuus.

Kun aloitin opinnäytetyön tekemisen vuoden 2021 alussa, olin hyvässä tilanteessa, koska minulla oli opinnäytetyön ydin eli kääntyvä kortti -tekniikka lähes valmis. Haastatteluja varten minun piti enää tehdä toinen mallisivusto *Älykäs valmentaja* -jutun rinnalle ja saada edellä mainitut toiminnallisuudet, responsiivisuus ja skaalautuvuus toimimaan. Päätin ratkaista ensin tekniset haasteet ja vasta tämän jälkeen rakentaa mallijutut lopulliseen muotoon.

Verkkosivun responsiivisuuden koodaminen oli minulle jo ennalta tuttua, mutta jutun skaalautuvuus oli merkittävä tekninen haaste, minkä ratkaisemiseen tarvitsin konsultointia tuntemaltani java-koodikielen ammattilaiselta. Olin onnekas, että minulta löytyi tällainen tuttava, sillä etsiessäni tietoa netistä, minulle selvisi pian, että saman ongelman kanssa on paininut moni muukin koodaaja löytämättä oikeaa ratkaisua.

Haastattelujen osalta minulla oli tavoitteena saada kolme hyvää haastateltavaa ja mielestäni saavutin tavoitteen hienosti. Olin jälkikäteen myös tyytyväinen valmistelemini kysymyksiin, koska niiden pohjalta sain hyvin laajat ja johdonmukaiset vastaukset haastateltavilta. Pystyin käyttämään haastatteluaineiston kattavasti tulosten käsittelyyn ja yhteenvetoon, koska haastateltavien vastaukset osuivat hyvin kysymysteni ytimeen.

Haastatteluja analysoidessani yllätyin kuitenkin siitä, ettei yksikään toimittaja nostanut spontaanisti esille erilaisista kielellisistä (esim. dysleksia) tai hahmottamisen, tarkkaavaisuuden ja keskittymisen (esim. ADHD) vaikeuksista kärsiviä lukijoita, joita erilainen jutun rakenne tai kieliasu voisi auttaa. Haastatteluissa nousi kyllä esiin esimerkiksi videon, grafiikoiden, äänen ja kuvien käyttäminen kääntyvä kortti -tekniikan yhteydessä, mitkä auttavat hahmottamista edellä mainittujen vaikeuksien kohdalla, mutta ymmärtäakseni näiden näkemysten motiivi ei perustunut niinkään vaikeuksien huomioimiseen vaan lukijakokemuksen parantamiseen yleisesti. Tähän saattoi vaikuttaa

moni asia, kuten esimerkiksi mallisivustojen toiminnallisuus, taloudellinen näkökulma tai uskon puute siihen, että tämän kaltaisilla tekniikoilla saavutettaisiin uusia lukijaryhmiä.

Tein opinnäytetyötä päivätöideni ohella ja kiireisen kevään aikana opinnäytetyöni ei juurikaan edennyt. Palasin opinnäytetyön äärelle toden teolla alku syksystä 2021 ja tein suunnitelman opinnäytetyön viimeistelyä ohjaajani kanssa. Pitkän tauon jälkeen aloittaminen oli vaikeaa, mutta sain riittävästi tukea työn aloittamiseen ohjaajaltani ja läheisiltäni. Alku syksystä olin hyvässä tilanteessa – minulla oli toimiva tekniikka, litteroidut haastattelut ja enää ei tarvinnut, kuin kirjoittaa opinnäytetyö loppuun. Opinnäytetyön kirjoitusprosessi oli opettavainen ja intensiivinen. Aikaa edellisestä opinnäytetyöstäni on kulunut yli kymmenen vuotta eli monta asiaa tutkimuksellisesta kirjoittamisesta piti myös opetella uudelleen.

Opinnäytetyön jälkeen jään pohtimaan, voisinko edesauttaa itse kääntyvä kortti -tekniikan jalkauttamista journalismiin. Voisinko esimerkiksi neuvotella tuttavani tai haastattelemani toimittajien kanssa tekniikan jatkokehittämisestä ja mahdollisesti jopa sen tuotteistamisesta. Jätän tässä vaiheessa tämän ajatuksen ilmaan ja lopetan oppimisprosessini tämän työn kohdalta tähän.

7 Lähteet

Aitamurto, T. 2012. Joukkoistaminen demokratiassa: Poliittisen päätöksenteon uusi aika. Tulevaisuusvaliokunnan julkaisuja 2/2012. Eduskunta.

Alasuutari, P. 2011. Laadullinen tutkimus 2.0. (4. uud. p.). Tampere: Vasapaino.

Amabili, L. 2019. From Storytelling To Scrollytelling: A Short Introduction and Beyond*. Nightingale – The Journal of the Data Visualization Society. 8/19.
<https://medium.com/nightingale>

Brandl, R. 2021. WordPress Market Share – If It’s on the Web, It’s Probably on WordPress. <https://www.tooltester.com/en/blog/wordpress-market-share/>

DeSandro, D. 2021. Intro to CSS 3D transform. <https://3dtransforms.desandro.com>. Viitattu 30.6.2021.

Drake, M., Haasio, A. & Jääskeläinen, M. 2009. Valtamedian kainalossa – Online-journalismin parhaat käytännöt- hankkeen loppuraportti. Edita Helsinki.

Friedman, G. 2009. Designing “Read More” And “Continue Reading” Links. 7/09. <https://www.smashingmagazine.com>

Grundström, E., Haapanen, L. & Ilkka, S. 2019. JSN määritteli algoritmit osaksi journalistista työtä. Media & viestintä 42(2019): 4, 253–259.

Heyns, S. 2021. Responsive Flip Pricing Table. <https://codepen.io/shaneheyms>. Viitattu 20.10.2021.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2008. Tutkimushaastattelun teoria ja käytäntö. Gaudeamus Helsinki University Press. Helsinki.

Hyttinen, N. 2019. Wilhelmiina Vihreälehto, 20, kärsi kivuliaista yhdynnoista, kunnes syyksi paljastui yleinen, mutta vaiettu vulvodynia – “Kun vihdoin pystyin nauttimaan seksistä, se oli tosi hyvä fiilis”. Yle. 11/19.
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/11/14/wilhelmiina-vihrealehto-20-karsi-kivuliaista-yhdynnoista-kunnes-syyksi>

Julkisen sanan neuvosto. 2019. Lausuma uutisautomaatiikan ja personoinnin merkitsemisestä 2019. 30.10.2019. <https://www.jsn.fi/lausumat/lausuma-uutisautomaatiikan-ja-personoinnin-merkitsemisesta-2019/>

Kunelius, R. 2003. Viestinnän vallassa. WSOY, Helsinki.

Kuutti, H. 2006. Uusi mediasanasto. Atena.

Laine, O. 2021. Elämäsi sää. Helsingin sanomat. 10/21.
<https://dynamic.hs.fi/2021/elamasi-saa/index.html>.

Manninen, V. 2019. Trust and Trustworthy Sourcing in Finnish Online Journalism. Divergences in Audience Expectations and Journalists’ Practices. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.

Matilainen, V. 2020. Teksti-tv pysyy ajan hermolla, välittämättä ajan hampaasta. YLE, Elävä arkisto. 10/20. <https://yle.fi>

- Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. 2014. Kehitystyön menetelmät. Helsinki: Sanoma Pro Oy
- Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. 2015. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: Sanoma Pro Oy.
- Pana, V. 2021. Product card. <https://codepen.io/virgilpana>. Viitattu 21.10.2021.
- Parzęcki, K. 2021. Pure CSS clickable flip cards. <https://codepen.io/kparzecki>. Viitattu 20.10.2021.
- Quizlet. 2016. Kalat – tunnista kuvasta. <https://quizlet.com/134482102/kalat-tunnista-kuvasta-flash-cards>. Viitattu 20.10.2021.
- Rilla, N. & Saarinen, J. (toim.) 2007. Tutkimusmatka innovaatioihin. Teknologiakatsaus 197/2007, Tekes.
- Robinson, J.G. 2019. The Audience in the Mind's Eye: How Journalists Imagine Their Readers. Columbia Journalism Review. 6/19. <https://www.cjr.org>
- Romppainen, H. 2021. Näkökulmia journalismiin. Journalismi sosiaalisessa mediassa. Juttutyypit.fi. Uutismedian liitto. <https://juttutyypit.fi>. Viitattu 20.10.2021.
- Saarela, M. 2019. Multimodaalisuus ja oppiminen. Prezi. 02/19. <https://prezi.com/3zv495h4dfao/multimodaalisuus-ja-oppiminen>
- Salminen, R. 2019. Kiinalainen internet ansaitsee kehuja käyttömukavuudesta. Suomen Lehdistö. 11/19. <https://suomenlehdisto.fi>
- Santonen, H. 2020. Kansannousuista koronakevääseen – mobiilijournalismi voimaantuu kriiseistä. Yle. 05/20. <https://yle.fi>
- Schumpeter, A. 1947. The Creative Response in Economic History. The Journal of Economic History, Vol. 7, No. 2. (Nov., 1947), pp. 149 – 159.
- Upola, T. 2015. Näkökulma: Mitä siitä tulee, kun yleisön ottaa mukaan toimitustyöhön? Yle. 02/15. <https://yle.fi>
- Upola, T. 2016. Kerronnan megatrendit x10: Näin journalismi muuttuu. Medium. 09/16. <https://medium.com/@terhiu>
- Vehkoo, J. 2016. Joko maksumuurit murtuvat? Journalisti. 4/16. <https://journalisti.fi/artikkelit/2016/03/joko-maksumuurit-murtuvat>
- Villa, J. 2020. 10 examples of emerging technologies that are revolutionizing the media industry. 2/20. <https://www.wibbitz.com/blog>
- Virrantä, R. 2020. Journalismi johtaa nyt bisnestä. Suomen Lehdistö. 1/20. <https://suomenlehdisto.fi>
- Virtanen, V. 2017. Innovaatio, missä mennään? Kajaani 14.11.2017. Kajaanin yliopistokeskus. <https://www oulu.fi/sites/default/files/content/files/Innovaatiot%2C%20miss%C3%A4%20menn%C3%A4n.pdf>. Viitattu 6.9.2021.

Vitas, F. 2021. Credit Card Pure CSS. <https://codepen.io/FilipVitas>. Viitattu 20.10.2021.

Vobic, I. & Milojevic, A. 2014. "What we do is not actually journalism": Role negotiations in online departments of two newspapers in Slovenia and Serbia. *Journalism* 15:8. 1023-1040.

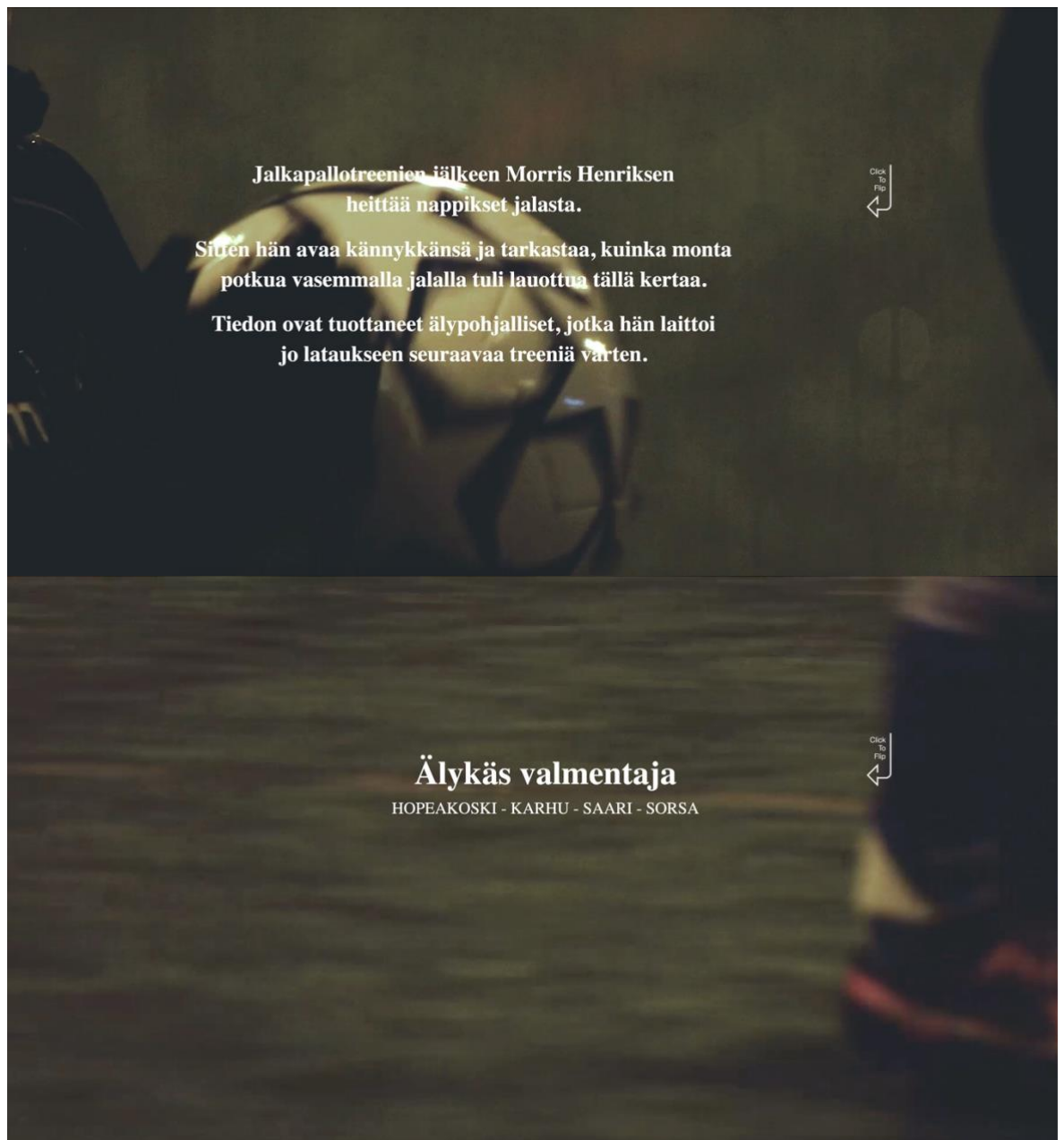
Väliverronen, E. 2009. *Journalismi murroksessa*. Toim. Väliverronen, E. Gaudeamus. Helsinki.

Wikipedia a. 2021. Digital journalism. https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_journalism. Viitattu 30.8.2021.

Wikipedia b. 2020. WordPress. <https://fi.wikipedia.org/wiki/WordPress>. Viitattu 30.12.2020.

Liitteet

Liite 1. Älykäs valmentaja -juttu kokonaisuudessaan, missä näkyy kääntyvän kortin molemmat puolet allekkain sekä kuvituskuvat





Helsinkiläinen **Morris Henriksen** treenaa jalkapalloa HIFK U11 -joukkueessa. Hän tietää tarkasti, kuinka monta metriä on juossut ja kummalla jalalla on potkinut palloa enemmän sekä sen, kuinka monta pallokosketusta eli "touchia" on tullut ja mihin kohtaan kenkää. Tämä on nappulakengissä olevien Xampion-älypohjallisten ansiota.

Click to Flip

Henriksen näkee Xampionin keräämät tiedot kännykkäsovelluksesta ja tekee niiden perusteella muutoksia harjoitteluunsa.

– Väillä keskityn treeneissä siihen, että nyt käytän vähän enemmän vasenta jalkaa, hän kertoo.



10-vuotias **Morris Henriksen** näkee Xampionin keräämät tiedot niihin yhdistetystä kännykkäsovelluksesta. Kun hän aloitti älypohjallisten käytön joulukuussa 2019, sovellus kertoi, että vasen jalka jäi vähemmille potkuille kuin oikea. Sovellus ilmoittaa asteikolla 1-5, kuinka tasapuolisesti pelaaja käyttää jalkojaan. Tämä niin kutsuttu balanssiarvo oli tuolloin kolme.

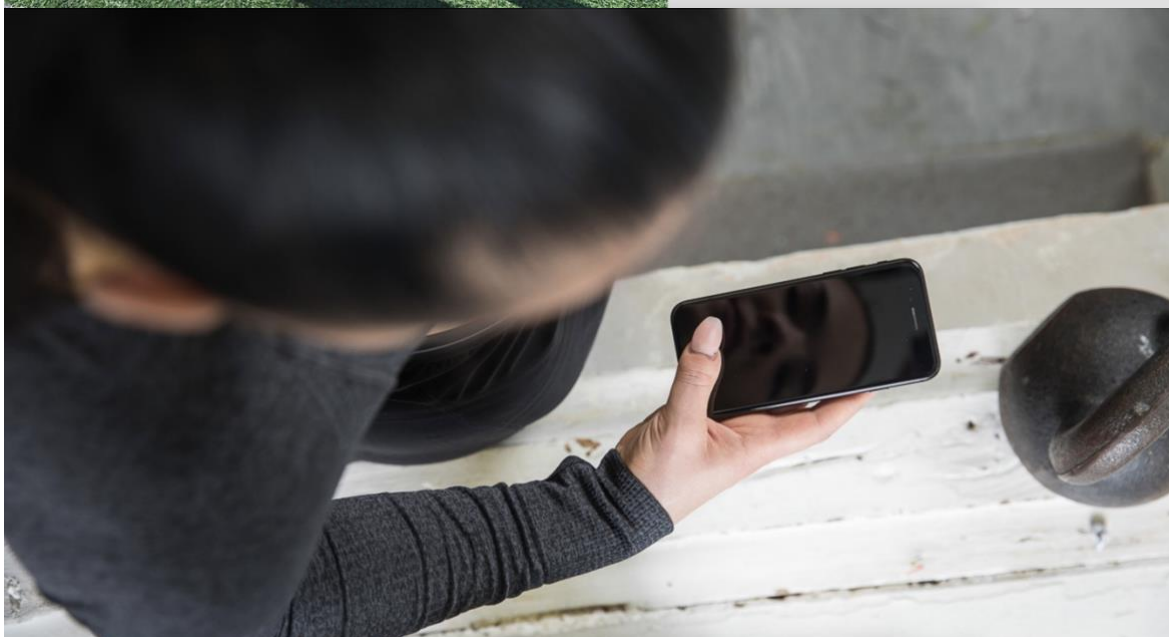
Click to Flip

Henriksen alkoi kiinnittää asiaan huomiota.

– Väillä keskityn treeneissä siihen, että nyt käytän vähän enemmän vasenta jalkaa. Kun pallo tulee, mietin myös, millä kohdalla otan sen vastaan, hän kertoo.

Nyt, vuoden kuluttua, sovelluksen arvo on neljä. Henriksenin on yllättänyt, että vaikka hän käyttää vasenta jalkaansa vähemmän, on sen pallonhallinta ollut yleensä oikeaa jalkaa parempi.

Alun perin Henriksen sai älypohjalliset käyttöönsä joukkueen valmentajalta, joka oli saanut kahdet pohjalliset testin. Xampionit osoittautuivat hyödyllisiksi, ja sittemmin pelaajat ovat saaneet tilata niitä käyttöönsä reilun sadan euron kustannuksella. Joukkueessa on noin 50 pelaajaa. Puolet heistä seuraa harjoitteluaan älypohjallisten avulla.



Langattomasta sykemittarista älypohjalliseen – Suomi kehittää teknologiaa maailman huipulla



Voisiko Suomi olla tulevaisuudessa kansainvälinen edelläkävijä nuorten urheilijoiden valmennukseen liittyvässä älyteknologiassa?

Langattoman sykemittarin ja terveystietoja keräävien älysormusten kehittäminen yhdistetään jo Suomeen, ja tulevina vuosina käytössä voi olla myös lämpötilaa säätelevä treenipaita tai tennismaila, joka mittaa suoritustekniikoita ja kuormitusta.

Langattomasta sykemittarista älypohjalliseen – Suomi kehittää teknologiaa maailman huipulla



MarketsAndMarkets -sivuston mukaan vuonna 2018 urheiluteknologiamarkkinoiden arvioitiin olevan arvoltaan noin 9 miljardia dollaria, ja sen oletetaan kasvavan yli 30 miljardiin vuoteen 2024 mennessä. Urheilijan tai joukkueen näkökulmasta katsottuna oleellinen kysymys on, miten teknologian avulla voidaan lisätä kilpailukykyä.

Voisiko Suomesta kansainvälisen urheilumenestyksen sijasta tullakin menestystä valmennukseen liittyvästä älyteknologiasta? Miksei, langattoman sykemittarin kehittäminen yhdistetään jo suomalaiseen Polarin ja terveystietoja keräävät älysormukset kehittyvät koko ajan. Tulevina vuosina käytössä voi olla myös lämpötilaa säätelevä treenipaita tai tennismaila, joka mittaa suoritustekniikoita ja kuormitusta.

Vaikka Suomea on pidetty älyteknologian edelläkävijänä erityisesti sykkeenmittauksessa, osaamista on laajemminkin.

- Suomesta löytyy korkeatasoista porukkaa - aikanaan syntyi paljon pieniä startup -yrityksiä. Lisäksi tietämys maan sisällä ja kontaktit yrityksiin ovat helposti saatavilla ja tekniikkaa on mahdollista käyttää joustavasti jo opetuksessa, Haaga-Hellän valmennuksen yliopettaja **Timo Vuorimaa** kertoo.

Maailmanlaajuisesti markkinoilla on tuotteita ammattuurheilijoiden avuksi, mutta älyteknologiaa voisi hyödyntää myös nuorten urheilijoiden valmennuksessa. Kilpaurheilun puolella maailmanmainetta nittäneitä suomalaisia tuotteita ovat muun muassa älykiekko ja älykoripallo, jotka keräävät dataa urheilijan suorituksesta.

Älyshortsit mittaa lihasten sähköistä aktiivisuutta

Älyvaatteilla mitataan kehon toimintoja sykkeestä lihasaktiivisuuteen.

Suomessa kehitetyn älypohjallisen avulla on tarkoitus saada nuoret havainnoimaan suoritustaan ja kehittymistään tarkemmin ja estää myös mahdollisten rasitusvammojen syntymistä.

Harva juniori havainnoi suoritustaan kovinkaan tarkasti, vaikka harjoitusmäärät ovat suuria.



KUVA: Xampion

Älyshortsit mittaa lihasten sähköistä aktiivisuutta

Urheiluvalmennukseen liittyviä tutkimuksia tehdään koko ajan. Haaga-Helian Vierumäen yksikössä tehtiin tutkimusta älyvaatteiden valmistajille tutkimmalla muun muassa Myontecin älyshortseja.

Urheilussa pyritään selvittämään urheilijan suorituskykyyn vaikuttavia syy-seuraussuhteita kokonaisvaltaisesti. Yleisesti tunnettuja älyteknologioita ovat mobiilisovellukset, sykemittarit ja automatisoidut videopohjaiset järjestelmät.

Yleistymässä ovat iholle tai vaatteisiin kiinnitettävät elektrodit ja anturit, joilla mitataan kehon toiminnallisia vasteita kuten lämpötilaa, veren koostumusta sekä lihasten ja keskushermoston aktiivisuutta. Erilaiset keinoälyyn pohjautuvat järjestelmät myös analysioivat kerätyn tiedon ja antavat suosituksia jatkotoimenpiteiksi. Tavoitteena on harjoituksen tehostaminen ja rasitusvammojen ehkäiseminen.

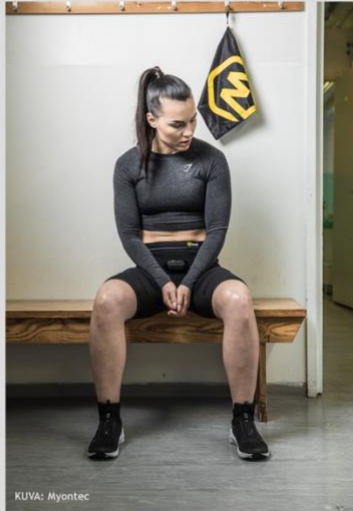
– Älyvaatteiden kanssa painitaan samanlaisten haasteiden kanssa kuin muutamia vuosia sitten: miten saada älyvaatteista helposti pestäviä ja säilytettäviä sekä hinta käyttäjätavalliseksi, Timo Vuorimaa toteaa.

Suomalainen startup-yritys Xampion on jo luonut älypohjallisen nuorille. Seuraava haaste on saada nuoret sitoutumaan datan seurantaan pitkäjänteisemmin. Harva juniori havainnoi suoritustaan kovinkaan tarkasti, vaikka harjoitusmäärät ovat suuria.

– Uudet tekniikat tuovat ihan uudenlaisia mahdollisuuksia todentaa, mitä harjoituksen aikana tapahtuu kehossa, kertoo Vuorimaa.



KUVA: Xampion



KUVA: Myontec

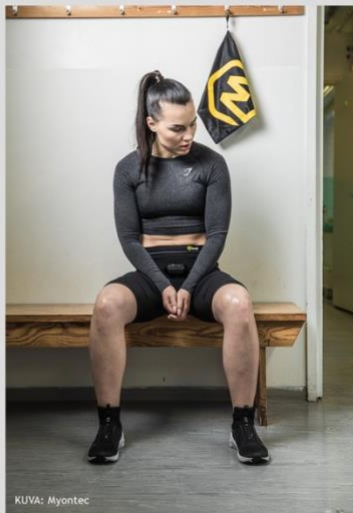
Lasten ja nuorten valmennuksessa resurssipula haittaa teknologioiden käyttöä



Urheilijoista kerätyn datan analysointi vie aikaa. Harvalla lapsi- tai nuorisoseuralla on toistaiseksi mahdollisuuksia palkata urheilun data-analyytikkoja.

Siksi urheiluteknologioiden hyödyntäminen lasten ja nuorten urheilussa perustuu tällä hetkellä pitkälti urheilijoiden, valmentajien ja vanhempien innokkuuteen.

Tulevaisuudessa teknologian kehitys automatisoi tiedon analysointia. Tämä mahdollistaa älyn hyödyntämisen pienemmillä resursseilla.



KUVA: Myontec

Lasten ja nuorten valmennuksessa resurssipula haittaa teknologioiden käyttöä



Lasten ja nuorten urheilussa teknologian käyttö ei ole vielä arkipäivää, sillä monilla yksilöurheilijoilla ja joukkueilla haasteeksi muodostuu ajankäyttö.

Hintojen puolesta urheiluteknologiat ovat saavutettavissa paljon nykyistä käyttäjäkuntaa laajemmalle joukolla, mutta teknologioiden tuottaman datan käsittely hyödylliseksi tiedoksi on työlästä eikä osaamistakaan välttämättä ole aina tarjolla.

– Harvassa suomalaisseurassa on toistaiseksi mahdollisuutta palkata urheilun data-analyytikkoja, etenkin lapsi- ja nuorisourheilun puolella, sanoo Kilpa- ja huippu-urheilun tutkimuskeskuksen KIHU:n johtava asiantuntija **Tomi Vänttinen**.

Tällä hetkellä urheiluteknologian käyttö lasten ja nuorten urheilussa perustuu lähinnä urheilijoiden, valmentajien, joukkueiden sekä vanhempien osaamiseen ja innokkuuteen. Vänttinen uskoo kuitenkin, että pidemmällä aikajänteellä teknologian kehitys automatisoi datan analysointia, jolloin myös kustannukset laskevat ja käyttäjämäärät kasvavat.

– Erilaiset paikannusjärjestelmät ja älyvälineet tulevat lähivuosina ainakin jääkiekossa osaksi vanhimpien junioryhmien kilpailutoimintaa. Vänttinen ennustaa.

Jääkiekon SM-liigassa pelataan jo nyt kaikki pelit suomalaisella Wisehockey -älykiekolla, joka kerää pelaajista reaaliaikaista tietoa samaan tapaan kuin Xampion-pohjallinen.

Jaakko Halla
opettaja



Teknologia motivoi liikkumaan koulussa ja vapaa-ajalla



Pellilliset sovellukset ja laitteistot tukevat liikunnan opettamista. Niiden kautta saadaan tietoa, joka auttaa motoristen taitojen oppimisessa, saavuttamaan parempia oppimistuloksia sekä edesauttaa oppilaiden ymmärrystä omista liikuntasuorituksistaan.

– Nuorille on tärkeää saada tietoa omasta itsestään, kertoo liikunnanopettaja **Jaakko Halla**. Parhaimmillaan tekniikan avulla saatu tieto auttaa nuoria kohti aktiivista ja terveellistä elämää.

Teknologia motivoi liikkumaan koulussa ja vapaa-ajalla



Teknologiset laitteet ja sovellukset nähdään usein lapsia ja nuoria passivoivina, mutta teknologia myös motivoi liikkumiseen. Liikunnan opettamisen tueksi on tarjolla peillisiä sovelluksia sekä laitteistoja. Niiden avulla saatava tieto auttaa motoristen taitojen oppimisessa, saavuttamaan parempia oppimistuloksia ja edesauttaa oppilaiden ymmärrystä omista liikuntasuorituksistaan. Teknologiaa voidaan hyödyntää myös istumisen katkaisijana.

Parhaimmillaan tekniikan avulla saatu tieto auttaa nuoria kohti aktiivista ja terveellistä elämää. Tieto liikkumisen määrästä ja laadusta lisää oppilaiden ymmärrystä heidän fyysisestä toimintakyvystään. Työkyvyn ja hyvinvoinnin ylläpitäminen -opintojaksoa Koulutuskuntayhtymä OSAO:ssa opettavalle **Jaakko Hallalle** teknologian hyödyntäminen on tuttua.

– Liikunnan ja terveystiedon opetuksella toisen asteen oppilaitoksessa on tavoitteena hyvinvointi ja työkyky. Nuorille on tärkeää saada tietoa omasta itsestään, kertoo Halla.

Oppilaiden omiin mobiililaitteisiin ladattavia sovelluksia hyödynnetään opetuksessa. Sovellukset on helppo ottaa avuksi myös vapaa-ajalla, koska niiden käyttöä on harjoiteltu oppitunneilla.

– Suunnistamisessa hyödynnetään suunnistussovelluksia ja esimerkiksi Sports-Trackeriä käytetään liikuntasuorituksen todentamiseen. Gps-signaalin avulla voidaan tehdä lenkistä vaikka kuvioita kartalle, tätä kutsutaan liikunnallistamiseksi, Halla sanoo.

Laitteinvestointeja voi välttää yhteistyön avulla.

– Yhteistyökumppanit ovat lainanneet laitteita. Olemme saaneet käyttöömmme kehonkoostumus- ja puristusvoiman mittareita sekä aktiivisuusrannekkeita.

Videointi, aktiivisuusrannekkeet ja kehonkoostumusmittarit tuovat teknologian opetukseen

Videointi ja videoiden pohjalta oppilaalle annettava välitön palaute tukevat valmentamista ja liikunnan opettamista. Videosovelluksessa on mahdollista verrata suoritusta ja mallisuorituista päällekkäisten kuvien avulla.

Opetuksessa hyödynnettävien aktiivisuusrannekeiden avulla saadaan vertailtavaa tietoa arjen ja liikuntasuoritusten aktiivisuudesta. Kehonkoostumusmittareista hyötyvät nuoret, joiden keho alkaa muuttua ja elämäntavat passivoitua ajokortin, itsenäisten ruokavalintojen ja alkoholikokeilujen myötä.

Click To Flip



KUVA: Xampion

Videointi, aktiivisuusrannekkeet ja kehonkoostumusmittarit tuovat teknologian opetukseen

Ennen liikunnanopettajan ainoat tekniset laitteet olivat ajanottokello ja piili. Nykyisin opettaja saa vertailtavaa tietoa oppilaiden liikuntasuoritusten aktiivisuudesta aktiivisuusrannekeiden avulla.

Syketietojen reaaliaikaisella seurannalla peilistetään liikuntahetkiä. Esimerkiksi reippaan jumpan aikana oppilaiden syketiedot heijastetaan seinälle ja tavoitteena on saada syke "punaiselle", yli 180 lyöntiin. Tarkempaa palautetta omasta suorituksesta voi jokainen tutkia jälkepäin sovelluksesta.

Aktiivisuusrannekeita liikunnanopettaja Jaakko Halla hyödyntää aikuisopiskelijoilla. Nyt hänen koulutusyksikkönsä ollaan hankkimassa kehonkoostumusmittaria.

– Varsinkin nuorilla, joiden keho alkaa muuttua ja elämäntavat passivoitua ajokortin, itsenäisten ruokavalintojen ja alkoholikokeilujen myötä, laiteen avulla saadaan mitattua tietoa kehon koostuksesta ja siitä voitaisiin seurata koko opiskeluaikaa, liikunnanopettaja Jaakko Halla kertoo.

Liikunnan opettamista ja valmennusta tukee älylaitteiden mahdollistama videointi. Suoritusten videoiminen ja videoiden pohjalta oppilaalle annettava välitön palaute lisäävät oppilaan ymmärrystä suorituksesta. Sovellukset näyttävät suorituksen ja mallisuorituksen päällekkäisten kuvien avulla.

Uinnin opetuksessa voidaan hyödyntää veeitöitä kamerakoteloita ja kuvata suorituksia veden alla. Videoanalysoivalluksia voi hyödyntää esimerkiksi liikkuvuuden mittaamisessa. Nopeus- ja laukaisututkan avulla arvioidaan heitto-, lyönti- ja lyöntitekniikoita sekä mitataan juoksuvahtia. Ponnistusvoimaa voidaan mitata hyppymaton avulla.

Click To Flip



KUVA: Xampion



Myontecin älyshortsit

Xampion-sovellus



Teknologia avustaa, ei määrää

Oikeanlainen harjoittelu ja siihen motivoituminen ovat kaiken harjoittelun ydin. Harjoittelua voidaan tukea älytekniikan avulla saatavalla tiedolla, mutta tietoa pitää osata tulkita ja soveltaa oikein.

Kerätyn tiedon tulkitseminen on oltava riittävän pätevää. Oleellinen tieto on osattava suodattaa suurestakin infomäärästä ja suhteuttaa kokonaisuuteen. Ongelmia tulee, jos kiinnitetään huomiota epäolennaiseen tai tuloksia aletaan vertailla.



Xampion-sovellus



Teknologia avustaa, ei määrää

Ulkoisilla laitteilla ja tekniikoilla on lyhyesteista positiivista vaikutusta lasten ja nuorten arjen liikunta-aktiivisuuden lisäämiseen. Sisäiset kokemukset ja tunteet harjoituksesta ovat motivoivampia pidemmällä aikavälillä. Toimiva teknologia voi toimia sen vahvistajana.

Älytekniikan haasteena voidaan valmentaja **Timo Vuorimaan** mukaan pitää sitä, että aletaan kiinnittää liikaa huomiota epäolennaiseen.

– Oikeanlainen harjoittelu ja siihen motivoituminen on kuitenkin kaiken ydin, jota älyteknologialla voidaan avittaa, Vuorimaa sanoo.

Tiedon käytön kannalta olennaisinta on, että kerätyn tiedon tulkitseja tai käyttäjiä on riittävän päteviä suodattamaan mahdollisesti erittäin suuresta infomäärästä oleellisen. Oleellinen tieto on lisäksi osattava asettaa oikeaan asemaan kokonaisuudessa.

– Tekniikan käytössä sokeutuu helposti korostamaan yksityiskohtaa kokonaisuuden kustannuksella. On myös kokonaisuuden hahmottamisen kannalta tärkeää, että sekä käyttäjä että tulkitseja ymmärtävät, että "älä liiku laitteelle", KIHU:n johtava asiantuntija Tomi Väntinen kertoo.

Ongelmien välttämiseksi eri ihmisten tuloksien vertailu keskenään tulisi välttää.

Opetuskäytössä urheiluteknologian haasteet liittyvät itse laitteisiin sekä niiden käyttämiseen.

– Teknologiassa on iso potentiaali liikunnan opettamiselle, mutta laitteet asettavat omanlaisensa haasteet. Hankkiminen on iso investointi, laitteiden käyttäminen pitää opettaa sekä huolehtia esimerkiksi akkujen lataamisesta, Halla sanoo.

Tietoturvan kannalta uusiin teknologioihin liittyvät vaarat ovat urheilussa samoja kuin mitä yleensä liittyy digitalisaatioon: Kuka dataan pääsee, kuka sen omistaa, miten sitä käytetään ja mitkä ovat tietoturvaratkaisut.



SYKEALUEET



SYKEALUE 1
50-60% MAKSIMISYKKEESTÄ



Älyteknologia sykkeen ja lihasten toiminnan mittaamisessa

Pitkän linjan valmentaja Timo Vuorimaa kertoo, että urheiluvalmennuksessa älyteknologiaa käytetään muun muassa sykkeen ja lihastoiminnan mittaamisessa.

Haaga-Helian kärkihankkeessa testattiin älyurheiluotteista sykemittareita ja älyvaatteita kuten älyshortseja. Tutkimuksessa älyshortsien avulla kyettiin muun muassa osoittamaan, että kompressiosukkien käyttö paransi juoksijan asentoa ja lihasten käyttöä, mikä johti tulosten paranemiseen.



SYKEALUEET



SYKEALUE 2
60-70% MAKSIMISYKKEESTÄ



Älyteknologia sykkeen ja lihasten toiminnan mittaamisessa

Urheiluvalmennuksessa älyteknologiaa käytetään muun muassa sykkeen ja lihastoiminnan mittaamisessa. Haaga-Helian valmennuksen ylipettaja ja pitkän linjan valmentaja Timo Vuorimaa kertoo, että älyteknologian avulla on tutkittu itse urheiluvoimien aikaista toimintaa sekä palautumisen edistämistä suoritusten jälkeen.

Haaga-Helian kärkihankkeessa testattiin älyurheiluotteista sykemittareiden lisäksi älyvaatteita kuten Myntecin älyshortseja. Sykkeenmittaus perustuu sydämen sähköisen aktiivisuuden mittaamiseen, kun älyshortsien sisään upotetut anturit mittaavat lihaksen sähköistä aktiivisuutta.

- Sydämen aktiivisuuden mittaaminen on luotettavampaa kuin lihaksen, koska mitä syvemmälle kudoksessa mennään, sitä häiriöaltimpaa mittaaminen on. Älyshortsien etu on kuitenkin mittaavan elektrodipinnan suuri koko, jolloin lopputulos on entistä luotettavampi, Vuorimaa sanoo.

Tutkimuksen perusteella kyettiin muun muassa osoittamaan, että kompressiosukkien käyttö paransi juoksijan asentoa ja lihasten käyttöä, mikä johti tulosten paranemiseen.

Harjoituksen aikainen syke voidaan jakaa viiteen sykealueeseen, joiden rajat ovat yksilöllisiä ja määritellään prosenttiosuuksina maksimisykkeestä. Sykealueiden seuranta on olennaista harjoittelussa ja kehittymisen seurannassa.





Ei mutua vaan dataa

Morris Henriksen käyttää Xampion-älypohjallisiaan jokaisessa treenissä ja matsissa. Nyt pohjalliset ovat kuitenkin olleet kuuauksen poissa pelistä, koska ne jäivät liian pieniksi. Uudet on tilattu.

Keväällä 2020 tiukimpien koronarajoitusten aikaan Henriksenin joukkue hyödynsi Xampionia itsenäisissä treeneissä: valmentaja antoi viikoittain pieniä pallonhallintatehtäviä ja kilpailuja, kuten kuka saa eniten pallokosketuksia tai juoksumetrejä.

– Teknologisen ratkaisun käyttö ohjaa parhaimmillaan nuoren urheilijan tekemään oikeita asioita ilman, että hän itse huomaa niitä tekevänsä, sanoo Kilpa- ja huippu-urheilun tutkimuskeskuksen Tomi Vääntinen.

Henriksenin joukkueetverit on ohjelmoitu Xampion-sovelluksessa kavereiksi keskenään, ja pelaajat voivat seurata toistensa tuloksia. Tulosten vertailu on tärkeä apuväline valmentajalle, mutta Henrikseniä se ei juuri kiinnosta.

Lasten ja nuorten silmissä teknologia mahdollistaa motivoivien harjoitusmuotojen tuomisen urheiluvälineeseen. Valmentaja teknologiaa auttaa kehittämään toimintaa entistä paremmin tietoon pohjautuen.

Henrikseniä älypohjallista on tullut tärkeä apuväline treeneihin. Visuaalista sovellusta on myös hauska seurata.

– Mielenkiintoisinta on nähdä, mikä kohta jalasta on kosketanut palloa eniten, hän sanoo.

Palloilun lisäksi Henriksen harrastaa telinevoimistelua ja ulkoilee paljon kavereiden kanssa. Vaikka Henriksen käyttää älypohjallisia aina potkutelellisään, ei hän tarvitse teknologiaa liikkumisen iloon.



teksti JAANA HOPEAKOSKI, HANNA SAARI & VIILJA SORSA
kuvat ANTTI KARHU, JAAKKO HALLA KOTIALBUMI, MYONTEC, XAMPION
videot ANTTI KARHU, MARINA HÄGG

Liite 2. Minun Kallioni, minun kirkkoni -oletusjuttu



Minun Kallioni, minun kirkkoni

Tässä jutussa on käytetty *Click-to-Flip*-tekniikkaa eli klikkaamalla tekstiä saat halutessasi näkyville pidemmän version kyseisestä kappaleesta.

Sana kallio toistuu useissa eri yhteyksissä, kun Kallion kirkon seurakuntapastori Visa Viljamaa kertoo sekä pitkäaikaisesta työpaikastaan että henkilökohtaisesta elämästään. Välillä sanalla kallio hän viittaa Helsingin kaupunginosaan tai kirkon alla sijaitsevaan hautausmaahan, välillä Raamattuun tai hänen tuoreimpaan tatuointinsa.

– Kallio on vahva osa identiteettiäni ja minusta on arvokasta asua seurakuntani seurassa, kertoo Viljamaa.

Viljamaan kiinnostus työpaikkansa historiaa kohtaan on innostavaa. Seisoessamme entisen urkugarven kohdalla aivan alttarin yläpuolella, Viljamaa kuvailee erästä poikkeuksellista tapahtumaa vuodelta 1917.

Tuolloin, juuri Suomen sisällissodan kynnyksellä, tässä samassa paikassa joukko miehiä muodosti ihmispyramidin päästäkseen lukitulle urkugarvelle aikeena lopettaa ylipitäkäksi venynyt jumalanpalvelus.

Edelleenkin spekuloidaan, keitä olivat nämä kirkossa mellakoineet miehet, jotka lopulta saavuttivat urkugarven ja pahoinpitelivät urkurin.



Urkujen siirtyminen takalehterille ei ole ainoa muutos, mitä kirkossa on tapahtunut –

myös Kallio on muuttunut noina neljänätoista vuotena, mitä Viljamaa on siellä asunut.

- Aikoinaan en voinut ajatellakaan perhe-elämää Kalliossa. Nykyään ihmiset haluaa jäädä tänne sykkeeseen, missä kaikki palvelut ovat lähellä, hän toteaa.

Kallion kirkko haluaa olla lähellä asukkaitaan ja kirkko onkin ollut aktiivisesti mukana asuinalueen erilaisissa tapahtumissa, kuten esimerkiksi Kallio Block Partyssa. Ja kun Kallio sykkii tahdissaan, sen kirkko henkii seesteisyyttä ja turvaa, mitä useat meistä aina aika-ajoin tarvitsevat.



Teksti ja kuvat: Antti Karhu

Liite 3. Minun Kallioni, minun kirkkoni -vaihtoehtoinen juttu



Minun Kallioni, minun kirkkoni

Tässä jutussa on käytetty *Click-to-Flip*-tekniikkaa eli klikkaamalla tekstiä saat halutessasi näkyville pidemmän version kyseisestä kappaleesta.

Sana kallio toistuu useissa eri yhteyksissä, kun vuonna 1912 käyttöön vihityn Kallion kirkon seurakuntapastori Visa Viljamaa, 34, kertoo sekä pitkäaikaisesta työpaikastaan että henkilökohtaisesta elämästään.

- Kallio on vahva osa identiteettiäni ja minusta on arvokasta asua seurakuntani seurassa, kertoo Viljamaa.

Välillä sanalla kallio hän viittaa Helsingin kaupunginosaan tai kirkon alla sijaitsevaan hautausmaahan, välillä Raamattuun tai hänen tuoreimpaan tatuointiinsa. Helsingiläinen kaupunginosa Oululaislähtöisen Viljamaan iholla on suuri kunnianosoitus sekä Kalliolle että hänen työpaikalleen.

Viljamaa on toiminut Kallion kirkon palveluksessa vajaa kymmenen vuotta ja on persoonallisella tyylillään lunastanut paikkansa urbaanissa ja monikasvoisessa yhteisössä. Viljamaa asuu työpaikkansa lähistöllä, käyttää päivittäin alueen palveluja ja näin ollen myös tapaa usein seurakuntalaisiaan arjen kohtaamisissa.

- Asioilla käydessäni törmää usein tuttuihin ja joskus jään juttelemaankin. Täällä Kalliossa seurakuntalaisten kanssa sanan voi vaihtaa milloin missäkin, hän toteaa.

Viljamaan työpaikan graniittitornien kellot soivat kahdesti päivässä - Jean Sibelluksen sävelmin.

Viljamaan kiinnostus työpaikkansa historiaa kohtaan on innostavaa. Kiertäessämme kirkkoa, jokaiseen huoneeseen ja tilaan tuntuu liittyvän jokin mielenkiintoinen tapahtuma tai tarina.

Kallion kirkon sisätila on vuosien mittaan kokenut useita muutoksia korjausten myötä. Esimerkiksi kirkon urut sijaitsivat alun perin alttarin yläpuolella ja saarnatuoli alttarin takana.

Seisoessamme entisen urkuparven kohdalla aivan alttarin yläpuolella, Viljamaa kuvailee erästä poikkeuksellista tapahtumaa vuodelta 1917 eli juuri Suomen sisällissodan kynnykseltä.

Tuolloin tässä samassa paikassa joukko miehiä muodosti ihmispyramidin päästäkseen lukitulle urkuparvelle aikeena lopettaa ylipitkäksi venynyt jumalanpalvelus. Tilaisuuden taustalla oli ilmeisemmin jumalanpalveluksen yhteydessä erään Arvid Järnefeltin pitämä puhetilaisuus, missä hän esitteli muun muassa omia uskonkäsityksiään ja aiheutti mellakointia omista kannattajissaan.

Tapahtuneesta löytyy eräviä näkemyksiä sekä kirjoituksia ja edelleenkin spekuloidaan, keitä olivat nämä kirkossa mellakoineet miehet, jotka lopulta saavuttivat urkuparven ja pahoinpitelivät urkurin.



Urkujen siirtyminen takalehterille ei ole ainoa muutos, mitä kirkossa on tapahtunut korjausten yhteydessä. Kirkko oli ilman kattokruunua vielä 1930-luvulle saakka ja alttarin muutokin muutettiin peruskorjauksessa 1955-1956. Hautarauha vallitsee kirkon alla sijaitsevassa uurnaholvissa, mikä valmistui vuonna 1990.

Myös Kallio on muuttunut noina neljänätoista vuotena, mitä Viljamaa on siellä asunut.

- Aikoinaan en voinut ajatellakaan perhe-elämää Kalliossa. Nykyään ihmiset haluaa jäädä tänne sykkeeseen, missä kaikki palvelut ovat lähellä. Alueella on muun muassa paljon hyviä ravintoloita ja harrastusmahdollisuuksia, eikä Kalliosta välttämättä tarvitse lähteä edes Helsingin keskustaan minkään perässä, hän toteaa.

Ilmiön toinen puoli on, että alue eriarvoistuu sen kasvun ja asuntojen hintojen nousun myötä. Kallion alueella on myös heikommassa asemassa olevia seurakuntalaisia, mikä voi näkyä yksinäisyytenä tai syrjäytyneisyytenä.

Kallion kirkko on yksi tunnistettavimmista maamerkeistä Helsingin kaupungin siluettissa. Sen jyhkeä olemus muistuttaa tietystä turvasta ja järkkymättömyydestä. Kallion kirkko haluaa olla lähellä asukkaitaan ja kirkko onkin ollut aktiivisesti mukana asuinalueen erilaisissa tapahtumissa, kuten esimerkiksi Kallio Block Partyssa.

Viljamaalla on myös oma Kalliolle kumartava podcast-sarja nimeltään Visa Kalliosta, mikä tavoittaa kuuntelijoita mielenkiintoisten haastattelujen pariin niin seurakunnan joukosta kuin sen ulkopuoleltakin. Podcastissa on tähän mennessä käsitelty esimerkiksi pienpanimo oluita, masennusta ja yrittäjyyttä koronan keskellä.

Ja kun Kallio sykkii tahdissaan, sen kirkko henkii seesteisyyttä ja turvaa, mitä useat meistä aina aika-ajoin tarvitsevat. Koronasta huolimatta Kallion seurakunta on aktiivinen ja sen tapahtumia voi seurata heidän nettisivuiltaan.

