

Salla Laurila

## **UUTISPELI TUO KOKEMUKSEN UUTISAIHEESEEN**

Millainen on uutispelin asema journalismin kentällä

## **UUTISPELI TUO KOKEMUKSEN UUTISAIHEESEEN**

Millainen on uutispelin asema journalismin kentällä

Salla Laurila  
Opinnäytetyö  
Kevät 2017  
Viestinnän tutkinto-ohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Viestinnän tutkinto-ohjelma, journalismin suuntautumisvaihtoehto

---

Tekijä: Salla Laurila

Opinnäytetyön nimi: Uutispeli tuo kokemuksen uutisaiheeseen – Millainen on uutispelin asema journalismin kentällä

Työn ohjaaja: Teemu Palokangas

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2017

Sivumäärä: 67 + 1

---

Tämä opinnäytetyö tutkii uutispelejä osana journalismin kenttää ja syventää ymmärrystä uutispeleistä verkkojournalismin ilmiönä. Uutispeleistä on tehty toistaiseksi Suomessa vain muutamia tutkimuksia. Tämä on ollut osaltaan myötävaikuttamassa siinä, millaista tutkimusmenetelmää tutkimus hyödyntää, millainen tietoperusta tutkimuksen pohjalla on ja minkälaiseksi tutkimuskysymys on aseteltu.

Opinnäytteen tietoperusta hyödyntää jo tutkittua tietoa journalismista, verkkojournalismista ja median murroksesta. Lisäksi tutkimus syventää uutispelin maailmaa tarkastelemalla pelillistämisen, pelien, hyötypelien ja uutispelien teoriaa. Alan kirjallisuuden lisäksi tietoperusta hyödyntää kotimaisia ja kansainvälisiä asiantuntija-artikkeleita ja verkkoaineistoja, joiden avulla uutispelien ilmiötä on pyritty kartoittamaan ja pohjustamaan. Tietoperusta hyödyntää myös subjektiivista ja kokemuspohjaista tietoa sekä pohdintaa, jolla uutispelin ilmiötä on pyritty jäsentämään. Tutkimus jäsentää uutispelin osana median murroksen laajempaa kehitystä.

Tutkimus on laadullinen tutkimus, jonka tutkimusmenetelmänä käytetään tapaustutkimusmenetelmää. Tutkimus käyttää aineistonaan neljää tapausesimerkkiä, jotka on valittu ei-objektiivisesti. Tapaustutkimuksen aineistona toimivat kaksi Yleisradion ja kaksi Helsingin Sanomien uutispeliä. Tutkimusaineiston valinnan perusteena on ollut tutkimuksen alussa jäsenetty uutispelin määritelmä, jonka mukaan uutispeli on ajankohtaista ja faktapohjaista joukkoviestintää, joka esitetään journalistisessa kontekstissa ja pelin muodossa tai pelillisiä ominaisuuksia hyödyntäen. Uutispelin on pohjattava aiheensa uutis- ja ajankohtaisaiheeseen.

Tutkimustuloksena syntyi keskustelunavaus uutispelien suhteesta journalismiin. Tutkimustulosten mukaan uutispeli toimii kolmessa erilaisessa moodissa: testaavana, tarinallisena ja havainnollistavana. Lisäksi uutispeli tuo kokemuksen uutiseen ja henkilökohtaistaa pelaajaa suhteessa uutisaiheeseen. Uutispelin faktapohjaisuus pohjautuu journalismin tavoin asiantuntijälähteeseen ja uutispeli käsittelee ajankohtaisia uutisaiheita.

Tutkimus soveltuu hyödynnettäväksi alan ammattilaisille, jotka haluavat syventää ymmärrystään uutispeleistä. Uutispelin ja journalismin suhteita avaavana tutkimuksena tämä tutkimus soveltuu pohjaksi uutispelien jatkotutkimusta varten.

---

Asiasanat: journalismi, verkkojournalismi, uutispelit, pelit, pelillistäminen, uusmedia

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme in Communication, Option of Journalism

---

Author: Salla Laurila

Title of thesis: Newsgames Bring Experiences to Current Events

Supervisor: Teemu Palokangas

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2017      Number of pages: 67 + 1

---

This Bachelor thesis examined the phenomenon of newsgames and their journalistic features. Newsgames are a relatively new phenomenon in the field of online news, and in Finland only a few academic studies have been conducted upon them. This makes newsgames and a qualitative research on its journalism especially an interesting topic to study.

The theoretical framework of the Bachelor thesis made a use of previous researches done upon journalism and online news, reviewing the phenomenon of convergence in journalism. The study also reviews previous findings and definitions of newsgames. To build a more thorough understanding on games culture, the theoretical framework also made use of game theories, gamification and serious games. This Bachelor thesis perceived newsgames to be a part of the phenomenon of media convergence.

The research approached newsgames through qualitative research by case study method. The research material consisted of four newsgames from the Finnish media of which two are from the Finnish Broadcasting Company and two from Helsingin Sanomat. The cases were selected non-objectively. The criteria for the cases to be selected was the definition of a newsgame made in this thesis. According to the definition, newsgames are factual-based mass communication basing their topic on a piece of news or current events. Newsgames are being presented as part of news in a journalistic context in a form of a game or with gamified elements.

According to the results of the study, newsgames have three modes of communication; storytelling, testing and demonstrative. Newsgames involve experience for the audience in the current events and give a possibility to personalise a piece of news. The actuality in newsgames is built through professional resources of information and their topics are based on the current events.

The research can be applied by the professionals in the field for further study on newsgames. It also provides a possibility for professionals in the industry to broaden their understanding on newsgames and online news.

---

Keywords: journalism, newsgames, online journalism, game, gamification, new media

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	7
2	JOURNALISMI ON TIETOA JA TARINOITA.....	9
2.1	Journalismi on ajankohtaista ja faktapohjaista joukkoviestintää .....	9
2.1.1	Ajankohtaisuus, faktapohjaisuus ja joukkoviestintä ovat journalistisen sisällön raamit .....	10
2.1.2	Uutispeleillä on oletettavasti yhteyksiä journalismiin .....	12
2.2	Journalismi tarjoaa yleisölleen tietoa, tarinoita ja attraktioita .....	13
2.3	Internet on vienyt journalismin murrokseen.....	15
2.3.1	Kaikesta joukkoviestinnästä on tullut jossain määrin digitaalista .....	17
2.3.2	Verkkjournalismi hyödyntää vapaata kerrontapaa uutisoinnissaan .....	19
2.3.3	Uutispeli on verkkjournalismin yksi juttumuoto .....	21
3	PELIT OVAT TIEDONVÄLITYKSEN JA TARINANKERRONNAN KEINO .....	22
3.1	Pelillä on ympäristö, säännöt, tavoite ja lopputulos .....	22
3.2	Pelillistäminen on prosessi, jonka myötä tuote saa pelillisiä ominaisuuksia.....	23
3.3	Hyötypelien tarkoitus on opettaa motivaation keinoin.....	24
3.4	Uutispelit ovat journalismin pilapiirroksia ja mielipiteellistä aineistoa .....	26
3.4.1	Ovatko uutispelit vaikutuspyrkimyksellistä viestintää?.....	27
3.4.2	Uutispeleistä on tullut osa journalismin kenttää .....	28
3.4.3	Tekeekö uutispeli uutisaiheesta henkilökohtaisen pelaajalleen? .....	30
4	UUTISPELI TAPAUSTUTKIMUKSEN KOHTEENA .....	32
4.1	Tutkimuskysymykset.....	32
4.2	Aineiston esittely.....	34
4.2.1	Sinut on käännytetty kertoo kielteisen turvapaikkapäätöksen saaneen tarinan .....	35
4.2.2	Luokkakone asemoi pelaajansa suomalaisen yhteiskunnan uusiin yhteiskuntaluokkiin .....	37
4.2.3	Trump ja 6 pulmaa Itä-Aasiassa havainnollistaa pelaajalleen maailmanpolitiikkaa .....	39
4.2.4	Murretesti pyrkii arvaamaan pelaajansa murrealueen.....	41
5	TULOKSET.....	43
5.1	Uutispeli ei aina kerro olevansa peli.....	43

5.1.1	Uutispelin mekaniikka on usein polkuja ja testejä .....	44
5.1.2	Uutispelin voi hävitä eikä sitä välttämättä voi voittaa ollenkaan.....	45
5.2	Uutispeli pohjautuu perusteelliseen taustatietoon ja faktoihin.....	46
5.2.1	Uutispeli pohjaa aiheensa ajankohtaisista puheenaiheista .....	47
5.2.2	Uutispeli on tiedon taustalla hyödynnettyjen asiantuntijoiden resurssi ja se edustaa monenlaisia yleisöjä.....	49
5.3	Uutispelin kolme moodia ovat tarinallinen, testaava ja havainnollistava .....	51
5.4	Uutispeli tuo pelaajalleen kokemuksia ja asemoi pelaajaa uutisaiheessa.....	54
5.5	Osa uutispeleistä kannustaa jakamaan pelin lopputuloksen sosiaalisessa mediassa.....	55
6	JOHTOPÄÄTÖKSET .....	57
6.1	Uutispeli käyttää faktapohjaista tietoa, avaa julkista keskustelua ja rakentaa siltoja yleisöjen välille.....	58
6.2	Uutispelit ovat osa journalismia, vaikka niiden kaikkia ominaisuuksia ei mielletäisikään journalismiksi.....	60
7	POHDINTA.....	62
	LÄHTEET .....	64
	LIITE 1.....	68

# 1 JOHDANTO

Pelaan verkkosivupohjaista peliä, jossa pelaamani päähenkilö on saanut kielteisen turvapaikkapäätöksen. Minun on päätettävä, pyrinkö selviytymään Suomessa laittomasti maassa oleskelevana pakolaisena vai palaanko Irakiin, josta alun perin pakenin sotaa Suomeen. Pelaamani peli on Yleisradion verkkouutisten uutispeli, joka havainnollistaa suomalaisen viranomaisen toimintaa turvapaikkaprosessissa ja kertoo, mitä poliisi voi tehdä maassa laittomasti oleskeleville pakolaisille. Samalla uutispeli kertoo koskettavan, fiktiivisen mutta todentuntuisen tarinan irakilaisen turvapaikanhakijan kohtalosta.

Pelitutkija Sicartin mukaan uutispelien tarkoitus on selventää ja kommentoida ajankohtaisia tapahtumia ja täydentää yksittäistä uutista (Sicart 2008, 2). Uutispelit voidaan nähdä yhtenä verkkojournalismin kehityksen myötä syntyneenä journalismin muotona. Craig toteaa, että yksi verkkojournalismin kyvyistä on visualisoida tietoa ja esittää sitä interaktiivisessa muodossa (Craig 2011, 64). Verkkojournalismiksi kutsutaan [www-sivuille](http://www-sivuille) tuotettua journalismia (Deuze 2003, 206). Sicartin näkemys on, että uutispelit ovat häivähdys tietokonepelien tulevaisuudesta. Tällä hän tarkoittaa uutispelien roolia ja vaikutusta kulttuuriimme. Sicart pitää pelejä tulevaisuuden informaatioyhteiskunnassa keskustelun ja havainnollistamisen välineenä. (Sicart 2008, 7.)

Tässä opinnäytteessä tutkin uutispelejä ja niiden linkittymistä journalismiin. Kuneliuksen mukaan journalismi on ajankohtaista ja faktapohjaista joukkoviestintää, joka kertoo, mitä maailmassa tapahtuu tai on tapahtunut (Kunelius 2003, 21). Tutkimus pyrkii asemoimaan uutispelejä osaksi journalismin kenttää ja siten syventämään nykyistä tutkimustietoa uutispeleistä. Sicart (2008, 1) määrittelee uutispelit peleiksi, jotka hyödyntävät pelimäistä ilmaisutapaa julkiseen keskusteluun osallistumiseksi. Julkiseen keskusteluun osallistuminen on yksi ominaisuus, joka linkitetään vahvasti journalismiin. Journalismissa on muitakin ominaispiirteitä, joiden tarkastelu on keskiössä tutkimuksessani. Näitä piirteitä ovat journalismin pyrkimys edustaa suurta yleisöä, sen käyttämä journalistinen harkinta, journalismi julkisen toiminnan resurssina sekä journalismi tiedonvälittäjänä ja tarinankertojana.

Tutkimuksessa lähestyn uutispelejä kvalitatiivisen tutkimuksen keinoin käyttäen tapaustutkimusmenetelmää. Tapaustutkimuksen aineistona käytetään neljän tapauksen sarjaa, jotka ovat suhteessa toisiinsa siten, että ne ovat kaikki määritelmäni mukaan uutispelejä. Uutispelejä ovat tähän

mennessä määritelleet enimmäkseen pelitutkijat. Suomessa uutispeleistä on tähän mennessä toteutettu kaksi tutkimusta, joista toinen käsitteli niiden pelimekaniikkaa ja toinen uutispelien uskottavuutta. Siksi uutispelit ovat ajankohtainen ja mielenkiintoinen tutkimuskohde, koska suomalaisessa viestinnän tutkimuksessa uutispelejä on tutkittu vielä toistaiseksi vähän. Lisäksi näen, että uutispelien journalistisuutta tutkimalla ymmärrys alan vallitsevasta murroskehityksestä syvenee.



## 2 JOURNALISMI ON TIETOA JA TARINOITA

Uutispelien journalistisuuden tutkimus on perusteltua, koska ne esitetään osana journalistista sisältöä. Kunelius toteaa, että vaikka journalismin muodot muuttuisivatkin välineiden myötä, itse journalismi ei muutu, koska sen perusta, eli tiedonvälitys, ei muutu (2000, 9). Nykypäivänä journalismin kenttä käsittää monenlaisia erilaisia journalistisia tuotteita. Televisio, radio, sanomalehti ja verkkosivut ovat hyvin tunnustettuja journalismin välineitä, joissa tavataan useita erilaisia juttumuotoja. Tutkimuksessani tarkastellaan uutispelejä, joita tavataan osana verkkojournalismia.

### 2.1 Journalismi on ajankohtaista ja faktapohjaista joukkoviestintää

Kunelius määrittelee journalismin ajankohtaisena ja faktapohjaisena joukkoviestintänä. Sen lisäksi journalismi toimii journalistisen harkinnan perusteella eli on itsenäistä ja edustaa suurta yleisöä. Hän summaa journalismin kertovan siitä, mitä maailmassa tapahtuu tai on juuri tapahtunut. Tiedonvälityksellä Kunelius tarkoittaa sitä, että journalismi ikään kuin pakkaa tapahtuneita tosiasioita ja lähettää ne yleisölleen. Hänen mukaansa ajankohtaisuus on määritelmänä väljä. Käsiteltävä asia voi olla ajankohtainen, vaikka se ei olisikaan uusi tai tuore. (2003, 21, 23.)

Kunelius mainitsee, että faktapohjaisuus ei aina ole kuulunut yhtä keskeisesti journalismin määreisiin kuin nykypäivänä. Journalismin kentällä on myös journalistisia tuotteita, jotka eivät välttämättä ole faktaa. Kunelius käyttää omassa määritelmässään esimerkkinä pakinoita. Vaikka ne olisivatkin osittain tai kokonaan fiktiivisiä, nekin luokitellaan journalismiksi. (2003, 21.) Nähdäkseni faktapohjaisuus on yksi tärkeimmistä kulmakivistä, joilla journalismi perustelee olemassaoloaan ja asemaansa yhteiskunnassamme.

Journalistisella harkinnalla tarkoitetaan journalismin ammattikunnan itsenäisyyttä eli sitä, että journalisti pyrkii suojelemaan tuotettaan ulkopuolisilta vaikutus- ja manipulointiryityksiltä (Kunelius 2003, 23). Se on jopa kaikkea journalistista työtä ohjaavien, Julkisen sanan neuvoston luomien journalistin ohjeiden yksi keskeisimmistä ohjenuorista: "Tiedonvälityksen sisältöä koskevat ratkaisut on tehtävä journalistisin perustein. Tätä päätösvaltaa ei saa missään oloissa luovuttaa toimituksen ulkopuolisille." (Julkisen sanan neuvosto 2014, viitattu 14.3.2017.) Kuneliuksen mukaan journalistinen harkinta liittyykin hyvin pitkälti journalismin määritelmään suurta yleisöä edustavana.

Journalismi nostaa esiin julkisten toimijoiden ja päättäjien tekoja niitä kaunistelematta. Journalistisen harkinnan kautta se ajattelee pystyvänsä edustamaan yleisön näkökulmaa ja ääntä julkisuudessa. Ajatellaan, että jos journalismi suojelee itseään vaikutusyrityksiltä ja toimii journalistisen harkinnan perusteella, journalismin esittämä tieto on neutraalia ja luotettavaa. Kunelius muistuttaa, että journalismin on jatkuvasti kysyttävä itseltään, ketä se todellisuudessa edustaa. Journalismin edustavuuteen liittyy myös julkisen mielipiteen ilmaisu. Journalismi nostaa esiin yleisön mielipiteet esimerkiksi gallupien keinoin. (2003, 24–25.)

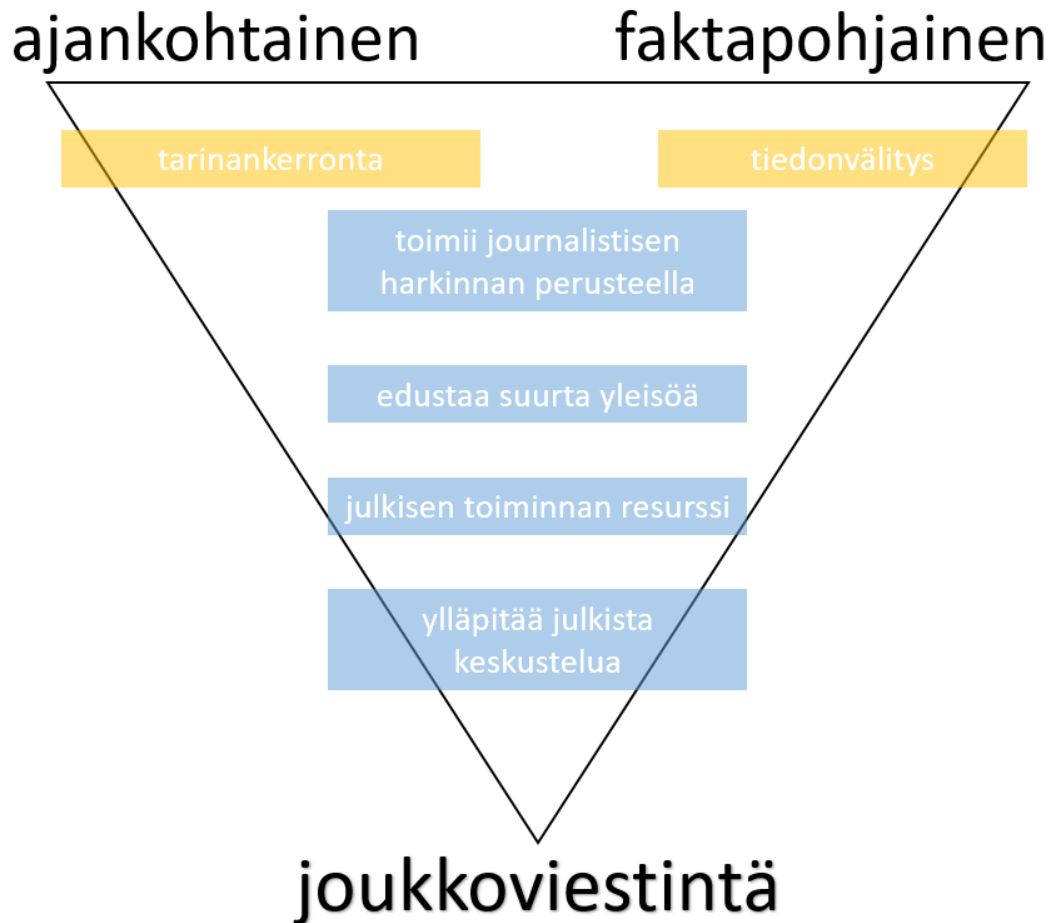
Kuneliuksen määritelmän mukaan hyvä journalismi on nelijalkainen otus. Näillä neljällä jalalla seisova journalismi on tiedonvälitystä, tarinankerrontaa, julkista keskustelua ylläpitävää ja julkisen toiminnan resurssina toimivaa. Tiedonvälityksellä hän tarkoittaa, että journalismi on ikään kuin modernin yhteiskunnan tietolaitos, joka haluaa tietoa yhteiskunnallisilta laitoksilta ja tarjoaa sitä yleisölleen. Yhteiskuntaa edustavien laitosten puheoikeutta journalismissa perustellaan sillä, että heidän äänensä kuuluminen on journalismissa tärkeää, koska he vaikuttavat kansalaisten elämään. Tarinankerronnalla Kunelius tarkoittaa, että hyvä journalismi on muutakin kuin tärkeän tiedon välittämistä. Journalismin tulisi olla hyvin kirjoitettua, ja journalismi kertoo uutisten lisäksi pysäyttäviä, inhimillisiä, koskettavia ja tunteisiin vetoavia tarinoita. Uutisten ja tarinoiden yhteispelin myötä journalismi kuvaa todellisuutta objektiiviselta ja inhimilliseltä kannalta. (2000, 5–9.)

Julkisen toiminnan resurssilla Kunelius tarkoittaa asetelmaa, jossa journalismi on joidenkin yhteiskunnallisten toimijoiden julkinen resurssi. Journalismi siis ikään kuin asettuu kaikupohjaksi tietyille järjestäytyneille tahoille. Journalismin tulisi olla yleisölleen kanava, jossa ihmiset voivat vaikuttaa ja osallistua heitä koskevien asioiden päätöksentekoon. Julkisen keskustelun ylläpitäjänä journalismi kantaa vastuuta julkisen keskustelun herättämisestä ja ylläpitämisestä. Kunelius pohtii journalismin roolia julkisen keskustelun ylläpitäjänä toteamalla, että toimitukset haluavat pitää kiinni ajatuksesta, että tieto on erillään mielipiteistä ja keskustelusta. (2000, 12–19.)

### **2.1.1 Ajankohtaisuus, faktapohjaisuus ja joukkoviestintä ovat journalistisen sisällön raamit**

Hahmottelin itse journalismin Kuneliuksen määritelmien pohjalta journalismin kolmioksi (kuvio 1), joka seisoo kärjellään. Kunelius määrittelee journalismin ajankohtaisena ja faktapohjaisena joukkoviestintänä. Ajankohtaisuus, faktapohjaisuus ja joukkoviestintä ovat raamit, joiden sisälle olen

hahmotellut Kuneliuksen pohjalta muut journalismin määritelmät. Kolmio seisoo juuri joukkoviestintän päällä. Joukkoviestintä on Kuneliuksen (2003, 17) määritelmän mukaan sanomien välittämistä suhteellisen suurelle ja ennalta rajaamattomalle yleisölle. Journalismi on yksi joukkoviestintän muoto ja journalismi toimii joukkoviestintävälineen, kuten esimerkiksi sanomalehden, kautta.



KUVIO 1. Journalismin kolmio

Journalismin kolmion sisällä ovat tarinankerronta ja tiedonvälitys, jotka kuvaavat journalistisen sisällön luonnetta. Uutinen sisältää lähtökohtaisesti tietoa, jota halutaan välittää yleisölle, mutta myös tarinoita. Nähdäkseni hyvin usein uutinen on sekä tieto että tarina. Jos esimerkiksi uutisoidaan onnettomuudesta, siinä välitetään tietoa onnettomuuden sattumisesta, mutta myös, miten onnettomuus syntyi, eli sen tarina. Tieto ja tarina ovat sidoksissa faktapohjaisuuteen ja ajankohtaisuuteen.

Neljä muuta Kuneliuksen journalismin määritelmää: edustavuus, journalistinen harkinta, julkisen toiminnan resurssi ja julkisen keskustelun ylläpito, ovat journalismin identiteettiin liittyviä määritelmiä. Identiteettiin liittyvillä määritelmillä journalismi perustelee toimintaansa. Journalismi on siis ajankohtaista ja faktapohjaista joukkoviestintää, joka sisältää tietoa ja tarinankerrontaa. Journalismi kokee edustavansa suurta yleisöä, tahtoo pitää yllä julkista keskustelua ja on kaiken julkisen toiminnan resurssi. Kaikki journalistiseen sisältöön niputettu joukkoviestintä tuotetaan journalistisen harkinnan perusteella. Miten journalismi sitten poikkeaa muusta joukkoviestinnästä? On huomiotavaa, että esimerkiksi tiedotustyötä tekevä tiedottaja voi tehdä työtä, joka sisältää samat elementit, jotka Kunelius hahmottelee journalismina. Joukkoviestintää harjoittavat muutkin kuin journalistiset mediatalot.

### **2.1.2 Uutispeleillä on oletettavasti yhteyksiä journalismiin**

Mitä elementtejä hahmottelemastani journalismin kolmiosta uutispeli sitten sisältää? On mielestäni perusteltua myös kysyä, onko kaikki journalistisessa kontekstissa tuotettu journalistinen sisältö sellaista, jossa toteutuvat kaikki kolmiossa mainitut elementit. Nähdäkseni asia ei ole näin. Esimerkiksi kolumni ei juttutyypinä välttämättä välitä tietoa tai toimi julkisen toiminnan resurssina, mutta se luokitellaan journalismiksi. Ajankohtaisista aiheista ammentavina, faktoihin pohjautuvina ja joukkoviestintävälineessä esitettyinä uutispelien voidaan ajatella istuvan ainakin journalismin raamien sisälle. Vaikka peli voi olla yksi tarinankerronnan muoto, näen, että uutispeli ei välttämättä aina kerro tarinaa. On ainakin oletusarvoista, että uutispelien tuotannossa käytetään samaa journalistista harkintaa kuin muunkin journalistisen sisällön tuotannossa. Nähdäkseni kaikki journalistisessa kontekstissa esitetty, journalismiksi luokiteltu sisältö näyttää yleisölle samanarvoisesti journalismina.

Kunelius toteaa, että journalismin on jatkuvasti kysyttävä, ketä se todellisuudessa edustaa (2003, 25). Näen, että uutispeli saattaa olla tehokas tiedon esittämisen keino, sillä pelin avulla tietoa voidaan visualisoida tavalla, joka tekee sen pelaajalle helpommin ymmärrettäväksi tai samaistuttavammaksi. Esitän hypoteesin. Jos uutispeli antaa mahdollisuuden pelaajalleen liittää tämän henkilökohtaisia tietoja ja peli muokkautuu pelaajan profiiliin mukaisesti, peli tarjoaa mahdollisuuden tietää, kuinka jokin uutis- tai ajankohtaisaihe peilautuu pelaajan kannalta yksilöllisesti. Olettamukseni on, että uutispeleillä voidaan siis joko tuoda jokin tietty näkökulma pelaajalle samaistuttavaksi tai antaa pelaajalle vaihtoehto muokata peliä tavalla, jolla se samaistuu pelaajaan. Näen, että uutispeli

voi auttaa yleisöä ottamaan kantaa julkiseen keskusteluun monella eri tavalla. Pelin keinoin havainnollistettu ajankohtaisaihe voi olla tehokas tapa synnyttää julkista keskustelua, sillä mikäli pelaaja kokee samaistumisen kokemuksen pelin myötä, se voi vaikuttaa siihen, muodostuuko pelaajalle mielipide aiheeseen.

Jotta voitaisiin tarkastella, onko uutispeli mahdollisesti julkisen toiminnan resurssi, tulee kysyä, ketä uutispeli palvelee. Jos media julkaisee uutispelin, joka käsittelee Itämeren saastuttavuutta, ketä pelin pelaaminen hyödyttää? Tämän spekulatiivisen kysymyksen vastaus voisi olla esimerkiksi seuraava: Pelaaja oppii lisää Itämeren saastuttavista kulutustottumuksistaan, jolloin hän tietää tekojensa merkityksistä. Tietoisuuden levittäminen palvelee Itämeren suojelevia organisaatioita, koska peli toteuttaa heidän tavoittelemansa viestin levittämistä. Se palvelee myös mahdollisesti muita organisaatioita ja toimijoita, joiden toimintaan Itämeren puhtaus vaikuttaa, kuten vaikka elinkeinonharjoittajia tai Ympäristöministeriötä. Mikäli pelaaja muuttaa toimintatapaansa pelin vaikutuksesta, se hyödyttää edellä mainittuja tahoja vielä enemmän. Edellä mainittu spekulatio uutispeleistä julkisen toiminnan resurssina avaa, millaisia potentiaalisia vaikutusmahdollisuuksia uutispeleillä saattaa olla. Uutispelin suhde tähän journalismin määritelmään on yksi tutkimuksen kysymyksistä. On oletukseni, että journalismin tai uutispelin toiminta julkisen toiminnan resurssina ei kuitenkaan ole taattua.

## **2.2 Journalismi tarjoaa yleisölleen tietoa, tarinoita ja attraktioita**

Televisiojournalismia tutkinut Ekström hahmottelee televisiojournalismin kolmeen moodiin: informaatioon, tarinankerrontaan ja attraktioon. Ekström nostaa esiin mielenkiintoisen näkökannan. Mikäli journalismi olisi vain tiedonvälitystä ja valistamista, se tuskin nauttisi samankaltaista kaupallista suosiota, joka sillä tänä päivänä on. Ekström kyseenalaistaa ajattelutavan, että tiedonvälitys olisi jotenkin viihteen vastakohta. Käsitteenä viihdyttävä on laeva. Ekström nostaa esille erottelun tiedonvälityksen ja tarinankerronnan välillä ohjanneen journalismin analyysia. Ekströmin oma, journalismin kolmen moodin malli esittää tälle tiedonvälityksen ja tarinankerronnan väliselle jaottelulle täydentäjäksi kolmannen käsitteen eli attraktion. Ekström esittää, että nämä kolme journalismin moodia ovat läsnä kaikissa televisiojournalismin ohjelmissa, mutta niiden voimasuhteet toisiinsa vaihtelevat. Tiedonvälitys, tarinankerronta ja attraktio sisältävät erilaisen pyrkimyksen. Ne myös vastaavat yleisön erilaisiin tarpeisiin, ja niissä journalismilla, yleisöllä ja kolmansilla osapuolilla on erilainen rooli. Yleisön tarpeilla Ekström tarkoittaa, että yleisöllä on aina jokin motivaatio ohjelman

katsomiseen: se tahtoo sitoutua ja kokea yhteenkuuluvuuden tunnetta ohjelmaan. (2000, 456–468.)

Tiedonvälityksen journalismi pyrkii esittämään mielenkiintoista, asiaankuuluvaa ja merkittävää tietoa yleisölleen, yleensä uutisten, dokumenttien ja väittelyiden muodossa. Se pyrkii vakuuttamaan yleisölleen, että sen esittämä tieto on tärkeää ja relevanttia. Tiedonvälityksen journalismi vastaa yleisön tiedonjanoon ja uteliaisuuteen. Tiedonvälityksessä journalismin rooli on välittää tietoa, yleisön rooli on hakea sitä ja kolmannet osapuolet toimivat sen lähteenä. Tiedonvälityksen moodissa journalismi hakee esitystapaa, jonka yleisö kokee luotettavana. Tämä koskee kaikkea aina televisio-ohjelman ulkonäöstä ja tunnusmusiikista sen tiedon esittämisen tapaan. Tiedon tulisi olla helpposti ymmärrettävässä muodossa ja esittää selkeästi tiedonlähteet. (Ekström 2000, 471.)

Tarinankerronta pyrkii kertomaan dramaattisia tai innostavia tarinoita, jotka tempaavat yleisönsä mukaan. Ekström toteaa, että ajankohtaisohjelmat usein hyödyntävät samankaltaista retoriikkaa, jota käytetään jännittävien tarinoiden alkulähtöinä. Se vastaa yleisön tarpeeseen kuunnella ja samaistua. Tarinoilla on potentiaalia osallistaa yleisöään tavalla, jota muilla televisiojournalismin moodeilla ei ole, sillä se tarjoaa yleisölleen tunnereaktioita, kuten empatiaa ja jännitystä, mutta myös kauhistuksen tunnetta. Tarinankerronnalla on myös voima koukuttaa yleisönsä tietämään, kuinka tarina päättyy. Ekströmin mukaan tarinankerronta auttaa yleisöä ymmärtämään ympäröivää todellisuutta, muita ihmisiä ja meitä itseämme. Tarinankerronnassa journalismin rooli on toimia tarinan kertojana, yleisön sen kuuntelijana ja kolmannet osapuolet esittävät sen henkilöahmoa. Koska tarinankerronnan määritelmä on laava, Ekström määrittelee tarinankerronnan journalismiksi tarinankerrontaan vahvasti orientoituneen journalismin, joka hyödyntää median dramaturgista potentiaalia ja siinä on suunniteltu juoni. Ekströmin mukaan esimerkiksi tutkiva journalismi on hyvä esimerkki tarinankerronnan journalismista. Tutkivassa journalismissa journalistinen tiedonhankinta on perusta hyvälle tarinalle ja hyvälle tapaukselle, joka sitten voidaan dramatisoida tarinankerronnan journalismin keinoin. Ekströmin mukaan tarinankerronnan journalismin ei aina tarvitse olla täysin totuudenmukaisia, mutta niiden tulee olla uskottavia ja kohtuuden rajoissa. Tärkeää on, että yleisö pysyy vakuuttuneena siitä, että esitetty tarina olisi voinut tapahtua juuri kuvailulla tavalla. (2000, 472–475.)

Attraktio taas tarjoaa nähtävyyksiä, jotka ovat speaktaakkelimaisia, šokeeraavia tai tavallisuudesta poikkeavia niin, että ne houkuttelevat ja kiehtovat katsojiaan. Attraktiossa journalismin rooli on järjestää näyttämö, yleisö asettuu sen katsojaksi ja kolmannet osapuolet esiintyjiksi. Ekström kuvailee

attraktion journalismiksi useita ajankohtaisohjelmia, jotka esittävät tapahtumia, olivatpa ne sitten pommituksia, aseteltuja väittelyitä, sensaatiomaisia kuvia tai rikollisen taustan omaavia yksilöitä. Attraktion journalismi asettaa jonkin ja jonkun näytteille. Normaalista poikkeavat ilmiöt kiinnostavat attraktion journalismia. Ekström tarjoaa esimerkkeinä normaalista elämästä poikkeavia kokemuksia, jotka voivat olla tabuja, speaktaakkelimaisia, kiehtovia tai šokeeraavia. Yleisö saa attraktion journalismista spontaaneja ja välittömiä tuntemuksia, kuten naurua, yllättyneisyyttä ja inhotusta. Se tyydyttää yleisön tarvetta katsella jotain epätavallista ja sensaatiomaista. Attraktion journalismissa on aina kysymys jonkinlaisesta hyväksikäytöstä siinä esiintyvälle henkilölle tai asialle. Ekström kuitenkin argumentoi, että kyseessä ei välttämättä ole hyväksikäyttö negatiivisessa tai moraalisesti arveluttavassa merkityksessä. Hyvin usein näin kuitenkin on, koska attraktion journalismin tulee jatkuvasti etsiä uusia attraktioita yleisölleen. (2000, 467–481.)

Jos Kuneliuksen ja Ekströmin näkökantoja journalismiin vertaillaan, voidaan huomata, että tutkijat tarkastelevat sitä eri näkökulmista. Ekström on tutkinut journalismin moodeja yleisön näkökulmasta. Kunelius tarkastelee journalismia yhteiskunnallisena vaikuttajana. Ekströmin lähtökohdissa televisiojournalismin rooli ja tavoite sekä yleisön rooli ja tarpeet on otettu keskiöön. Näen, että Ekströmin moodit auttavat uutispelien tarkastelussa siten, että koska uutispelit ovat interaktiivisia, niiden suhde yleisöön korostuu. Näen, että Ekströmin näkemyksissä korostuu myös uutispelien tarkastelussa mielenkiintoinen viihteellisyyden näkökulma. Uutispeli, kuten televisiojournalismin, sisältää arvioni mukaan viitteitä kaikista kolmesta journalismin moodista. On oletukseni, että uutispeli esittää tietoa, luo mielenkiintoisen tarinan ja esittelee tietoa houkuttelevassa, tavallisuudesta poikkeavassa ja kiehtovassa muodossa.

### **2.3 Internet on vienyt journalismin murrokseen**

Kulutamme päivittäin noin seitsemän ja puoli tuntia päivässä median parissa. Internet käsittää noin kolmanneksen suomalaisten päivittäisestä mediankäytöstä ja uutisten lukeminen on suomalaisten toiseksi suosituinta ajanvietettä verkossa. Vuoden 2015 suomalaisten mediankäyttötutkimuksessa käy ilmi, että internet voittaa jo television täpärästi päivittäisessä mediankäytössä. (Fagerström, viitattu 4.2.2017.) Kun yleisö painottaa ajankäyttöään verkkoon, nähdäkseni on luonnollista, että myös journalismi painottuu sinne. Tutkimuksen (viitattu 4.2.2017) mukaan uutisten lukeminen on

suomalaisten toiseksi suosituinta ajanvietettä verkossa. Kun yhä useampi pitää verkkoa ensisijaisena uutislähteenä, uutispeleistä voi tulla tärkeä kanava ajankohtaisten tapahtumien ymmärtämiseen (Treanor & Mateas, 2009, 1).

Nähdäkseni uutispelit voidaan nähdä osaksi journalismin murroksena tunnettua kehitystä. Murroksella tarkoitetaan kehitystä, joka on saanut alkunsa ennen kaikkea digitaalisen teknologian kehityksestä. Silti journalismin murroksessa näyttäisi olevan kysymys laajemmasta ilmiöstä kuin pelkästään teknologisista innovaatioista, sillä joukkoviestinnän välineiden kehittyessä ja uusien välineiden kynnyksellä sisältö mukautuu välineisiin ja syntyy myös uusia sisällön muotoja. Kehitystä, jossa erilaiset mediasisällöt sulautuvat yhteen, kutsutaan konvergenssiksi. Näen, että uutispelit ovat monimediallisena, tekstiä, kuvaa, koodia, videota ja jopa ääntä yhdistävinä journalistisina tuotteina yksi tyypiesimerkki konvergenssin tuomasta, uudeltaisesta journalistisesta sisällöstä.

Journalismin murroskehitys on herättänyt alan tutkijoissa monenlaisia, skeptisiäkin näkemyksiä journalismin tulevaisuudesta. Kunelius arvioi digitalisaation ja verkostoitumisen jopa uhkaavan journalismia. Verkostoitumisella Kunelius tarkoittaa yleisön mahdollisuutta verkottua keskenään. Kunelius kysyy, että mikäli yleisö voi internetin avulla löytää alkuperäisen tiedon lähteelle, mihin journalistia enää tarvitaan? (2003, 74.) Mediakonvergenssia tutkinut Jenkins toteaa 90-luvulla monien povanneen teknologisen vallankumouksen lopulta johtavan siihen, että uusmedia syrjäyttää vanhan median. Jenkins tiivistää, että ensin uusmedian ajateltiin muuttavan kaiken. Pian sen jälkeen kuviteltiin, ettei uusmedia tulisikaan muuttamaan mitään. Tutkijan oma arvio on, että totuus on jossain edellä mainitun kahden ääripään välissä. (2006, 5–6.)

Pavlikin näkemys journalismin murroksesta on optimistisempi kuin Kuneliuksen. Hänen mukaansa se voi tarkoittaa uuden, potentiaalisesti paremman journalismin muodon syntyä. Silti Pavlikkin tunnistaa digitalisaatiossa vaaranpaikkoja, sillä hän kuvailee sen uhkaavan journalismin vaalituimpia arvoja ja standardeja, kuten tarkkuutta, luotettavuutta, totuutta ja lähteen varmennettavuutta. (Pavlik 2001, xi.) Myös Kaul näkee potentiaalia uusmedian tuomasta murroksesta. Kaul toteaa, että uusia teknologioita haltuun ottamalla journalismi voi säilyttää asemansa tiedonvälittäjänä ja demokratian välineenä (2013, 128).

Teknologisen murroksen ja yhä verkottuvan maailman myötä on pelätty, että eri joukkoviestintävälineet katoavat. Esimerkiksi Jenkins (2006, 5) toteaa monen pelänneen uutislähetysten (broadcas-



ting) loppuvan internetin myötä. Ainakaan vielä mediakonvergenssi ei ole johtanut nykyisten televisiuutislähetysten katoamiseen, mutta mainittakoon, että Suomessa vuonna 2013 Sanoman kaupallisen televisiokanavan uutislähetys Nelosen uutiset lopetettiin ja korvattiin uudella konseptillä. Syyksi ilmoitettiin tuotannon taloudellinen kannattavuus, ja samalla kerrottiin henkilöresurssien siirtämisestä verkkojournalismin tuottamiseen. (Vesalainen 2013, viitattu 7.3.2017.)

Nähdäkseni median murroksessa ei ole niinkään kyse erilaisten viestintämuotojen katoamisesta, vaan välineen merkityksen vähenemisestä. Koska lähes kaikki sisältö voidaan muuttaa tai sovittaa digitaaliseen muotoon, materiaalia pyritään tuomaan yleisön saataville verkkoon. Esimerkiksi musiikkipalvelu Spotify tarjoaa podcast-lähetyksiä käyttäjilleen. Käyttäjä voi halutessaan kuunnella sieltä uutismedioiden, kuten BBC:n ja AP:n, uutislähetyksiä. Lähes jokainen verkkomedia tarjoaa omaa älypuhelinsovellustaan, jolla voi paitsi lukea uutisia, myös valita tai painottaa uutisaiheita, joista haluaa lukea uutisvirrassaan. Televisiuutislähetyksiä voidaan katsella verkossa, esimerkiksi Yleisradion Areena-verkkopalvelussa. Kehitys toimii myös toiseen suuntaan. Ei ole mitenkään epätavallista kuulla radiojuontajien keskustelevan verkkouutisesta tai nähdä televisiuutislähetysessä nettinostoa eli juontajan lukemaa, lyhyttä uutisotsikointia, joka mainostaa verkkosivuilta löytyvää uutisartikkelia. Lisäksi ainakin itse olen muutamaan otteeseen tuottanut Yleisradion alueuutistointijana Facebook-videosisältöä, joka on lähetetty täysin samanlaisena tuotteena myös päivän alueuutislähetyksessä.

### **2.3.1 Kaikesta joukkoviestinnästä on tullut jossain määrin digitaalista**

Teknologisen kehityksen myötä muodostunutta mediaa on otettu haltuun monenlaisin käsittein, kuten uusmedia ja digitaalinen media. Nähdäkseni nämä käsitteet limittyvät toisiinsa ja linkittyvät verkkojournalismiin. Alan tutkimuksessa käsitteitä on käytetty myös osittain toistensa synonyymeinä. Verkkojournalismista puhuttaessa se on usein määritelty osaksi digitaalista mediaa, ja hyvin usein puhuttaessa uusmediajournalismista puhutaan nimenomaan verkkojournalismista. Näen, että se, pidetäänkö uutispelejä uusmedian vai verkkojournalismin ilmiönä, väistämättä vaikuttaa siihen, millaisen aseman annamme sille journalismin kentällä. Avaan seuraavaksi molempia käsitteitä ja niiden ongelmakohtia.

Väliverronen ja Seppänen esittävät digitaalisen median käsitteelle kritiikkiä toteamalla, että nykyisin on hankalaa löytää joukkoviestinnän sisältöjä, jotka eivät olisi ainakin jossain tuotannon vaiheessa

digitaalisia (Seppänen & Väliverronen, 2012, 25). Myöskään uusmedia ei ole käsitteenä mitenkään yksioikoinen. Tätä väittämää perustellakseni lähdän liikkeelle Dewdneyn ja Riden ajatuksesta: milloin mediasta tulisi lakata puhumasta uusmedian ja niputtaa vanhaksi mediaksi muiden joukossa? Uusmedia viittaa käsitteenä enemmän vaihtoehtoiseen kulttuuriseen konseptiin pelkkien teknologioiden sijasta. (Dewdney & Ride 2006, 20.) Tämän vuoksi on ongelmallista vain virtaviivaistaa verkkojournalismi uusmediaksi tai digitaalseksi mediaksi.

Verkkomediaa tutkinut Heinonen (2008, 67) kertoo, että aikaisemmin verkkomediaa tehtyjä tutkimuksia tarkastellessaan hän huomasi varsinkin alkuvaiheen verkkomedian tutkimuksen perustuneen oletuksille, että journalistisena tuotteena verkkomedia on rinnasteinen sanomalehdelle. Heinosta tulkitakseni, ehkä aluksi verkkomediaa pidettiin digitaaliseen muotoon puettuna sanomalehtenä. Nykyisin verkkojournalismista puhutaan yleisesti jo täysin omana journalismin muotonaan. Verkkojournalismi on kylläkin digitaalista mediaa, mutta kaikki digitaalinen media tai edes digitaalisessa muodossa esitetty journalismi ei ole verkkojournalismia. Kun yleisö katsoo televisiuutislähetystä verkosta suorana tai tallenteena, tuote mielletään yhä televisiuutisiksi eikä verkkouutisiksi. Radiolähetystä netistä kuunteleva kertoo kuuntelevansa radiota. Siten voidaan sanoa, että ainakin verkosta löytyvää radiojournalismia ja televisiojournalismia mielletään yhä niiden ensisijaisen jakelukanavan mukaisesti. Voidaan ajatella, että verkko on alusta, joka mahdollistaa alkuperäisestä välineestä irtautumisen. Deuze (2003, 206) määrittelee verkkojournalismin journalismina, joka tuotetaan enemmän tai vähemmän yksinomaisesti World Wide Webiin eli www-sivuille. Se käsitetään journalismin neljäntenä muotona television, sanomalehden ja radion ohella (Bardoel & Deuze 2001, 2).

Journalismin tutkimuksessa on hyvin mielekästä analysoida viestintävälineiden merkitystä. Ensimmäinen on todettava, että joukkoviestinnässä joukkoviestimellä on suuri merkitys, koska väline saattaa viestin sen vastaanottajalle. Nähdäkseni digitaalisen median, uusmedian ja verkkojournalismin välistä suhdetta voisi kartoittaa seuraavalla tavalla: media on teknologisen kehityksen myötä digitalisoitunut. Osana tätä digitalisoitumisen kehitystä lähes kaikista mediasta on tullut tavalla tai toisella digitaalista. Digitaalisen median ja internetin myötä on syntynyt verkkojournalismiksi kutsuttu journalismin muoto. Voidaan ajatella, että uusien teknologisten välineiden myötä digitaalisen median maailmassa elää uusmedian kulttuuri. Nähdäkseni uusmediakulttuuria voidaan hyödyntää myös journalististen sisältöjen tuottamiseen, jota voitaisiin määrittää käsitteellä uusmediajournalismi. Uusmediajournalismiksi luonnehtisin selkeästi perinteisesti journalismiksi tunnustetusta sisäl-

löstä poikkeavan journalismin, joka hyödyntää uusmediatekologiaa ja uusmedian tarinankerronnan muotoja journalismissa. Nähdäkseni esimerkiksi virtuaalitodellisuutta tai lisättyä todellisuutta hyödyntävää journalismia voitaisiin luonnehtia uusmediajournalismiksi. Vaikka edellä mainitun määritelmän valossa uutispelit voitaisiin periaatteessa niputtaa myös uusmediajournalismin alle, tutkielmassani tarkastelen niitä osana verkkojournalismia.

### **2.3.2 Verkkojournalismi hyödyntää vapaata kerrontapaa uutisoinnissaan**

Verkko on journalismin muotona luonteeltaan hyvin erilainen kuin muut mediat. Se pystyy hyödyntämään erilaisia kerrontatapoja vapaasti ja perinpohjaisemmin. Sisällön muunneltavuus mahdollistaa tarinankerronnan niin, että elementit voidaan räätälöidä tukemaan viestiä. (Craig 2011, 56.) Pavlik (2001, xiii) arvioi uusmediateknologian muuttavan uutisisältöjen luonnetta. Nähdäkseni verkkojournalismin ilmaisumuoto on hyvin vapaa, koska verkkojournalismi toimii internetsivuille koodatun verkkosivupohjan avulla. Siten se voi periaatteessa sisältää mitä tahansa, mitä koodi sivuille mahdollistaa. Käytännössä uutisverkkosivustojen sisältö on suurimmaksi osaksi tekstimuotoisia verkkoartikkeleita, joita on tarvittaessa tuettu kuvin ja videoin. Heinonen toteaa, että nykyisin verkkomedioiden ulkomuoto on jo saanut verkolle luontaisia, interaktiivisia ilmaisukeinoja (2008, 71).

Bardoel ja Deuze määrittelevät verkkojournalismin neljäksi ominaispiirteeksi interaktiivisuuden, sisällön muokattavuuden, hypertekstuaalisuuden ja multimediaalisuuden. He toteavat, että eritoten interaktiivisuus on keskeinen osa verkkojournalismia. Bardoelin ja Deuzen mukaan interaktiivisuus mahdollistaa yleisön osallistumisen osaksi uutisen kokemusta. Tällä he tarkoittavat muun muassa lukijan mahdollisuutta kommentoida uutista itse uutisvustolla. Sisällön muokattavuudella Bardoel ja Deuze tarkoittavat yleisön mahdollisuutta muokata uutisvirtaa mieleisekseen. Samaa ilmiötä puhutellaan sisällön henkilökohtaistamisena, mutta Bardoel ja Deuze perustelevat määritelmänsä sisällön muokattavuudesta siksi, että sisällön henkilökohtaistamisen yhteydessä tarkoitetaan usein myös keskustelua, jota käydään suurten yleisöjen pirstoutumisesta pieniksi julkisiksi tiloiksi verkkojournalismin myötä. Hypertekstuaalisuus on Bardoelin ja Deuzen mukaan juuri erityisesti verkkojournalismissa tavattava ilmiö, jossa lisätietoa linkitetään ja upotetaan hyperlinkin avulla esimerkiksi leipätekstin sisään. Hyperlinkkiä klikkaamalla lukijalla on mahdollisuus palata alkuperäisen tiedon, kuten tiedotteen, äärelle. Bardoel ja Deuze pitävät tätä ominaisuutta yleisölle ratkaisevan tärkeänä internetin informaatiotulvassa. Neljäntenä elementtinä multimediaalisuus on juuri sitä, että

journalistilla on mahdollisuus hyödyntää erilaisia mediaformaatteja tarinankerronnassaan. (2001, 4–6.)

Myös Craig puhuu verkkojournalismin interaktiivisuudesta. Pienimillään interaktiivisuus on esimerkiksi elementtien, kuten kuvagallerian, klikkailemista (Craig 2011, 61). Deuze vielä jaottelee verkkojournalismissa tavattavan interaktiivisuuden kolmeen eri kategoriaan: navigoiva interaktiivisuus, toiminnallinen interaktiivisuus ja mukautuva interaktiivisuus. Navigoiva interaktiivisuus auttaa käyttäjää navigoimaan verkkosivuilla, esimerkiksi alasvetovalikkojen kautta tai erilaisten painikkeiden kautta, joiden avulla voi jatkaa seuraavalle sivulle tai palata takaisin ylös sivun pohjalta. Toiminnallinen interaktiivisuus viittaa mahdollisuuteen olla vuorovaikutteessa toisten käyttäjien kanssa tai sivun tekijöiden kanssa. Käytännön esimerkiksi hän listaa keskustelupalstat ja sähköpostin lähettämiseen ohjaavat linkit. Mukautuvalla interaktiivisuudella Deuze tarkoittaa verkkosivun mukautuvuutta käyttäjälle yksilöidysti. Verkkosivu mukautuu käyttäjän selailun perusteella ja muistaa käyttäjän mieltymykset. (2003, 214.)

Craig on määritellyt erinomaisen verkkojournalismin piirteitä. Haastatteleamalla alan ammattilaisia hän päätyi neljään erinomaisen verkkojournalismin piirteeseen: nopeus ja virheettömyys uusimissa uutisissa (breaking news), sisällön kokonaisvaltaisuus, keskustelukeskeisyys ja rajattomuus tarinankerronnassa. Internet mahdollistaa uutisten julkaisemisen mihin kellonaikaan tahansa ja jo julkaistujen uutisten jatkuvan päivittämisen. Yleisö myös odottaa, että tieto on saatavissa välittömästi. Medioiden keskinäinen uutiskilpailu haastaa nopeuden ja virheettömyyden verkkojournalismissa. Rajattomuudella tarinankerronnassa Craig tarkoittaa mahdollisuutta jatkaa uutistapahtuman käsittelyä. Jo olemassa olevaa uutista voidaan täydentää erilaisilla tarinankerrontaa syventävillä elementeillä, kuten videolla, kuvilla tai grafiikalla. Tämä ei ole mitenkään yksinomaista verkkojournalismille, mutta se toteutuu erilaisessa muodossa verkossa. Craig antaa esimerkin, että jos joku uutistapahtuma esitetään samalla tavalla sanomalehdessä, siihen kuuluvat muut elementit sijoitetaan samaan uutiseen. Verkossa nämä toteutuvat omina kokonaisuuksinaan. Sisällön kokonaisvaltaisuudella Craig tarkoittaa verkkojournalismin mahdollisuutta hyödyntää erilaisia kerrontamuotoja vapaammin kuin missään muussa journalismin muodossa. Verkkojournalismi mahdollistaa yhteen näkökulmaan paneutumisen. (Craig 2011, 8–9, 56–60, 90–92.)

### 2.3.3 Uutispeli on verkkojournalismin yksi juttumuoto

Kuten ylempänä Bardoel, Deuze ja Craig määrittävät, interaktiivisuus ja multimediaalisuus ovat tärkeitä ominaisuuksia verkkojournalismille. Oma arvioni on, että uutispeli on syntynyt verkkojournalismin kentälle siksi, että juuri näitä kahta verkkojournalismin ominaisuutta on haluttu hyödyntää journalismin tarinankerronnan keinona. Interaktiivisuudella on paljon yhteistä pelillistämisenä tunnetun ilmiön kanssa. Bardoel ja Deuze toteavat, että interaktiivisuuden kautta yleisö saa mahdollisuuden tulla osaksi uutisen kokemusta. Arvioin, että uutispeli tarjoaa tätä samaa mahdollisuutta pelaajalleen, koska pelaaja voi pelin myötä liittää oman henkilökohtaisen panoksensa lopputuoteseen.

Aloitin luvun toteamalla, että nähdäkseni uutispeli on syntynyt journalismin murroksen myötävaikutuksesta ja on yksi mediakonvergenssin aikaansaannoksista. Perustelen väittämäni sillä, että yhtäältä journalismin murroskehitys on mahdollistanut uusia journalismin muotoja ja uusmediajournalismin alakulttuurin. Samalla mediakonvergenssi eli medioiden yhdentyminen on tuonut koodin osaksi journalismia. Mediatalouden haasteet verkossa luovat paineita houkuttelevan sisällön luomiselle. Mutta onko uutispeli syntynyt vastaamaan verkkojournalismin tarpeeseen esittää tietoa pelin muodossa vai siksi, että yleisö kaipaa pelin muotoon puettua journalismia? Toisin muotoiltuna kysymys voisi olla, vastaako uutispeli alan ammattilaisten tarpeeseen tuottaa sisältöä vai yleisön tarpeeseen kuluttaa sisältöä pelin muodossa. On toimittaja Carrin (2002, viitattu 12.3.2017) arvio, että jopa vihamielinen suhtautuminen mediakentän konvergenssiin ammattilaisten keskuudessa johtuu siitä, että moni alan ammattilainen ei yksinkertaisesti koe olevansa taidoiltaan valmis teknologian myötä tulevaan muuttuvaan työnkuvaan. Journalistin ammatti käsittää monenlaisia työnkuvia juuri teknologisen kehityksen myötä ja samaan aikaan teknologinen kehitys on jo tehnyt useasta alan teknisestä erikoisosaamisesta tarpeetonta. Koska journalismi muovautuu teknologisen kehityksen myötä, voidaan ajatella, että myös journalistin ammatti ja työnkuva muuntautuvat sen rinnalla. Kaikki journalismin kehitys ei ole vain teknologista. Nähdäkseni, jos yhteiskuntamme muuttuu, journalismi seuraa perässä, koska journalismi peilaa yhteiskunnassamme tapahtuvia asioita.

### 3 PELIT OVAT TIEDONVÄLITYKSEN JA TARINANKERRONNAN KEINO

Tämän tutkielman rajauksen mukaan uutispelit ovat siis verkkojournalismin yksi muoto. Seuraavaksi syvennyn pelillistämisen, hyötypelin ja uutispelin määritelmiin ja niiden ongelmakohtiin. Lisäksi tarkastelen pelillistämisenä tunnettua ilmiötä. Koska tutkin uutispelejä osana verkkojournalismia, hyödynnän myös pelitutkimuksesta pääasiallisesti digitaalisten pelien tutkimusta. Videopeleillä on suuri merkitys populaarikulttuurissamme. Pelaamisen kulttuuria on pyritty tuomaan myös vapaa-ajanvieton ulkopuolelle, sillä esimerkiksi opetuksessa on haluttu omaksua pelaaminen osaksi oppimista. Ohlerin mukaan opetus on halunnut etsiä pelillisiä muotoja esittääkseen tietoa oppilaille tutulla tavalla (Ohler 2008, 10). Pelejä, joiden tarkoitus on muu kuin viihteellinen, kuten esimerkiksi opetus, simulointi, valmennus tai mainonta, kutsutaan hyötypeliksi (Spires 2008, 18). Nähdäkseni uutispeleillä on paljon yhteistä hyötypelien kanssa, sillä niissä journalistista sisältöä halutaan esittää pelin muodossa tai pelillisiä elementtejä hyödyntäen, tarkoituksenaan tiedonvälitys.

#### 3.1 Pelillä on ympäristö, säännöt, tavoite ja lopputulos

Stenrosin mukaan kysymys siitä, mikä muodostaa pelin, on koko pelitutkimuksen keskiössä. Pelitutkimus ei tunnusta yhtä määritelmää pelille vielä tänäkään päivänä. Stenros on itse tutkinut noin 60 erilaista pelin määritelmää 30-luvulta tähän päivään ja näitä analysoimalla tunnistanut tiettyjä tunnusmerkkejä, joita pelin eri määritelmässä on. Hän listaa nämä piirteet pelitutkimuksen kymmeneksi kiinnostuksenkohteeksi. (2016, 1-2, 17.)

Stenrosin mukaan pelitutkimuksessa on yleistä käsitteellistää peliä erilaisten pelin ominaisuuksien kautta. Stenros toteaa, että pelin määritelmien kirjosta huomaa, että peliä määritellessään pelitutkijat ovat käyttäneet hyvin erilaisia pelejä esimerkkeinä määritelmänsä testaamiseksi. Stenrosin sanoin: pelitutkijat eivät peliä määritellessään oikeastaan edes määrittele sama asiaa. Stenrosin mukaan suurin osa pelin määritelmistä tunnustaa pelin sääntöjen merkityksen. Niillä on yleensä myös joku funktio ja tarkoitus. Moni pelitutkija näkee pelin joko artefaktina tai pelaajan aktiviteettina. Stenros mainitsee, että pelitutkimuksessa jännite systemaattisen artefaktin ja neuvoteltavan aktiviteetin välillä on puhuttanut vuosikymmenen ajan. Pelitutkimus on myös halunnut kysyä, ovatko pelit liitoksissa jokapäiväiseen elämäämme vai erillään siitä. Stenrosin mukaan suurin osa määritelmistä hakee tässä kysymyksessä keskitietä. Pelit sisältävät usein kilpailua tai konfliktin. Peli tuottaa, tai

on tuottamatta, jotain, esimerkiksi pelaamisen kokemuksen. Pelillä on jokin tavoite tai loppuratkaisu. Pelin pelaajalla taas on jokin tietty rooli. (Stenros 2016, 3–15.)

Juulin (2005, 36) määritelmän mukaan pelillä on säännöt ja sillä on vaihteleva, laskettavissa oleva lopputulos. Pelaajan panos vaikuttaa pelin lopputulokseen ja pelaaja on sitoutunut peliin emotionaalisesti eli pelaaja iloitsee pelin voittamisesta ja suree häviämistä. Juulia ja Stenrosia mukaillen määrittelin itse siis pelin seuraavien ominaisuuksien kautta: pelillä on ympäristö ja säännöt. Pelissä kaikilla pelin osapuolilla, mukaan lukien itse pelillä, on jokin tavoite. Pelin tavoite voi olla jonkin ilmiön tarkastelemisen mahdollisuus tai pelin pelaajien viihdyttäminen. Yleensä pelillä on vaihtoehtoisia loppuratkaisuja ja pelin voittamisen mahdollisuus.

### **3.2 Pelillistäminen on prosessi, jonka myötä tuote saa pelillisiä ominaisuuksia**

Deterning, Dixon, Khaled ja Nacke (2011, 1) summaavat pelillistämisen olevan epäpelillisessä kontekstissa pelisuunnittelun elementtien hyödyntämistä. Huotari ja Hamari (2012, 19) syventävät pelillistämisen määritelmää toteamalla, että pelillistämistä tulisi tarkastella prosessina, jonka pyrkimyksenä on lisätä pelillisen kokemuksen todennäköisyyttä tuomalla tarkoitukseen sopivia käyttökokemuksia. Huotari ja Hamari argumentoivat, että mikäli pelillistämistä ajatellaan vain pelin ominaisuuksien kautta, mikä tahansa voitaisiin luokitella peliksi. Heidän mukaansa ei näyttäisi olevan olemassa pelistä pelille tunnustettuja elementtejä, jotka olisivat ominaisia vain peleille. Lisäksi pelielementit eivät takaa pelillistä kokemusta. (Huotari & Hamari 2012, 19.)

Yohannis, Prabowo ja Waworuntu lähestyvät pelillistämisen määritelmää prosessina, joka integroi pelielementtejä pelittämiin tuotteisiin saadakseen aikaan pelimäisiä ominaisuuksia. Pelillistämisen jälkeen lopputuotteen tulisi säilyä yhtä vakavana kuin ennen pelillisten elementtien lisäämistä. Pelin ominaisuuksiksi Yohannis ym. määrittelevät pelaajan, ympäristön, säännöt, haasteen, interaktion, tavoitteen, tunnekokemuksen, laskettavan lopputuloksen ja neuvoteltavan lopputuloksen. Heidän mukaansa kaikkia edellä mainittuja ominaisuuksia voidaan käyttää standardina määrittelemään, kuinka pelimäinen lopputuote on. (2014, 284–289.)

Näen, ettei Yohanniksen, Prabowon ja Waworuntun määritelmä yksistään riitä määrittämään uutispelin pelillisyyttä. Ainakin siinä on lähtökohtainen ongelma, sillä kuten Hamari ja Huotari totesivat,

pelkkä pelillisiä ominaisuuksia sisältävä lopputuote ei takaa pelillistä kokemusta. Tätä väitettä perustellakseni esitän esimerkin: Jos verkkouutiseen sisältyy kuvagalleria, jota klikkailemalla lukija voi tarkastella useita eri kuvia, se täyttää Yohanniksen ym. määrittelemistä pelin ominaisuuksista ainakin interaktion (klikkauksen), tavoitteen (kuvagallerian loppuun katselun), ympäristön (verkkosivusto), pelaajan (lukija) ja mahdollisesti tunnekokemuksen, mutta artikkeli ei silti sisällä pelimäistä kokemusta.

Näen, että Deterningin ym. sekä Huotarín ja Hamarin pelillistämisen määritelmiä yhdistämällä voidaan päästä tutkielmani kannalta hyödyllisimpään pelillistämisen määritelmään uutispelien tutkimuksen kannalta. Heidän määritelmiään mukaillen näen pelillistetyn uutisen verkkouutisena, jossa pelillistä käyttökokemusta lisätään tiedon esittämiseksi lukijalle helpommin ymmärrettävällä tai inostavalla tavalla. Nähdäkseni pelillistetty uutinen ei välttämättä ole uutispeli, sillä mielestäni klikkailtavia, interaktiivisia grafiikoita sisältävä artikkeli voi olla pelillistetty, mutta ei välttämättä uutispeli. Kuinka sitten erottaa uutispelin ja pelillistetyn uutisen toisistaan? Näen, ettei tätä rajanvetoa ei pysty tekemään aivan aukottomasti. Pelillistäminen on prosessi, jonka myötä uutinen saa pelimäisiä ominaisuuksia, mutta nämä pelimäiset ominaisuudet eivät takaa uutisen muuntumista uutispeliksi. Tämä on verrattavissa Yohanniksen ym. määritelmään, jonka mukaan pelillistämisen jälkeen lopputuotteen tulisi säilyä yhtä uskottavana kuin ennen.

### **3.3 Hyötypelien tarkoitus on opettaa motivaation keinoin**

Mikäli hyötypelin tarkoitus on opettaa, eikö oppimisen kokemukin voi olla viihdyttävä? Luvun johdannossa mainitsin hyötypelien olevan pelejä, joiden tarkoitus on muu kuin viihteellinen. Samassa hahmottelin uutispelien yhteyttä hyötypeleihin. Journalismia määritellessäni nostin esiin Ekströmin ajatuksia journalismin viihteellisyydestä. Ekströmin ajatusten mukaan journalismi on faktapohjaisen lisäksi myös viihteellistä (2000, 466).

Hyötypelejä tutkinut Charsky määrittelee hyötypeleissä tavattavia pelin tunnusmerkkejä ja sitä, millä tavalla ne motivoivat ja innostavat pelaajaa. Kilpailu ja tavoite ovat toisiinsa sidoksissa olevia. Yleensä kilpailuun ja tavoitteeseen liittyy pelin voittamisen mahdollisuus, jonka pelaaja kokee motivoivana. Charskyn mukaan monet hyötypelit ja opetusviihdepelit ovat kuitenkin kehittyneet voittamisen tavoittelemista pidemmälle. Pelaajat voivat motivoitua esimerkiksi oman pelaaja-avataarin ke-



hittämisestä. Pelaaja voi myös asettaa haluamansa tavoitteen, joka voi olla eri pelaajilla yksilöllinen. Pelaajan tekemä tulos saa aikaan palautteen peliltä pelaajalle, joka voi olla eri tilanteissa erilaisia asioita, kuten uusia tasoja, pelirahaa tai vaikka vaatteita, joita pelaaja voi sitten hyödyntää pelissä tavoitteeseensa pääsemiseksi. (Charsky 2010, 181–182.) Uutispeleissä tällainen palaute voisi olla esimerkiksi tietoa, jota pelaaja saa valintoja tekemällä. Testi-tyyppisessä pelissä tieto voi koskea omaa kuluttamistapaa tai vaikka omaa murretta. Näen, että silloin motivaatio voi liittyä myös itsensä identifiointiin.

Myös uutispeleissä voi olla voittamisen mahdollisuus, jolla uutispelin pelaajaa motivoidaan. Charskyn mukaan oppimisviihdepeleissä säännöt ovat merkittävässä osassa, koska niiden avulla voidaan havainnollistaa tiettyjä asioita. Esimerkkinä hän käyttää Newtonin lakia havainnollistavaa peliä, jossa pelaaja pystyy menestymään vain fysiikan lakeja onnistuneesti hyödyntämällä. Kuitenkin hyötypeleissä säännöt voivat olla rikottavissa. Sääntöjen rikkominen mahdollistaa peliympäristön tutkimisen, hypoteesien testaamisen ja tavoitteiden toteuttamisen. Oppilas voi esimerkiksi oppia, että on useita oikeita tapoja toimia. Tämänkaltaiset hyötypelit ovat mahdollisia erityisesti pelitekniikan kehityksen ansiosta. (2010, 181–183.)

Sääntöjen lisäksi valinnoilla on iso merkitys hyötypeleissä. Charsky määrittelee hyötypeleissä tehtävät valinnat kolmeen kategoriaan: strategisiksi, taktisiksi ja ilmaiseviksi valinnoiksi. Ilmaisevat valinnat eivät sinänsä muuta oppimisen kokemusta, mutta niillä on merkittävä rooli pelaajan motivaation kannalta. Yleensä nämä valinnat ovat esimerkiksi pelaajan avataria tai kaupunkia muokkaavia. Strategiset valinnat vaikuttavat pelin eri ominaisuuksiin, kuten pelaajien määrään, vaikeustasoon ja suoritusajaan. Oppimisviihdepeleissä ne vaikuttavat yleensä pelin vaikeustasoon, millä pelaaja arvioi oman osaamistasonsa. Taktisilla valinnoilla tarkoitetaan valintoja, joilla pelaaja itse valitsee, kuinka pelaa peliä. Moni oppimisviihdepeli sisältää lineaarisen tarinan, mutta joskus peleissä on erilaisia polkuja (branches), joita pitkin voi kulkea. Toisin sanoen, valinnat määrittelevät polun, jota pitkin pelaaja kulkee, ja poluilla on erilainen tarina. Charskyn mukaan monissa kaupallisissa peleissä pelaaja saa vaihtaa pelaaja-avatariaan kesken kaiken. Hyötypelitarkoituksessa tästä voi olla etua, kun asiaa halutaan esittää useasta eri näkökulmasta. (2010, 184–187.)

Charsky määrittelee haasteen hyötypelin tunnusmerkiksi. Kaupallisissa peleissä haaste on yleensä pelin voittaminen, mutta hyötypeleissä pelin häviäminen voi olla oppimisen kannalta merkittävä kokemus. Häviämisen kautta voidaan esittää häviön myötä seuraavia realistisia seuraamuksia, ja häviäminen voi opettaa uusia strategioita ja auttaa pelaajaa ymmärtämään, kuinka hän oppii.

(2010, 188–189.) Mikäli uutispeli esittäisi esimerkiksi pakolaisen pakomatkaa sodan keskeltä ja peli sisältäisi häviämisen mahdollisuuden, pelaaja pystyisi arvioimaan, kuinka monessa kohtaa pakomatka voi päättyä. Siten häviö voisi demonstroida pakomatkan vaarallisuutta.

Viimeisenä tunnusmerkkinä Charsky määrittelee fantasian. Fantasiolla hän tarkoittaa pelin ympärille rakennettua tarinaa. Charsky jaottelee fantasian kahteen kategoriaan, eksogeeniseen ja endogeeniseen fantasiaan. Fantasia, jota peli tarjoaa, toimii ikään kuin palkkiona pelin pelaamisesta. Eksogeeninen fantasia antaa palautetta pelin haasteisiin vastaamisesta ja endogeeninen fantasia lisää pelaajan tietoa. Charsky vielä syventää fantasian määritelmää kahdella elementillä, pelin fideliteetillä ja kontekstilla. Fideliteetillä peli esittää todellisuutta autenttisesti. Fideliteetiksi voidaan luetella kaikki grafiikka, ääni, video, peliympäristö ja pelin tekoäly. Kontekstilla taas viitataan hyötypelin taustatarinaan. (Charsky 2010, 184–192.) Näen, että uutispelissä pelin konteksti, eli taustatarina on uutinen tai ajankohtaistapahtuma, johon peli perustuu.

### **3.4 Uutispelit ovat journalismin pilapiirroksia ja mielipiteellistä aineistoa**

Uutispelejä tutkinut Launonen (2014, 14) määritteli tutkimuksessaan uutispelit peleinä tai pelien kaltaisina sovelluksina, jotka havainnollistavat ja syventävät uutisten sanomaa ja sisältöä. Hän jatkaa määritelmäänsä vielä lisäämällä niiden olevan nopeasti omaksuttavia sekä lyhytkestoisia ja hyödyntävän pelaajalle tuttuja pelimekaniikkoja.

Sicartin mukaan uutispelien tarkoitus on selittää tai kommentoida ajankohtaisia tapahtumia. Hänen mukaansa uutispelin tarkoitus on täydentää yksittäistä uutista. Hän kommentoi uutispelien havainnollistavan ja kommentoivan uutisia ja olevan uutisen tavoin vain tietyn aikaa ajankohtainen. Sicart kuvailee uutispelejä journalistiselta sisällöltään toimituksellisiksi, kantaa ottaviksi sisällöiksi. (Sicart 2008, 1–6.) Treanor ja Mateas määrittelevät uutispelin peliksi, joka kääntää toimituksen mielipiteellisen aineiston pelin säännöiksi ja mekaniikaksi. Heidän tutkimuksessaan uutispelejä on vertailtu poliittisiin pilapiirroksiin. Treanor ja Mateas jakavat poliittiset pilapiirrokset yhteiskuntaa kommentoiviin ja poliittisiin pilapiirroksiin. Tätä samaa jaottelua he hyödyntävät myös uutispelien määrittelemisessä. Sen lisäksi he lisäävät vielä kolmannen, tabloid-pelin määritelmän. Tabloid-pelillä he tarkoittavat peliä, joka ammentaa inspiraatiota jostain uutistapahtumasta, mutta ei sisällä minkäänlaista kantaa ottavaa sisältöä, vaan sen tarkoitus on täysin viihteellinen. Yhteiskuntaa kommentoi-

villa pilapiirroksilla he tarkoittavat yleisiä yhteiskunnan epäkohtia esiin nostavia pilapiirroksia. Poliittisilla pilapiirroksilla he tarkoittavat sarjakuvia, jotka kommentoivat tiettyä tapahtumaa ja johon teoksen tekijä ottaa myös avoimesti kantaa tarkoituksenaan vaikuttaa lukijan mielipiteeseen. Ne nostavat esiin yhteiskunnan epäkohtia ja usein tarjoavat niihin jonkin ratkaisun. (Treanor & Mateas 2009, 1–7.)

Kuten aikaisemmin journalismia määrittelevässä kappaleessa totesin, journalismi pyrkii osallistumaan julkiseen keskusteluun ja asettaa puheenaiheita julkiselle keskustelulle. Siten Sicartin näkemys uutispelistä osuu journalismin määritelmään. Lisäksi Treanorin ja Mateaksen määritelmä uutispeleistä yhteiskuntaa kommentoivina kuulostaa journalismin kannalta myös loogiselta. Treanorin ja Mateaksen viittaus uutispeleistä poliittisina pilapiirroksina eli avoimesti kantaa ottavina ja vaikutuspyrkimyksellisinä on kuitenkin nähdäkseni paljon monisyisempi. Esimerkiksi journalismissa painat ja kolumnit voivat ottaa avoimesti kantaa julkiseen keskusteluun ja ajankohtaisiin aiheisiin. Lehden pääkirjoitus kertoo lehden kannan uutisaiheesta. Näen, että kysymys on tässä kohtaa enemmänkin siitä, tehdäänkö uutispelejä tarkoituksena esittää toimituksen mielipiteitä uutisaiheesta.

### **3.4.1 Ovatko uutispelit vaikutuspyrkimyksellistä viestintää?**

Sicart muotoilee uutispelit poliittisten pelien alatyypiksi ilman poliittista sanomaa. Sicartin mukaan uutispelit eivät muuta mielipiteitä, mutta esittävät argumentteja julkisen keskustelun luomiseksi. (2008, 3.) On mielenkiintoista, että Treanor ja Mateas ovat uutispelien vaikuttavuudesta toista mieltä. Heidän mukaansa uutispeli pystyy vaikuttamaan pelaajan mielipiteeseen tavoilla, joihin poliittinen pilapiirros ei pysty. Heidän mukaansa on huomioitavaa, että uutispelin äärellä pelaaja ei tiedä olevansa vaikutuksen alla. (Treanor & Mateas 2009, 3–4.) Sekä Sicart että Treanor ja Mateas näkevät uutispelit osana toimituksen mielipiteellistä aineistoa, mutta Sicartin (2008, 4) näkemys on, että uutispelien tarkoitus on osallistua julkiseen keskusteluun havainnollistamalla uutisia, mutta niiden tarkoitus ei ole ohjata keskustelua.

Sicart, Mateas ja Treanor ovat kaikki pelitutkijoita. On mielenkiintoista huomata, että heidän näkemysensä uutispelien proseduurisesta retoriikasta on silti erilainen. Proseduurinen retoriikka on pelitutkija Bogostin määrittelemä retoriikan laji, jonka hän määrittelee vaikuttamiseksi prosessien

ja erityisesti tietokoneellisten prosessien kautta. Proseduurinen retoriikka siis sisältää vaikutuspyrkimyksen eli halun muuttaa mielipidettä tai toimintatapaa. (Bogost 2007, 3, 29.) Treanor ja Mateas (2009, 6) argumentoivat, että koska uutispelejä ei suunnitella proseduurista retoriikkaa ajatellen, pelin viesti saattaa jäädä pelaajalta epäselväksi. Sicart (2008, 5) tulkitsee uutispelit mielipiteellisiksi, mutta luonnehtii, että pelin viestin tulisi olla näkyvä pelaajalle. Sicart argumentoi, että pelin tulee olla retorisenä välineenä tietoinen uutisen tulkinnasta ja tämä tulisi tehdä selväksi myös pelaajalle, jotta uutispeli voi olla mielipiteellinen ilman, että siitä tulee ohjaileva.

Koko kysymyksenasettelu uutispelien vaikuttavuudesta on ongelmallinen, sillä ensimmäiseksi tulisi kysyä, eikö kaikki viestintä ole loppupeleissä vaikuttavaa? Sisältääkö journalismi vaikutuspyrkimyksen? Jos journalismi nostaa esiin yhteiskunnan epäkohtia, mihin se pyrkii? Eikö suuren yleisön edustavuuteen juuri liity kuitenkin aina jonkinlainen vaikutuspyrkimys? Vaalien alla journalismin vaikuttavuuden merkitys korostuu. Jos vaalipaneelissa nostetaan esiin tiettyjä teemoja, yleisö kuuluu puolueiden edustajien mielipiteet juuri esille nostettavista aiheista, jolloin on todennäköistä, että yleisö muodostaa mielipiteensä näiden teemojen pohjalta. Nähdäkseni tämä on silloin vaikutuspyrkimyksellistä. Jos journalismin tehtävänä on vahtia vallankäyttäjää ja edustaa suurta yleisöä, journalismilla on lähtökohtaisesti edes jonkinlainen vaikutuspyrkimys. Siksi näen, että olisi tärkeämpää ohjata uutispelien vaikuttavuudesta käytävää tieteellistä keskustelua kysymään, miten uutispelin retoriikassa tulee huomioida sen vaikuttavuus ja ovatko uutispelejä tuottavat journalistit tietoisia pelin proseduurisen retoriikan ja muiden elementtien, kuten esimerkiksi visuaalisen ilmeen vaikuttavuudesta.

### **3.4.2 Uutispeleistä on tullut osa journalismin kenttää**

Mikä oikeastaan voidaan luokitella uutispeliksi? Tutkimukseni pyrkii ottamaan haltuun uutispelien ilmiötä. Lähtiessäni tutkimaan uutispelejä huomasin, miten vaihtelevia rajanvetoja eri tutkijoilla on aihealueen määrittämisestä. Journalismi, uusmedia, uutispeli, peli ja pelillistäminen ovat kaikki määrittämiä, joita on jäsennetty eri tutkijoiden otteessa hieman erilaisilla loppupäätelmillä. Journalismi saattaa lähtökohtaisesti määrittelmänä tuntua virtaviivaiselta, mutta juuri journalismin murroskehitys haastaa meidät pohtimaan, mitä journalismi nykypäivänä oikeastaan on. Kaikki faktapohjainen ja ajankohtainen joukkoviestintä ei nähdäkseni ole journalismia. Tutkijoiden näkemyksiä kerratakseni, journalismi ei enää yksin hallitse julkista tilaa, koska internet on tuonut joukkoviestinnän kaikkien saataville ja yleisö pystyy tuottamaan journalistisen sisällön kaltaista materiaalia verkkoon siinä

missä ammattijournalistikin. Jos tiedottaja julkaisee tiedotteen, yleisö ymmärtää tiedotteen tiedotteenä. Kuitenkin, mikäli sama tiedote painetaan lehteen sellaisenaan, yleisö ymmärtää sen journalismina. Missä on tiedotteen ja journalismin ero käytännössä, kun periaatteessa kumpaakin tuotetaan samalla tavalla, ne voivat palvella samanlaista tarkoitusta ja loppujen lopuksi ilmetä omilla konteksteissaan identtisinä.

Kun tarkastellaan aikaisempia uutispelin määritelmiä, voidaan todeta, että uutispeli linkittyy Kune-liuksen journalismin määritelmään siten, että uutispeli pyrkii osallistumaan julkiseen keskusteluun ja se esittää ajankohtaisia uutisaiheita. On kuitenkin olettamukseni, että uutispeli liittyy journalismiin syvemmin. Esimerkiksi Kunelius (2003, 25) mainitsee, että journalismin kautta yleisöllä on mahdollisuus suhteuttaa itseään ja mielipiteitään enemmistöön. Olettamukseni on, että journalistisena tuotteena uutispeli vastaa erityisesti tähän journalismin piirteeseen. Journalismi pyrkii tiedonvälityksen lisäksi kertomaan tarinoita ja on informatiivisen lisäksi viihdyttävää. Informatiivinen ja asia-muotoon puettu journalismi voi myös olla viihdyttävää journalismia. (Vrt. Ekström 2000, 470–472.) Siksi näen, että uutispeli voi käsitellä rankkojakin aihealueita, ottaa kantaa ja esittää hyvin informatiivista tietoa, mutta silti viihdyttää pelaajaansa.

Journalismi ymmärretään tällä hetkellä lähtökohtaisesti neljässä eri muodossa; verkkojournalismina, televisiojournalismina, radiojournalismina ja printtijournalismina (Bardoel & Deuze, 2001, 2). Verkkojournalismi käsittää monenlaisia uutissisältöjä ja se on verkkosivupohjaisuutensa myötä vapaa yhdistämään uutisoinnissaan monenlaisia erilaisia kerronnan tapoja (Craig 2011, 56). Voidaan ajatella, että uutispelit istuvat luontevaksi osaksi verkkojournalismia, sillä moni verkkojournalismin ominaispiirre toteutuu niissä.

Verkkojournalismi on ominaisesti interaktiivista monella tasolla. Uutissivusto sisältää monenlaisia interaktiivisia ominaisuuksia, kuten klikattavia kuvagallerioita, hyperlinkkejä toisiin uutisiin ja mahdollisuuden osallistua keskusteluun toisten uutisten lukijoiden kanssa. (Craig 2011, 61–62.) Verkkojournalismi on monimediallista ja se hyödyntää monimediallisuutta lähtökohtaisesti siksi, että sillä tavoin se pystyy kertomaan uutisaiheen monipuolisemmin. Interaktiivisilla ominaisuuksilla, kuten vaikka klikattavilla infografiikoilla raskasta tietomäärää voidaan esittää lukijalle helposti ymmärrettävässä muodossa. Verkkojournalismi on myös yhteisö, jossa yleisöllä on mahdollisuus osallistua keskusteluun, mikäli verkkosivusto antaa siihen mahdollisuuden. (Vrt. Bardoel & Deuze 2001, 4–6.)

Journalismin määritelmän mukaan journalismin tarkoituksena on herättää julkista keskustelua, joten siten voidaan ainakin olettaa, että verkkojournalismi pyrkii tuottamaan uutisia, jotka herättävät yleisössään halun osallistua keskusteluun tai jakaa uutisia sosiaalisessa mediassa. Nähdäkseni uutispeli on yksi keino, jolla passiivisesta yleisöstä voidaan tehdä aktiivinen toimija, joka antaa oman henkilökohtaisen panoksensa uutisaiheeseen omassa subjektiivisessä kokemuksessaan. Nähdäkseni uutispeli tekee pelaajasta aktiivisen siten, että pelaaja uutispeliä pelaamalla vaikuttaa sen antamaan lopputulokseen pelille ominaisella, laskettavalla lopputuloksella tai vaihtoehtoisilla loppuilla, mutta uutispelien pelaaminen ei ole yhteisöllistä samalla tavalla kuin vaikka videopelien pelaaminen yleensä. Kuitenkin on olettamukseni, että uutispelin lopputulosta saatetaan rohkaista jakamaan sosiaalisessa mediassa, jolloin yhteisöllisyys muodostuu pelin lopputulokseen liittyvästä keskustelusta ja pelaajan oman yhteisön halusta pelata uutispelille oma lopputulos.

### **3.4.3 Tekeekö uutispeli uutisaiheesta henkilökohtaisen pelaajalleen?**

Itse määrittelen uutispelit verkkojournalismin alle yhtenä verkkojournalismin juttutyypinä. On olettamukseni, että verkkojournalismin tekijätkään eivät välttämättä tunnista uutispeliä uutispeliksi, vaan juttutyyppejä saatetaan nimittää esimerkiksi testiksi. Perustelen tämän väittämän sillä, että mielestäni testimuodossa esitettävä uutinen voidaan nähdä myös uutispelinä. Siksi myöskään yleisö ei ymmärrä uutispelin ominaisuutta, koska sitä ei puhutella uutispelinä. Ainakin omakohtainen kokemukseni on, että myös osalle alan ammattilaisista uutispeli on käsitteenä vieras.

Teen seuraavaksi oman hypoteettisen määritelmäni uutispelistä, jonka rakennan jo tutkitun tiedon pohjalta ja jota syvennän omilla tutkimusolettamuksillani. Uutispelit ovat määritelmäni mukaan osa verkkojournalismia. Niitä on nähtävissä verkkouutis sivustoilla verkkouutisvirrassa. Nähdäkseni jotkut uutispelit otsikoivat itsensä peleiksi ja niillä on hyvin pelimäinen ulkoasu, mutta toiset muistuttavat lähinnä pelillistettyjä uutisia.

Nähdäkseni pelillistetty uutinenkin voi olla uutispeli, sillä se, kuinka pelimäinen uutispeli on, ei määritä sitä, onko kyseessä uutispeli. Pelillistämisestä kertovassa kappaleessa esitin, että pelilliset ominaisuudet eivät voi yksin määrittää, onko kyseessä uutispeli vai ei. Siksi perustankin uutispelin määritelmän omaan määritelmäni. Nähdäkseni uutispeleillä on yhteyksiä hyötypelihin, sillä hyötypelien tarkoitus on esittää tietoa, simuloida ja opettaa pelin muodossa. Olettamukseni on, että

uutispelit myös esittävät tietoa ja simuloivat todellisuutta tai todennäköistä tapahtumaa pelin muodossa. Ne eivät suoraan ole hyötypelejä, mutta nähdäkseni niitä voitaisiin kuvaila hyötypelien ja journalismin yhteenliittymäksi.

Lisäksi esitän muutamia oletuksia, joita minulla on uutispelien linkittymisestä journalismiin. Oman määritelmäni mukaan uutispelit ovat journalismin tavoin ajankohtaista ja faktapohjaista joukkoviestintää, jotka esitetään journalistisessa kontekstissa pelin muodossa tai pelillisiä ominaisuuksia hyödyntäen. Olettamukseni on, että uutispeli pohjaa aiheensa uutis- ja ajankohtaisaiheista. Se on uutisen tavoin vanhentuva eli ajankohtainen vain tietyn aikaa.

Uutispelin tarkoituksena on journalismin tavoin herättää julkista keskustelua (vrt. Sicart 2008, 1). Olettamukseni on, että uutispeli syventää pelaajansa uutisen kokemusta henkilökohtaistamalla uutisaihetta. Kuten pelitutkijat Huotari ja Hamari toteavat (2012, 19), pelillistäminen ei välttämättä takaa pelillistä kokemusta, joten oletukseni on, että uutispelikään ei aina tarjoa pelillistä kokemusta. Olettamukseni on, että uutispeli ei aina välttämättä sisällä myöskään tarinaa, sillä myös testi voi olla uutispeli. Nähdäkseni interaktiivisuus on tärkeä osa uutispeliä. Olettamukseni on, että uutispeli tarjoaa mahdollisuuden lukijalle uutisaiheen henkilökohtaiseen kokemiseen ja auttaa vastaamaan kysymykseen, miten minä asemoidun henkilökohtaisesti tässä uutisaiheessa tai miten minä toimisin tässä tilanteessa.

On mielenkiintoista pohtia, ovatko uutispelit vain lyhytaikainen verkkojournalismin trendi vai osa suurempaa kehitystä, jossa eri median muodot etsivät pelillisiä ilmaisumuotoja. Ainakin yleisesti teknologian ja erityisesti peliteknologian kehittyessä pelit saattavat tuoda myös journalismin esitystapaan uusia ominaisuuksia.

## 4 UUTISPELI TAPAUSTUTKIMUKSEN KOHTEENA

Lähestyin uutispelejä kvalitatiivisen eli laadullisen tutkimusmenetelmän keinoin hyödyntäen tapaustutkimusmenetelmää. Laadullisessa tutkimuksessa tavoitteena on jäsentää tutkimuskohteen laatua, ominaisuuksia ja merkityksiä kokonaisvaltaisesti (Jyväskylän yliopisto viitattu 25.3.2017). Tutkimukseni oli aineistolähtöistä eli induktiivista. Tapaustutkimukseksi kutsutaan tutkimusmenetelmää, jossa tarkastellaan yksittäistä tai joukkoa suhteessa toisiinsa olevaa tapausta. Sen tarkoituksena on yleisimmin kuvailla jotain ilmiötä. (Hirsijärvi, Remes & Sajavaara 2010, 135.) Omassa tutkimuksessani tutkittiin neljää tapausta eli joukkoa suhteessa toisiinsa olevia tapauksia. Tässä tutkimuksessa ne ovat suhteessa toisiinsa siten, että ne ovat kaikki määritelmäni mukaan uutispelejä.

Tutkimuksen pyrkimys oli syventää ymmärrystä uutispeleistä. Tapaustutkimus sopii hyvin tutkielmani tutkimusmenetelmäksi, koska sen avulla uutispelejä voidaan arvioida kokonaisuuksina ja uutispelien ilmiötä voidaan tarkastella syvällisesti. Tapaustutkimusta pidetään hyvänä lähestymistapana tutkimukselle silloin, kun tutkittavasta aiheesta on olemassa vain vähän empiiristä tutkimusta (Eriksson & Koistinen 2005, 4–5).

Tutkimus käsitteli neljää eri tapausta, joiden perusteella pyrin ottamaan haltuun uutispelien ilmiötä ja tarkastelemaan niiden linkittymistä journalismiin. Tapaustutkimuksessa tutkija on vuorovaikutuksessa tutkimuskohteeseensa (Virtuaaliammattikorkeakoulu, viitattu 26.3.2017), joka tässä tutkimuksessa tarkoittaa sitä, että uutispelejä analysoidakseni tarkastelin niitä pelaajan roolissa. Lisäksi tarkastellessani uutispelejä käytin kysymysten listaa tutkimukseni tukena. Nämä kysymykset koskivat tutkimusolettamuksiani ja ne ovat kokonaisuudessaan nähtävissä tutkielman liitteessä 1.

### 4.1 Tutkimuskysymykset

Tietoperustassa esittelin tutkimuskysymyksiä, jotka osaltaan ohjasivat tutkimukseeni valikoituja tutkimusolettamuksia. Tutkimuskysymyksiin valikoitiin uutispelien pelimäisyyttä koskevia kysymyksiä, mutta suurin osa tutkimuksessa hyödynnettävistä kysymyksistä liittyi uutispelien journalistisuuteen. Tutkimus keskittyi uutispelien journalististen yhteyksien tutkimiseen siksi, koska tutkimuksessa uutispelejä haluttiin pyrkiä asemoimaan osaksi journalismin kenttää. Uutispeleistä ovat kirjoittaneet



aikaisemmin pääasiallisesti pelitutkijat, jolloin näen, että uutispelien yhteyttä journalismiin tarkastelemalla voidaan saada uutta tietoa uutispeleistä ilmiönä.

Tietoperustassani esitin muutamia tutkimusolettamuksia, joilla uutispelejä voitaisiin lähestyä. Esitin oletuksen siitä, että uutispelin interaktiivisuus antaa yleisölle mahdollisuuden tulla osaksi uutisen kokemusta. Ekströmin journalismin moodeja tarkastellessani arvioin, että uutispelien pelilliset ominaisuudet saattavat muistuttaa attraktion journalismia. Lisäksi arvioin, että uutispeli esittää televisiojournalismin moodien tavoin mielenkiintoisia tarinoita ja esittelee tietoa houkuttelevassa, tavallisuudesta poikkeavassa ja kiehtovassa muodossa. Tavallisuudesta poikkeavuus ja kiehtovuus linkittyvät niin ikään attraktion journalismiin. Lisäksi nostin esiin kysymyksen siitä, onko uutispeli syntynyt journalismin kentälle vastaamaan verkkojournalismin tarpeeseen esittää sisältöä uutispelin muodossa, vai siksi, että yleisö kaipaa pelin muotoon puettua journalismia. Tämä kysymys ei edennyt suoranaiseksi tutkimuskysymykseksi kysymyspatteristoon. Jos kysymykseen haluttaisiin vastata kattavasti, tutkimusmenetelmäksi olisi tullut valikoida käyttäjätutkimus tapaustutkimuksen sijasta.

Sen sijaan Ekströmin moodien tieto ja tarina ovat mukana tutkimusmetodinani käyttämässä kysymyspatteristossa. Tarkastelen tutkimuksessa muutamia pelin ominaisuuksia, jotka nähdäkseni linkittyvät attraktion journalismiin. Tutkimuksessa hyödynnettyihin kysymyksiin nostettiin myös aineiston valinnassa noussut oletukseni siitä, että uutispelit saattavat kannustaa sosiaalisen median artikkelijakoon. Tätä tutkimusolettamusta tarkastelemalla voidaan tehdä johtopäätöksiä siitä, onko uutispelin taustalla tavoite tuottaa aineistoa, jonka yleisö kokee houkuttavana tai jaettavana.

Tutkimuksessani hyödynnettiin Kuneliuksen pohjalta hahmottelemaani journalismin kolmiota, jonka eri elementtejä tunnistamalla pyrin hahmottelemaan uutispelien suhdetta journalismiin. Tutkimus keskittyi ensisijaisesti Kuneliuksen määritelmiin juuri sen vuoksi, koska uutispelien linkittyminen journalismiin oli tutkimuksen keskiössä. Tutkimusolettamukseni oli, että uutispelit linkittyvät osaksi suurempaa uutisaihetta eivätkä ne toimi omina itsenäisinä kokonaisuuksinaan. Tietoperustassa rakentamassani uutispelin määritelmässä kerroin oletuksestani, jonka mukaan uutispeli henkilökohtaistaa uutisaihetta pelaajalleen.

Journalismin lisäksi tarkastelin uutispelien suhdetta peleihin. Tutkimuksessa hyödyntämäni kysymyspatteristo käsitti uutispelien pelimäisiä ominaisuuksia, kuten ympäristöä, sääntöjä, tavoitetta ja lopputulosta. Ympäristöä analysoimalla voitiin arvioida uutispelin linkittymistä ajankohtaisuuteen ja

faktapohjaisuuteen. Sääntöjä tarkastelemalla voitiin arvioida, voiko uutispelin sääntöjä rikkoa ja millaisilla säännöillä peli on rakennettu. Pelimekaniikan tarkasteleminen oli yksi osa tutkimustani. Pelin lopputuloksen tarkasteleminen kertoo, mitä pelaaja pelin pelaamalla tietää, oppii tai saavuttaa. Pelin tavoitetta tarkastelemalla voidaan arvioida myös sitä, miten peli motivoi pelaajaansa ja mitä peli haluaa mahdollisesti havainnollistaa.

Tutkimuksessani pyrittiin siis selvittämään seuraavia asioita: miten uutispelit linkittyvät journalismiin? Tarjoavatko ne kokemuksia tai henkilökohtaistavatko ne uutisia pelaajalleen? Millainen uutispelin suhde on uutis- ja ajankohtaisaiheeseen, jota se käsittelee? Millaisia pelejä uutispelit ovat?

## **4.2 Aineiston esittely**

Valitsin tutkimusaineistokseni neljä uutispeliä, joita analysoin kokonaisvaltaisesti ja suhteessa niiden ympäristöön. Tapaustutkimuksessani hyödyntämät uutispelit on valittu ei-objektiivisesti. En siis valinnut tutkimuksessa käytettäviä uutispelejä satunnaisotannalla, vaan tarkoituksenmukaisesti. Jokaisen tapauksen esittelyn kohdalla olen esitellyt, miksi tapaus on otettu mukaan tutkimukseeni. Yksi valintakriteereistäni oli valita uutispelejä, jotka ovat ominaisuuksiltaan erilaisia. Syy tälle valinnalle oli se, että tahdoin saada tutkimusaineistokseni mahdollisimman monipuolisesti erilaisia tapauksia, jotta tutkimuksesta voitaisiin saada kattavampia tuloksia.

Kuten Stenros totesi, pelitutkimuksessa peliä määritelleet tutkijat ovat käyttäneet lähtöaineistonaan hyvin erilaisia pelejä määritelmänsä testaamiseksi. Tämän johdosta pelitutkijat eivät peliä määritellössään välttämättä määrittele samaa asiaa. (Stenros 2016, 13.) Määritelmäni uutispeleistä toimi valitsemieni tapausten pohjana siten, että määritelmän kautta arvioin pelin sopivuuden tapaustutkimukseeni. Käytännössä tarkoitan tällä sitä, että ensimmäinen peruste, jolla valikoin uutispelin soveltuvuutta tapaustutkimukseni kohteeksi, oli se, oliko peli määritelmäni mukaan uutispeli.

Tässä tutkimuksessa olen valikoinut aineistoni seuraavan määritelmän pohjalta: Uutispeli on ajankohtaista ja faktapohjaista joukkoviestintää, joka esitetään journalistisessa kontekstissa pelin muodossa tai pelillisiä ominaisuuksia hyödyntäen. Uutispelin on pohjattava aiheensa uutis- ja ajankohtaisaiheeseen.

Uutispelejä etsiessäni huomasin journalismin kentältä löytyvän paljon pelillistettyjä ominaisuuksia sisältäviä testejä ja artikkeleita, jotka uutispelin kaltaisesta olemuksestaan huolimatta eivät mielestäni ole uutispelejä eivätkä sovellu siis tutkimukseni aineistoksi. Tällaisia tapauksia olivat esimerkiksi monet Iltasanomien verkkouutissivuston testit, joissa testattiin esimerkiksi pelaajan kykyä selviytyä autokoulun teoriakokeesta tai vaikka pelaajan sopivuutta tosi-tv-ohjelmaan. Vaikka nämä testit olisivatkin saattaneet tekovaiheessa olla ajankohtaisia ja Iltasanomien journalismissa esitetyjä puheenaiheita, uutissivustolla niitä ei sidottu mihinkään uutistapahtumaan testissä itsessään eikä esimerkiksi hyperlinkitysten keinoin. Uutispelistä on siis oltava selkeästi nähtävissä, mikä on pelin suhde ajankohtaisuuteen ja faktapohjaisuuteen, jotta sitä voidaan tarkastella uutispelinä.

Valitsin tutkimusaineistokseni kaksi Yleisradion uutispeliä ja kaksi Helsingin Sanomien uutispeliä. Kumpikaan Helsingin Sanomien uutispeleistä ei varsinaisesti kuulu median päivittäiseen uutistutustantoon, vaan ne ovat median sisällä säännöllisesti ilmestyvien Kuukausiliitteen ja Sunnuntailiitteen uutisaiheisiin linkittyviä. Uutispelit silti löytyvät Helsingin Sanomien verkkomedian alta, joten tutkimuksessani puhuttelen niitä Helsingin Sanomien uutispeleinä.

Helsingin Sanomat ja Yleisradio ovat medioina hyvin erilaisia. Helsingin Sanomat käsittää tänä päivänä seitsemän päivää viikossa ilmestyvän sanomalehden lisäksi verkkomedian, johon kuuluu sekä maksutta luettavia että maksumuurin taakse sijoitettuja artikkeleita. Maksumuurilla tarkoitetaan ominaisuutta, jossa osa sisällöstä on rajoitettu maksullisten verkkotunnusten taakse. Helsingin Sanomat profiloi itseään laadukkaan sisällön kautta (Sanoma 2017, viitattu 7.4.2017). Yleisradio on taas valtion julkisesti rahoittama media, joka tuottaa sisältöä erilaisiin sähköisiin viestintävälineisiin, kuten televisioon, radioon ja verkkoon. Yleisradio profiloituu kaikkien suomalaisten mediana ja se strategiassaan kertoo arvoikseen muun muassa yhdenvertaisuuden ja yhteenkuuluvuuden. Yleisradion toimintaa Suomessa ohjaa myös laki. (Yleisradio 2015, viitattu 7.4.2017.)

#### **4.2.1 *Sinut on käännytetty* kertoo kielteisen turvapaikkapäätöksen saaneen tarinan**

Yleisradion verkkosivuilla julkaistu uutispeli *Sinut on käännytetty* (kuvio 2) kertoo tarinallisesti kielteisen turvapaikkapäätöksen saaneen irakilaisen turvapaikanhakijan vaihtoehdoista turvapaikkapäätöksen saatuaan. Uutispeli toimii pelimekaniikaltaan siten, että pelaaja klikkailee haluamansa toiminnan tai vastauksen pelin tarjoamien vaihtoehtojen joukosta, ja tämä johtaa tietynlaiseen lopputulokseen. Uutispelissä tarina voi kulkea erilaisia polkuja eli valinnoista riippuen pelissä tapahtuu

erilaisia asioita. Uutispelissä tarina esitetään tekstin, kuvien, kertojan äänen ja lisätietoa tuovien dokumenttien, kuten kielteisen turvapaikkapäätöksen (kuvio 3), kautta.



KUVIO 2. *Sinut on käännytetty* -uutispelin aloitusnäky (Mäntymaa & Tähjä 2016, viitattu 8.4.2017)

Uutisaihe, jota peli käsittelee, on pakolaiskriisi ja turvapaikanhakijoiden tilanne Suomessa. Uutispeli asettaa pelaajansa kielteisen turvapaikkapäätöksen saaneen päähenkilön asemaan, jolloin pelaaja joutuu puntaroimaan vaihtoehtoja, joita tällä on kielteisen päätöksen kynnyksellä.

 MAAHANMUUTTOVIRASTO MIGRATIONSVERKET FINNISH IMMIGRATION SERVICE		<b>PÄÄTÖS</b>  8.8.2016	Asiakasnumero [REDACTED]
			Diaarinumero [REDACTED]
SALASSA PIDETTÄVÄ JulkL (621/1999) 24 § 1 mom. 24 k. L 1270/1997 11 §			
ASIA	<b>KANSAINVÄLISTÄ SUOJELUA JA OLESKELULUPAA KOSKEVA          HAKEMUS, KÄÄNNYTTÄMINEN</b>		
HAKIJA	[REDACTED] kansalaisuus Irak		
PÄÄTÖS	Henkilötietosi perustuvat esittämiisi Irakin henkilökorttiin ja kansalaisuustodistukseen. Henkilöllisyyttäsi voidaan pitää varmistettuna.  Maahanmuuttovirasto ei anna sinulle turvapaikkaa eikä myönnä oleskelulupaa.  Maahanmuuttovirasto käännyttää sinut kotimaahasi Irakiin.  Maahanmuuttovirasto määrää sinulle 30 päivän ajan vapaaehtoiselle maasta poistumiselle.		

*KUVIO 3. Kuvakaappaus uutispelissä esitellystä Maahanmuuttoviraston käännyttämispäätöksestä (Mäntymaa & Tähjä 2016, viitattu 8.4.2017)*

Kyseinen uutispeli valittiin tutkimusaineistoksi, koska itse peli sisältää monipuolisimmin erilaisia median muotoja, joita hyödynnetään tarinankerronnassa. Uutispeli on aineiston tapausesimerkeistä ainoa, joka käyttää pelimekaniikkanaan polkua. Lisäksi uutispeli hyödyntää dokumentaarista kuvaa (kuvio 2) ja videota tukeakseen fiktiivistä tarinaa. Dokumentaarisen kuvan ja videon lisäksi uutispeli antaa mahdollisuuden lukea viranomaisten asiakirjoja, kuten kielteisen turvapaikkapäätöksen (kuvio 3).

#### **4.2.2 Luokkakone asemoi pelaajansa suomalaisen yhteiskunnan uusiin yhteiskuntaluokkiin**

*Luokkakone* (kuvio 4) on uutispeli, jolla pelaaja voi testin keinoin selvittää oman yhteiskuntaluokkansa Helsingin Sanomien ja Turun yliopiston tutkijan luomasta yhteiskuntaluokkalistasta. Se on julkaistu osana Helsingin Sanomien Kuukausiliitteen yhteiskuntaluokkia käsittelevää juttuaihetta. Pelin lopuksi pelaaja asemoidaan kysymysten perusteella yhteiskuntaluokkaan tämän tietojen perusteella (kuvio 5).

1. 2. 3. 4. 5.

**Mikä on ikäsi?**  
 Voit syöttää arvon klikkaamalla kenttää tai liu'uttamalla säädintä.  
 24

**Mikä on sukupuolesi?**  
 Mies  Nainen

**Oletko työelämässä vai työtön?**  
 Työelämässä  Työtön

**Kuinka suuret ovat bruttotulosi kuukaudessa (sisältäen työtulot, pääomatulot ja kaikki tuet)?**  
 Voit syöttää arvon klikkaamalla kenttää tai liu'uttamalla säädintä.  
 2100

**SEURAAVA >**

ASIAANTUNTIJA ██████████  
 ELIITTI ██████████  
 KIPUAJA ██████████  
 LEIPÄTYÖLÄINEN ██████████  
 DUUNARI ██████████  
 VÄHÄOSAINEN ██████████

KUVIO 4. Luokkakoneen pelinäköymä (Erola, Saarikoski, Mäkinen, Lundgren, & Linjala 2014, viitattu 8.4.2017)

Peli on kaikille pelaajille samanlainen, mutta peli näyttää vastausten edetessä, miten omat vastaukset vaikuttavat vahvimpana nousevaan yhteiskuntaluokkaan (kuvio 4). Käytännössä siis pelaaja näkee reaaliaikaisesti, mikä valinta muodostaa hänen yhteiskuntaluokkansa. Testissä pelaaja voi valita erilaisista vastausvaihtoehdoista itselleen sopivimman. Joissain vastauksissa käytetään avointa vastauskenttää. Pelin luomisessa on hyödynnetty Helsingin Sanomien lukijoiltaan keräämää dataa.



KUVIO 5. Luokkakoneen testiulos (Erola, Saarikoski, Mäkinen, Lundgren, & Linjala 2014, viitattu 8.4.2017)

Kyseinen uutispeli valikoitui tutkimusaineistoon, koska kyseessä on peli, jossa on hyödynnetty median lukijoiden antamaa dataa, ja Luokkakone luotiin yhteistyössä tutkijan kanssa. Tutkimusaineistossa on kaksi pelimekaniikkanaan testiksi luokiteltavaa peliä, mutta Luokkakone eroaa toisesta testistä pelimekaniikassaan siten, että se näyttää testivastausten vaikutukset pelaajalleen vastauskerrallaan.

#### 4.2.3 Trump ja 6 pulmaa Itä-Aasiassa havainnollistaa pelaajalleen maailmanpolitiikkaa

*Trump ja 6 pulmaa Itä-Aasiassa* (kuvio 6) antaa pelaajalleen mahdollisuuden asettautua Yhdysvaltojen presidentin asemaan ja vastausvaihtoehdoista valitsemalla päättää, kuinka itse toimisi Itä-Aasian maiden ja Yhdysvaltojen poliittisten kysymysten ratkaisemiseksi.



KUVIO 6. Uutispeli Trumpin Itä-Aasian poliittisista pulmista käyttää pikseligrafiikkaa visuaalisena keinona (Kaario & Mäkeläinen 2017, viitattu 8.4.2017)

Jos maailmanpoliittisiin kysymyksiin vastatessa aloittaa sodan, peli jää kesken. Pelaajan on siis mahdollista selkeästi hävitä peli, sillä vain pelin kaikkiin kysymyksiin vastaamalla pelaaja saa nähtäväkseen muiden pelaajien yleisimmin valitsevat vaihtoehdot, pelin lähteet ja tekijöiden nimet.

Peli antaa mahdollisuuden jakaa sen lopputuloksen Twitterissä ja tästä on tehty osa pelaamisen kokemusta. Valmiiksi kirjoitetut sosiaalisen median päivitykset muistuttavat ja parodioivat Trumpin todellisia kommentteja Twitterissä (kuvio 7). Yhdysvaltojen presidentti Donald Trump on ollut mediahuomion kohteena sosiaalisen median palvelussa kirjoittamiensa kommenttien vuoksi jo useaan otteeseen. Uutispeli pohjaa aiheensa Yhdysvaltojen presidentinvaaleihin ja sen jälkeen tasaisesti mediassa pyörineeseen julkiseen keskusteluun tuoreen presidentin harjoittamasta politiikasta.





KUVIO 7. Uutispeli tarjoaa valmiita sosiaalisen median tilapäivityksiä jaettavaksi pelaajalleen (Kaario & Mäkeläinen 2017, viitattu 8.4.2017)

Uutispeli valittiin tutkimusaineistoon, koska se sisältää selkeän häviämisen vaihtoehdon, jossa peli voi päättyä kesken kaiken. Samanlaista ominaisuutta ei ole muissa tapausesimerkeissä. Uutispeli muistuttaa tutkimusaineiston peleistä visuaalisesti eniten videopelejä (kuvio 6). Lisäksi pelin tarina pohjautuu mahdollisiin tulevaisuuden skenaarioihin, joita se havainnollistaa. Siten tapausesimerkki on myös tarinansa puolesta erilainen kuin muut tutkimuksen uutispelit.

#### 4.2.4 Murretesti pyrkii arvaamaan pelaajansa murrealueen

Helsingin Sanomien Sunnuntailiitteen käsittelemän, murreaiheisen artikkelin yhteydessä julkaistiin uutispeli, jossa lukijoilla on mahdollisuus testata omaa murrealuettaan. Peli on testipohjainen kyselylomake, jossa kysymyksiin vastaamalla pelaaja valitsee omaan puhetapaan parhaiten sopivimman vaihtoehdon, jonka perusteella peli arvioi pelaajan murrealueen. Peliä ei voi hävitä ainakaan siltä osin, että testiin vastaamalla saa väistämättä lopputuloksen. Pelin visuaalinen ilme on hyvin pelkistetty (kuvio 8). Pelissä ei ole hyödynnetty testilomakkeen lisäksi muita elementtejä, kuten kuvaa tai ääntä.

## **Millä näistä sanoista useimmin viittaat itseesi?**

mä

mää

mie

Minä

*KUVIO 8. Murretestin testinäkömä (Mäkinen & Mykkänen 2014, viitattu 8.4.2017)*

Uutispeli on tapaustutkimusten joukosta toinen testimuotoinen peli. Tämä peli ei kuitenkaan anna vastauskohtaista palautetta pelaajalleen. Peli valikoitui tapausesimerkiksi osittain siksi, että vaikka se muistuttaakin Luokkakonetta ympäristöltään, uutispeli itsessään näyttäisi olevan hyvin erilainen kuin Luokkakone. Kyseinen uutispeli on muihin tapausesimerkkeihin verrattuna hyvin pelkistetty, eikä se varsinaisesti tarjoa informaatiota samalla tavalla kuin muut tapausesimerkit. Peli kuitenkin luokitellaan tässä tutkimuksessa uutispeliksi, koska se on esitetty journalistisessä kontekstissa osana uutis- ja ajankohtaisaihetta.

## 5 TULOKSET

### 5.1 Uutispeli ei aina kerro olevansa peli

Helsingin Sanomien uutispelit esitellään Luokkakoneena ja Murretestinä. Ulkomuodoltaan ne muistuttavatkin hyvin paljon kyselylomaketta, johon vastaamalla saa vastauksiin perustuvan lopputuloksen. Aineiston esittelykappaleessa kerroin rajanneeni potentiaalisesta tutkimusaineistosta pois lyhyitä, testimuotoisia uutisartikkeleita sillä perusteella, että ne eivät mielestäni täyttäneet uutispelin määritelmää. Luokittelen Helsingin Sanomien Luokkakoneen ja Murretestin uutispeleiksi, koska ne on selkeästi julkaistu osana uutis- ja ajankohtaisaihetta, joka ilmenee pelin yhteydessä.

Luokkakone julkaistiin osana Kuukausiliitteen yhteiskuntaluokkia käsittelevää artikkelia. Luokkakone on tuotu verkossa osaksi tätä pääaihetta, ja Luokkakoneeseen vievä uutisartikkeli myös selkeästi osoittaa tämän yhteyden. Murretesti toimii samalla periaatteella. Helsingin Sanomien Sunnuntailiitteen mukana esitelty Murretesti on osa murteita kertovaa uutisaihetta, jossa pohditaan murteiden asemaa erityisesti televisiuutisissa. Samalla artikkeli sivuaa murteisiin liittyviä ennakkoolettamuksia ja asenteita. Murretestin yhteydessä on julkaistu verkkouutisvideo, joka kertoo, kuinka murteesta voi päätellä, mistä uutistenlukija on kotoisin.

Kumpikin Yleisradion uutispeleistä puhuttelee itseään pelinä. Helsingin Sanomien uutispeleistä poiketen Yleisradion uutispeleillä on myös pelimäisempi ympäristö. Esimerkiksi Trump-peliä on kuvitettu pikseligrafiikalla ja sen käyttöliittymä itsessään on suunniteltu muistuttamaan videopeliä (kuvio 6). Turvapaikkapäätöksestä kertova peli on visuaaliselta olemukseltaan kuitenkin aivan toisenlainen. Se hyödyntää dokumentaarista valokuvaa (kuvio 2) ja pelissä tarinaa kuljettaa tekstin lisäksi kertojan ääniraita. Äänimaiseman lisäksi pelissä on dokumentaarista videota.

Helsingin Sanomien uutispelit on rakennettu siten, että verkkouutinen sisältää sisään upotetun elementin, jossa peliä pelataan. Vaihtoehtoisesti pelin voi aukaista omaksi välilehdexseen. Kummasakin tapauksessa uutispelille on luotu ikään kuin sisään heittävä verkkoartikkeli pohjalle, joka vie uutispeliin. Yleisradion pelit ovat tässä suhteessa erilaisia. Sen pelit toimivat omassa ympäristössään eikä niillä ole Helsingin Sanomien pelien tavoin sisään heittävää artikkelia. Ne ovat siis enem-

mänkin itsenäisiä, omia verkkoartikkeleitaan, jotka sitten nivoutuvat johonkin uutisaiheeseen. Kuten jo aikaisemmin totesin, Helsingin Sanomat käyttää uutispeleistään muita nimityksiä. Ne on kumpikin nimitetty asiasanoissa datajournalismiksi ja testiksi. Pelit ovat kyllä datajournalismia, sillä kummankin rakentamisessa on hyödynnetty dataa ja uutispeli on tämän datan esittämisen muoto. Ne ovat myös testejä, sillä kyseisten pelien pelimekaniikka on testi.

### 5.1.1 Uutispelin mekaniikka on usein polkuja ja testejä

Luokkakone ja Murretesti ovat pelimekaniikaltaan selkeästi testejä. Kummassakin jokainen testin kysymys säilyy samanlaisena riippumatta siitä, mitä pelaaja kysymyksiin vastaa. Luokkakoneessa jokainen testivastaus vaikuttaa oman yhteiskuntaluokan määrittymiseen ja pelaaja näkee tämän kehittymisen vastaus vastaukselta (kuvio 4). Peli siis antaa palautetta pelaajalleen siitä, miten hänen vastauksensa vaikuttavat testin tulokseen. Luokkakone muistuttaa hyvin paljon kyselylomaketta. Siinä on sekä monivalintakysymyksiä että avoimia, täytettäviä kohtia, joista voi valita itselleen sopivimman. Murretesti on pelimekaniikaltaan vielä yksinkertaisempi. Se ei näytä pelin lopputuloksen kehittymistä, vaan kymmenen vastauksen jälkeen kertoo arvion pelaajan murrealueesta. Murretestissä on myös valittava vain yksi vastausvaihtoehto, eikä testilomake sisällä muita kysymysmuotoja kuin monivalintakysymyksiä (kuvio 8).

Yleisradion peli kielteisestä turvapaikkapäätöksestä käyttää pelimekaniikkanaan polkua. Sekin hyödyntää kysymys-vastaus-tyylistä asetelmaa, jossa pelaaja valitsee vastausvaihtoehdon a tai b. Pelimekaniikkana polku on pelaajan valintojen myötä muodostuva reitti, jonka pelaaja kulkee ja jonka pelaaja valitsee vastausvaihtoehtojensa myötä. Valinnat johtavat erilaisiin loppuratkaisuihin ja on mahdollista, että kaksi pelin pelannutta henkilöä on pelissä tehnyt ja kokenut erilaisia asioita. Tässä uutispelissä on kaksi erilaista loppuratkaisua, joista toinen päättyy Irakiin ja toinen Suomeen.

Trump-aiheinen peli on taas eräänlainen välimuoto näistä kahdesta pelimallista. Trumpin politiikkaa pelaava saa erilaisia vastauksia peliltä riippuen siitä, millaisia valintoja hän tekee pelin aikana. Kysymykset eivät kuitenkaan muutu pelin vastauksien myötä. Ainoastaan jos pelaaja valitsee aloittavansa sodan pelin ensimmäisen kysymyksen kohdalla, silloin peli jää kesken ja peli päättyy.

Pelimekaniikka vaikuttaa siihen, minkälaisilla säännöillä uutispeli toimii. Testimuotoisissa peleissä pelin sääntö on, että pelaaja vastaa pelin esittämiin kysymyksiin rehellisesti. Pelin kysymyksiin vastaamalla saadaan aikaiseksi lopputulos, joka vastaa testissä annettuja vastauksia. Tämän säännön voi rikkoa vastaamalla epärehellisesti pelin esittämiin kysymyksiin. Testimuotoisten pelien tavoite on antaa pelaajille vastaus testissä esitettävään kysymykseen. Testissä esitetty kysymys on tutkimuksen tapausesimerkeissä testin lähtölause. Murretesti kehottaa testaamaan, voiko kymmenellä kysymyksellä selvittää, mistä pelaaja on kotoisin. Luokkakone kehottaa testaamaan, mihin Helsingin Sanomien ja Turun yliopiston tutkijan yhteiskuntaluokista pelaaja kuuluu. Trumpin ulkopolitiikka ja kielteistä turvapaikkapäätöstä koskevissa tapausesimerkeissä ei testata pelaajan henkilökohtaista taustaa, jolloin pelin kysymyksiin vastaamisessa rehellisyydellä ei ole samanlaista merkitystä. Riittää, kun vastaa. Näiden kahden uutispelin sääntöjä ei voi siis rikkoa, ainakaan puhtaasti.

### **5.1.2 Uutispelin voi hävitä eikä sitä välttämättä voi voittaa ollenkaan**

Pelimekaniikkaa ja pelin lopputuloksia tarkastellessa jaoin uutispelit kategorioihin sen perusteella, millaisia ne ovat voittamisen ja häviämisen kannalta. Tapauksista nousi kolme erilaista kategoriaa: Pelit, joissa voitto ja häviö ovat yhtäläisessä asemassa, pelit, joita ei voi voittaa ja pelit, joita ei voi hävitä. Kuten Juul (2005, 36) toteaa, pelin pelaaja on emotionaalisesti sitoutunut pelin lopputulokseen eli iloitsee sen voittamista ja suree sen häviämistä. Nähdäkseni uutispeleissä voittamisella ja häviämällä on kuitenkin erilainen asema kuin peleillä yleensä. Kuten Charsky (2010, 182) toteaa, moni hyötypeli ja opetusviihdepeli on kehittynyt voittamisen tavoittelemista pidemmälle ja pelissä pelaajaa voi motivoida myös tämän henkilökohtaisesti asettama tavoite, johon pelaaja pyrkii. Siksi päätin tutkimusvaiheessa tarkastella häviämistä lopputuloksena laajemmin.

Kaikkia uutispelejä ei ole edes rakennettu pelin voittamisen ja häviämisen kysymyksen ympärille. Tutkimuksen tapausesimerkeissä määrittelen pelin häviämisen tilanteeksi, jossa pelaaja epäonnistuu pelin asettamassa tavoitteessa. Pelin asettama tavoite on haaste, jonka pelaaja yrittää saavuttaa pelissä. Jos pelaaja epäonnistuu tavoitteessa, se voidaan nähdä pelin häviämisenä. Pelin asettaman tavoitteen lisäksi pelaajalla voi olla pelissä henkilökohtainen tavoite, joka on joko sama tai eri kuin pelin asettama tavoite. Määrittelen pelaajan henkilökohtaisen tavoitteen erilleen voittamisen ja häviämisen kysymyksestä, mutta totean, että voittamisen tilanteessakin pelaaja voi kokea pettymyksen tunnetta. Esimerkiksi, jos testituloksena pelaaja saa epämiellyttävän vastauksen, se voi kokea pettyneensä, vaikka pelaaja olisikin päässyt pelin tavoitteeseen.

Turvapaikanhakijan kielteistä päätöstä käsittelevässä pelissä pelin asettama tavoite pelaajalle on selviytyä lähtöasetelmassa, jonka peli esittelee pelaajalleen. Tässä pelissä tilanne on siis joko palata Irakiin tai yrittää selviytyä Suomessa ja oleskella maassa laittomasti. Pelissä on kaksi vaihtoehtoista loppua, josta toisessa pelaaja päättää pakomatkinsa Irakissa maan sisäisenä pakolaisena ja toisessa pelaaja jää Suomeen laittomasti eikä saa sairaalahoitoa kuumeeseensa. Pelin kumpikin loppu on pelaajan kannalta lohduton, sillä peli loppuu asetelmaan, jossa pelin päähahmon selviämisen todennäköisyys on pieni. Siksi määrittelen tämän tapausesimerkin peliksi, jota ei voi voittaa.

Trumpin Aasian politiikkaa käsittelevä peli on voittamisen ja häviämisen kysymyksen kannalta virtaviihaisempi. Jos pelaaja syyttää sodan Pohjois-Korean kanssa, peli jää kesken. Silloin pelaaja ei pysty vastaamaan pelin muihin kysymyksiin. Pelin asettama tavoite on selvittää Itä-Aasian maiden ja Yhdysvaltojen diplomaattisuhteiden haasteita. Jos pelaaja ei onnistu rauhan säilyttämisessä ja syyttää sodan, hän häviää. Tässä pelissä siis lopputuloksena voittaminen ja häviäminen ovat yhtäläisessä asemassa. Aineiston testimuotoiset uutispelit ovat pelejä, joita ei voi hävitä. Peli asettaa pelaajalleen tavoitteeksi testituloksen saamisen, jolloin tavoitteen saavuttaa, jos pelin pelaa loppuun. Testiä pelimekaniikkanaan käyttäviä uutispelejä ei ole rakennettu voittamisen ja häviämisen kannalta.

## **5.2 Uutispeli pohjautuu perusteelliseen taustatietoon ja faktoihin**

Tutkimuksessa tutkittiin uutispelien linkittymistä journalismiin. Kaikista tapausesimerkkeinä analysoiduista peleistä on selvästi nähtävissä, minkälaista tietopohjaa ne hyödyntävät. Helsingin Sanomat puhuttelee omia uutispelejään asiasanoissa datajournalismina. Pelit ovat testin muotoon puettuja ja niistä selviää, että pelin käyttämä pelillistetty data on kerätty asiantuntijoiden kanssa yhteistyössä ja heidän asiantuntijuuttaan hyödyntäen.

Luokkakoneessa yhteiskuntaluokat luotiin siten, että Helsingin Sanomat keräsi itse datan verkkolukijoidensa vastauksista ja Turun yliopiston tutkija kokosi nämä yhteiskuntaluokiksi. Murretesti taas toteutettiin yhteistyössä Helsingin yliopiston kielitentutkijan kanssa. Yleisradion Trump-peli perustaa tietonsa asiantuntijoiden taustahaastatteluihin ja lehtiartikkeleihin. Lisäksi pelissä jokainen kysymys on aseteltu niin, että jokin Yhdysvaltojen presidentin Twitter-päivitys tai medialle haastattelussa annettu kommentti aiheesta on otettu osaksi sitä (kuvio 6). Näitä kommentteja on myös

siteerattu journalismille ominaisella tavalla niin, että pelaaja tietää, mistä mediasta presidentin kommentti on lainattu. Turvapaikanhakijan kielteistä päätöstä käsittelevä peli hyödyntää lähteenään sekä viranomaisia, järjestöjä, poliisia ja ministeriötä sekä irakilaisten turvapaikanhakijoiden haastatteluja.

Uutispelit pohjautuvat siis faktoihin siten, että faktapohjaista tietoa on hyödynnetty niiden tekovaiheessa ja ne pohjaavat tietonsa siihen. Faktapohjainen tieto on selkeästi esitetty osana peliä, jotta pelaaja ymmärtää, millä perusteella tieto on hankittu. Helsingin Sanomien peleissä tiedon saa heti pelin alussa, mutta Yleisradion peleissä lähteet on esitetty pelin lopussa. Helsingin Sanomien peleissä tiedon merkitys on, että sen avulla pelaaja tietää, minkälaisen tiedon pohjalta testi väittää tiettyjen asioiden johtavan tiettyyn tulokseen. Yleisradion peleissä, jotka ovat selkeästi fiktiivisiä, taustatiedon merkitys on rakentaa todellisuus pohjaa fiktiivisen kerronnan tueksi. Tarkoitan tällä sitä, että faktapohjan merkitys on kertoa pelaajalleen, että vaikka pelissä tapahtuvat asiat ovat fiktiota, ne voisivat faktan perusteella olla totta tai todennäköisesti pelin tapahtuma saattaisi tapahtua jollekin.

Yleisradion turvapaikkapäätöksestä kertova peli hyödyntää faktapohjaista aineistoa myös siten, että dokumentaarista valokuvaa ja videokuvaa on otettu osaksi pelin tarinankerronnan keinoa. Sitä pelin todellisuudentuntua on voitu lisätä. Peli myös esittelee Yleisradion haltuunsa saamia asiakirjoja, kuten kielteinen turvapaikkapäätös ja poliisin maastapoistamispuhuttelussa hyödynnetty asiakirja.

### **5.2.1 Uutispeli pohjaa aiheensa ajankohtaisista puheenaiheista**

Sicartin (2008, 2) mukaan uutispeli kommentoi ajankohtaisia tapahtumia ja sen tarkoitus on täydentää yksittäistä uutista. Tutkimusaineistossa tämä näyttäytyy siten, että Helsingin Sanomien peleissä uutispeli on selkeästi osa ajankohtaista aihetta, jota media käsittelee. Näissä peleissä uutispeli itsessään on artikkelisivun lopussa ja muistuttaa kainalojuttua. Yleisradion peleissä uutispeli on oma itsenäinen kokonaisuutensa ja sen sidosteisuus ajankohtaiseen uutisaiheeseen ilmenee uutispelin alussa. Esimerkiksi kielteistä turvapaikkapäätöstä käsittelevä uutispeli esittelee pelin linkittymisen uutisaiheeseen kertomalla, että tuhannet Suomeen saapuneet pakolaiset saavat turvapaikkapäätöksensä pian. Trumpin Itä-Aasian politiikkaa käsittelevässä uutispelissä toimitaan sa-

moin. Pelin asemoituminen uutisaiheeseen tehdään pelaajalle selväksi kertomalla, että pelissä esitellään pulmia, joita Trump tulee mahdollisesti kohtaamaan Aasian maiden ja Yhdysvaltojen välisiä suhteita hoitaessaan.

Päätelen, että Helsingin Sanomien uutispelit ovat osana ajankohtaista puheenaihetta, jonka Helsingin Sanomat on itse päättänyt nostaa käsittelyyn. Perustelen väitettä seuraavalla tavalla. Helsingin Sanomat keräsi Luokkakoneen datan lukijoidensa vastauksista ja käytti tutkijaa apuna datan jäsentämisessä. Helsingin Sanomien ja tutkijan yhteistyöllä he loivat Suomen nyky-yhteiskunnan kuusi eri yhteiskuntaluokkaa, joista sitten tehtiin Kuukausiliitteen artikkeli ja Helsingin Sanomien verkkosivujen Luokkakone. Murretestin tapauksessa kyseessä on Sunnuntailiitteen käsittelemä puheenaihe murteiden asemasta televisiossa ja siitä, millaisia ennakkoluuloja ja asenteita murteita puhuviin ihmisiin on. Siinäkin ei varsinaisesti ole kysymys uutisaiheesta, vaan Helsingin Sanomien itse nostamasta ajankohtaisesta puheenaiheesta.

Yleisradiolla on erilainen lähestymiskohta uutispelien ajankohtaisuuteen. Kuten aikaisemmin mainitsin, niitä ei ole sidottu mihinkään verkkouutisartikkeliin kuten Helsingin Sanomien tapausesimerkeissä. Silti nekin esittävät ajankohtaisia uutisaiheita. Turvapaikkapäätöksestä kertova uutispeli havainnollistaa kielteisen päätöksen saaneen irakilaisen pakolaisen vaihtoehtoja. Uutinen liittyy syksystä 2015 asti tasaisin väliajoin esillä olevaan pakolaiskriisiin ja sitä myötä Suomessakin kasvaneeseen turvapaikanhakijoiden määrään. Peli on julkaistu syyskuussa 2016, jolloin kielteisen turvapaikkapäätöksen myötä mahdollisesti laittomasti maahan jäävät pakolaiset ovat olleet uutisoinnin aiheena laajemmin. Kielteistä turvapaikkapäätöstä käsittelevässä pelissä ajankohtainen puheenaihe on jo esillä mediassa ja nähdäkseni uutispeli on luotu tuomaan siihen uusi näkökulma.

Trumpin ulkopolitiikkaa käsittelevä uutispeli on myös pitkään ajankohtaisena säilyneen uutisaiheen yksi näkökulma. Yhdysvaltojen vuoden 2016 presidentinvaalit ja uuden presidentin ajama politiikka ovat olleet tasaisin väliajoin uutisissa vaalien aikana ja sen jälkeen. Peli on julkaistu 19. helmikuuta, jolloin Ylen verkkouutissivustolla on julkaistu yhteensä kuusi Donald Trump -hakusanalla löytyvää uutisartikkelia (Yle Uutiset, viitattu 1.4.2017). Uutisissa on tuona päivänä käsitelty muun muassa Donald Trumpin tekemiä poliittisia päätöksiä ja politiikan puheesta aiheutunutta mediakohua. Siten näen, että kyseisenä päivänä Donald Trump on ollut Yleisradion yleisemmin käsittelemä uutisaihe.

Uutispelien ajankohtaiset puheenaiheet ovat aineiston perusteella siis joko valmiiksi mediassa puhuttaneita puheenaiheita tai sen itse esille nostamia. Ajankohtaiset puheenaiheet linkittyvät osaksi



journalismin tehtävää ylläpitää julkista keskustelua. Tulkiten Helsingin Sanomien uutispelien olevan julkisen keskustelun avauksia ja Yleisradion uutispelien tuovan julkiseen keskusteluun uusia näkökulmia.

### **5.2.2 Uutispeli on tiedon taustalla hyödynnettyjen asiantuntijoiden resurssi ja se edustaa monenlaisia yleisöjä**

Tutkimuksessa tutkin uutispelien suhdetta Kuneliuksen määritelmään journalismista julkisen toiminnan resurssina. Lisäksi tutkimuksessa tarkastelin, millaisia yleisöjä uutispelien journalismi edustaa ja millaista journalistista harkintaa se käyttää. Journalismi pyrkii toimimaan suuren yleisön edustajana ja vahtimaan yhteiskunnan vallankäyttäjiä. Uutispelien journalistista harkintaa, suuren yleisön edustavuutta ja julkisen toiminnan resurssia arvioitiin tarkastelemalla, millaisia taustamateriaaleja hyödyntämällä uutispeli luotiin, keitä peli edustaa ja millaisia näkökantoja uutispelit esittävät. Tapauksia tarkastelemalla huomasin, että uutispeli edustaa monenlaisia yleisöjä ja se on useiden erilaisten julkisten toimijoiden resurssi.

Kaikki uutispelit hyödyntävät asiantuntijahaastatteluja. Siten voidaan ajatella, että uutispelit ovat ainakin näiden asiantuntijoiden hyödyntämä julkisen toiminnan resurssi. Perustelen väittämäni sillä, että asiantuntijat on päästetty ääneen pelin taustamateriaalissa ja suunnitteluvaiheessa. Tässä mielessä jokainen tapausesimerkki on omanlaisensa. Murretesti luotiin yhdessä yliopiston tutkijan kanssa, jolloin näen, että se on Helsingin yliopiston julkisen toiminnan resurssi. Lisäksi pelin yhteyteen sijoitettu uutinen kertoo murteiden asemasta televisiossa ja artikkelin alkuun on sijoitettu video, jossa uutistenlukija lukee tekstiä murteella. Nähdäkseni yksi artikkelin havainnollistamista asioista on selittää lukijoille, miksi murteet eivät kuulu televisiuutisissa ainakaan uutistenlukijan suussa. Siten se on myös suomalaisen televisiuutistuotannon resurssi. Nähdäkseni tämä argumentti myös käy ilmi, kun lukee Murretestiin liittyvän pääuutisen murteisiin liittyvistä asenteista ja televisiuutisten yleiskielisyydestä. Murretesti edustaa suurta yleisöä sillä tavalla, että se esittelee erilaisia murteita ja havainnollistaa suomen kielen moninaisuutta.

Helsingin Sanomien Luokkakone luotiin verkkomedian lukijoiden antaman datan perusteella ja Turun yliopiston tutkijan kanssa yhteistyössä. Siten sekin on yliopiston julkisen toiminnan resurssi. Helsingin Sanomien ja Turun yliopiston tutkijan yhteistyön avulla syntynyt Luokkakone jakaa suo-

malaiset kuuteen yhteiskuntaluokkaan. Se esittelee suomalaisen yhteiskunnan luokkia tämän datan perusteella, jolloin sen voidaan ajatella edustavan tiettyä otantaa Helsingin Sanomien lukijoista. Voidaan ajatella, että Luokkakone pyrkii edustamaan koko Suomen kansaa, sillä se on osa Kuu-kausiliitteen juttukokonaisuutta, jossa arvioidaan nykypäivän suomalaista luokkayhteiskuntaa.

Yleisradion Trump-pelissä hyödynnetään useita eri tutkijoita ja asiantuntijoita taustahaastatteluina uutispelille. Japani-tutkija, Kiina-tutkija ja professorit Lapin ja Jyväskylän yliopistosta ovat kaikki pelin taustana käytettyjä asiantuntijoita. Siten pelin voidaan katsoa olevan heidän resurssinsa. Koska peli käsittelee maailmanpolitiikkaa, se edustaa kaikkia aiheesta kiinnostuneita suomalaisia. Pelin voidaan ajatella edustavan myös maiden diplomatiaa hoitavia tahoja, koska siinä esitellään ongelmia, joita he kohtaavat poliittisia suhteita hoitaessaan. Peli esittelee Itä-Aasian maiden välisiä suhteita ja jännitteitä ja siten se auttaa ymmärtämään maailmanpolitiikan monimutkaisuutta ja poliittisten diplomatiasuhteiden kausaalisuutta. Peli jopa esittelee lyhyesti Aasian poliittista kenttää, sillä poliittisten kysymysten pohjustamiseksi se kertoo asioiden vallitsevasta nykytilasta.

Kielteisen turvapaikkapäätöksen saaneen irakilaisen turvapaikanhakijan tarinan kertova uutispeli hyödyntää tapausesimerkeistä laajimmin erilaisia asiantuntijoita. Asiantuntijoiden lisäksi se on hyödyntänyt tiedoissaan erilaisia järjestöjä, ministeriötä ja poliisia. Nähdäkseni tämä uutispeli on tapausesimerkeistä laajimmin erilaisten julkisten toimijoiden resurssi. Se on käytännössä kaikkien niiden tahojen resurssi, joihin maahan laittomasti jäävät pakolaiset vaikuttavat. Peli osoittaa, millaisia todennäköisiä vaikutuksia maahan laittomasti jäävällä ihmisellä on esimerkiksi harmaaseen talouteen tai julkiseen terveydenhuoltoon. Siten se on myös julkisen terveydenhuollon ja verohallinnon resurssi ja edustaa niitä. Se päästää ääneen kielteisen turvapaikkapäätöksen saaneen irakilaisen kuvitteellisen tarinan, jolloin sen voidaan ajatella paitsi edustavan turvapaikanhakijoita, myös toimivan heidän resurssinaan. Pelin voidaan ajatella olevan pakolaisjärjestöjen ja pakolaisiin vahvasti kytköksissä olevien tahojen lisäksi myös julkisen hallinnon resurssi, koska peli esittelee pelaajalleen, millaista valtaa poliisi ja muut viranomaiset voivat käyttää maassa laittomasti oleskelemaan pakolaiseen. Peli sisältää paljon tietoa viranomaisten toimintatavoista, jolloin se antaa pelaajalleen tietoa siitä, miten viranomainen Suomessa toimii. Siten uutispeli edustaa Suomen kansalaisia, koska se kertoo, kuinka sen valtio käyttää valtaa kielteisen turvapaikkapäätöksen saaneeseen. Suomen kansalaisten lisäksi se edustaa irakilaisia pakolaisia ja irakilaisia, sillä peli esittelee Irakin tämänhetkistä poliittista tilannetta.

Uutispeli siis usein edustaa henkilöitä, joita käytetään uutispelin tiedon lähteenä. Nähdäkseni uutispeli on tehokas tapa esitellä tietoa ja havainnollistaa syy-seuraussuhteita. Siten erilaiset julkiset tahot hyötyvät uutispeleistä, kun heidän asiansa esitetään pelaajalle yksinkertaisella ja helposti ymmärrettävällä tavalla. Otan esimerkiksi turvapaikkapäätöksestä kertovan uutispelin. Se havainnollistaa, millaisia toimintamalleja viranomaiset käyttävät kielteisen turvapaikkapäätöksen saaneisiin turvapaikanhakijoihin. Pelaajan on helppo ymmärtää, mitä poliisi voi tehdä ja mitä poliisi ei voi tehdä. Peli havainnollistaa, millä tavoin maassa laittomasti oleskeleva vaikuttaa yhteiskuntaan ja mihin hän on oikeutettu.

Se, kuinka paljon asiantuntijat ja viranomaiset hyötyvät uutispeleistä, on täysin tapauskohtaista. Esimerkiksi Murretestillä ei ole samanlaista, mittavaa hyötyä pelin teossa hyödynnetylle asiantuntijalle kuin turvapaikanhakija-pelissä. Perustelen tätä sillä, että turvapaikkapäätöstä käsittelevä peli kertoo aiheesta, josta viranomaiset myös tiedottavat paljon. Pelissä ilmi tuleva tieto havainnollistaa samoja asioita käytännön tasolla, jolloin ne ovat helppoja ymmärtää. Murretesti, vaikkakin esittelee erilaisia murteita, ei varsinaisesti lisää pelaajan tietoisuutta aiheesta. Toki peliä pelaava näkee erilaisia ilmaisutapoja samalle asialle, mutta sen havainnollistavuutta voitaisiin verrata vaikka lehtiarikkeliin tai tiedotteeseen, jossa esitellään erilaisia murteita. Siten näen, että Murretesti ei hyödytä myöskään pelin teossa käytettyä asiantuntijaa.

### **5.3 Uutispelin kolme moodia ovat tarinallinen, testaava ja havainnollistava**

Tarkastellessani uutispelejä kokonaisuuksina huomasin, että nämä neljä tapausesimerkkiä voitaisiin jakaa kolmeen eri uutispelin moodiin. Ajatus uutispelin moodeista syntyi Ekströmin televisiojournalismin moodien kautta. Uutispelien moodeihin päädyttiin niiden sisältöä ja sanomaa sekä kerrontatapaa tarkastelemalla. Uutispelin kolme moodia ovat tarinallinen, testaava ja havainnollistava. Uutispelin moodit on havainnollistettu kuviossa 9. Useampi moodi voi yhtäaikaaisesti toteutua yhdessä uutispelissä.

	<b>Havainnollistava</b>	<b>Tarinallinen</b>	<b>Testaava</b>
Pelin tavoite	Todellisuuden syy-seuraus-suhteiden esittäminen	Tarinan kertominen	Todellisuutta vastaavan testituloksen antaminen
Pelaajan tavoite	Mielenkiinto tarkastella todellista tai todennäköistä tapahtumaa ja vaihtoehtoja	Kuulla mielenkiintoinen tarina ja mahdollisesti ohjata sitä	Selvittää testitulos, usein mukana halu selvittää jotain itsestään
Journalismin tavoite	Havainnollistaa todellista tai todennäköistä tapahtumaa	Kertoa tarina	Esitellä pelaajalle tämän asemoituminen ajankohtaisaiheeseen

KUVIO 9. Uutispelin moodit

Peli turvapaikanhakijan kielteisestä päätöksestä edustaa pääasiallisesti uutispelin tarinallista moodia. Pelissä on selkeä kertoja ja pelissä pelataan tarinallista polkua, joka kulkee pelaajan valintojen mukaisesti. Uutispeli kertoo kielteisen päätöksen saaneen irakilaisen turvapaikanhakijan tarinan. Selkeästi tarinallisena pelinä sen tavoitteena on kertoa pelaajalleen mielenkiintoinen tarina. Pelaajan tavoitteena on kuunnella mielenkiintoa herättävää tarinaa ja mahdollisesti ohjata sitä. Kuten Ekströmin tarinankerronnan moodissa, tarinallisen uutispelin moodissa journalismin tavoitteena on tarinankerronta.

Havainnollistava uutispeli havainnollistaa jotain todellisuudessa esiintyvää tai todennäköistä ilmiötä tai tapahtumaa. Se esittää myös syy-seuraussuhteita niin, että pelaaja voi pelin avulla testata, mitä todellisuudessa tapahtuisi, jos toimittaisiin tietyllä tavalla. Kielteistä turvapaikkapäätöstä käsittelevä peli toteuttaa tätä moodia esitellessään viranomaisten toimintaa. Samoin Trumpin Itä-Aasian politiikkaa käsittelevä peli toteuttaa havainnollistamisen moodia esitellessään, kuinka maat reagoisivat

Trumpin valintoihin ja tekoihin maiden poliittisia suhteita hoitaessaan. Havainnollistamisen moodissa pelaajaa ohjaa mielenkiinto tarkastella todellista tai todennäköistä tapahtumaa ja sen vaihtoehtoja. Journalismi tavoittelee tosiasioiden tai todellisten syy-seuraussuhteiden ja tapahtumien esittämistä. Voidaan ajatella, että uutispeli on siis journalismille havainnollistamisen keino. Uutispelin havainnollistamisen moodi on myös yhteydessä journalismin faktapohjaisuuteen.

Hahmottelin uutispelin kolmannen moodin aineistosta Luokkakoneen ja Murretestin perusteella. Niissä pelin tavoite on antaa pelaajalleen todellisuutta vastaava testituloksesta. Perustelen väittämäni todellisuutta vastaavasta testituloksesta siten, että aineistossa testin moodiin kuuluvat pelit kertovat pyrkivänsä todenmukaiseen vastaukseen. Luokkakone ja Murretesti lähestyvät tätä eri näkökulmasta. Kuten Murretestin verkkouutisen otsikko toteaa: ”Mistä päin Suomea olet kotoisin? Testaa, tietääkö HS:n murretesti vastauksen” (Mäkinen & Mykkänen, 2014, viitattu 8.4.2017). Otsikko siis ikään kuin kutsuu pelaajan testaamaan, pystyykö peli tekemään todellisuutta vastaavan tuloksen pelaajan vastauksista. Luokkakone taas esitellään otsikolla: ”Selvitä Kuukausiliitteen Luokkakoneella, mihin yhteiskuntaluokkaan kuulut” (Erola, Saarikoski, Mäkinen, Lundgren, & Linjala 2014, viitattu 8.4.2017). Tällainen otsikko taas toteaa, että Luokkakonetta pelaamalla pelaaja voi selvittää oman yhteiskuntaluokkansa. Luokkakoneen tieto esitetään siis todenmukaisena.

Uutispelin testaavassa moodissa pelaajan tavoitteena on selvittää testin tulos, joka mahdollisesti kertoo jotain hänestä itsestään. Aineistossa kumpikin Helsingin Sanomien uutispeleistä on juuri tällainen. Journalismien tavoite testaavassa moodissa on esitellä pelaajalle, miten hän henkilökohtaisesti asemoituu uutisaiheessa. Tulkitsin aineistoa näin, koska Murretestissä peli kutsuu pelaajaa testaamaan, voiko hänen murrealueensa selvittää kymmenen kysymyksen avulla ja Luokkakone taas pyrkii selvittämään, mihin Turun yliopiston tutkijan laatimista yhteiskuntaluokista kyselyyn vastannut kuuluu. Tämä uutispelin moodi liittyy olennaisesti myös tutkimuksen alussa asettamaani oletukseen siitä, että uutispelit henkilökohtaistavat uutisaiheita pelaajalleen.

Havainnollistava, tarinallinen ja testaava ovat siis kolme erilaista uutispelin moodia, jotka nousevat esiin tutkimusaineistosta. Vaikka tutkimusaineistosta voidaankin todeta uutispelin toteutuvan kolmessa erilaisessa moodissa, tätä johtopäätöstä ei välttämättä voi yleistää kaikkiin uutispeleihin. Kattavan tutkimustuloksen saamiseksi tarvittaisiin laajempi aineisto.

#### 5.4 Uutispeli tuo pelaajalleen kokemuksia ja asemoi pelaajaa uutisaiheessa

Yksi tärkeimmistä tutkimusoletuksistani oli selvittää uutispelien henkilökohtaistamista. Halusin tutkia tätä, koska uutispeliä määrittellessäni esitin oletuksen siitä, että uutispeli tuo uutisen lukijalleen lähelle henkilökohtaistamalla uutisaihetta. Ajatus uutispelin henkilökohtaistavuudesta syntyi Kuneliuksen journalismin määritelmän pohjalta. Kuneliuksen mukaan journalismi antaa yleisölleen mahdollisuuden identifioida itseään journalismin kautta ja rakentaa käsitystä siitä, miten yksilö suhteutuu suureen massaan (2003, 25). Tutkimusolettamus näyttäytyy tutkimusaineiston perusteella osittain toteutuvan, mutta jokainen uutispeli ei henkilökohtaista uutisaihetta.

Aikaisemmassa kappaleessa hahmottelin uutispelin moodeja. Testimuotoisessa uutispelissä uutispeli esittelee, miten pelaaja henkilökohtaisesti asemoituu ajankohtaisessa puheenaiheessa. Peli esimerkiksi kertoo pelaajalleen, voiko tämän murrealueen selvittää kymmenen kysymyksen perusteella. Pelaaja saa pelin pelattuaan vastauksen, josta hänelle selviää, mitä hänen testivastauksensa ainakin pelin mukaan kertovat hänestä itsestään. Syntyy siis henkilöä kuvastava lopputulos. Sama ilmiö on nähtävissä Luokkakoneessa. Jos pelaaja vastaa pelin esittämiin kysymyksiin, peli kertoo, mihin yhteiskuntaluokkaan peli sijoittaa hänet testivastauksien perusteella. Nähdäkseni syntyy siis Kuneliuksen mainitsema asetelma, jossa journalismi kertoo, kuinka yksilö suhteutuu tässä uutisaiheessa.

Uutispelit eivät kuitenkaan vain henkilökohtaista pelaajaansa. Turvapaikkapäätöstä ja Trumpin politiikkaa käsittelevät pelit eivät ensisijaisesti kerro, kuinka pelaaja suhteutuu uutisaiheeseen henkilökohtaisesti, vaan ne tarjoavat uutisaiheen kokemuksena pelaajalleen. Trump-peli antaa pelaajalle mahdollisuuden asettua presidentin asemaan ja kokeilla, millaisiin lopputuloksiin erilaiset valinnat diplomaattisia suhteita hoitaessa johtavat. Siten sen voidaan ajatella vastaavan kysymykseen siitä, kuinka pelaaja itse toimisi Yhdysvaltojen presidenttinä. Kun pelin pelaa loppuun, vastauksena ei kuitenkaan synny testitulosta, joka kertoisi, kuinka hyvä presidentti hän henkilökohtaisesti olisi. Peli vain toteaa, miten ulkopoliittisia suhteita hoidettiin.

Murretesti sen sijaan suoraan toteaa, mihin murrealueeseen peli pelaajansa luokittelee. Turvapaikanhakijan kielteistä turvapaikkapäätöstä käsittelevä peli pistää pelaajansa kiperien valintojen eteen ja pelissä pelaaja saa kokea, millaisia vaihtoehtoja tilanteessa olevalla pakolaisella on. Siten sekin tarjoaa uutisen kokemuksen. Lopussa peli ei kerro, millainen pakolainen pelaaja on, vaan se

toteaa, millaiseen kohtaloon pelaaja valintojensa myötä päätyi. Aineistossa käsittelemäni uutispelit siis henkilökohtaistavat uutisia, mutta myös antavat pelaajalleen kokemuksen uutisaiheesta.

## **5.5 Osa uutispeleistä kannustaa jakamaan pelin lopputuloksen sosiaalisessa mediassa**

Tutkimuksen alussa rajasin tutkimusaineistosta pois testit, jotka journalistisesta ympäristöstä huolimatta eivät mielestäni kuuluneet uutispelien kategoriaan. Tällaisia testejä oli etenkin kaupallisen median verkkosivuilla, kuten esimerkiksi Iltasanomien verkkosivuilla. Kyseiset testit kyllä kutsuivat testaajaansa selvittämään jotain itsestään, jolloin ne teoriassa olisivat voineet kuulua uutispelin määritelmän alle, sillä ainakin oletusarvoisesti ne henkilökohtaistavat testaajaansa. Kyseinen aineisto rajattiin pois siksi, että näiltä puuttui selkeä kytkös ajankohtaiseen ja faktapohjaiseen uutisaiheeseen eivätkä ne siksi olleet uutispelejä. Tällaisissa testeissä korostettiin verkkojournalismille ominaiseen tapaan testituloksen jakamista. Tätä aineistoa läpi käydessäni mieleeni nousi hypoteesi siitä, että onko kyseisillä testeillä enemmän viihteellistä kuin journalistista arvoa ja halutaanko verkkojournalismissa esiintyvillä testeillä saada aikaan hauskoja testituloksia, joita sitten yleisö jakaa omassa sosiaalisen median piirissään. Siksi halusin ottaa yhdeksi tutkimuksessa arvioitavaksi aiheeksi sen, miten uutispelit kannustavat ihmisiä artikkelijakoon. Tätä tarkastelemalla voidaan arvioida, onko uutispeleillä kenties samankaltainen tarkoitusperä.

Tutkimusaineistossa tästä on nähtävissä kahdenlaisia tuloksia: Pelejä, jotka kehottavat artikkelijakoon aktiivisesti, ja pelejä, jotka kehottavat artikkelijakoon passiivisesti. Kutsun passiiviseksi kehottukseksi verkkojournalismissa yleistynyttä ilmiötä, jossa sosiaalisen median jakopainikkeet on otettu osaksi verkkoartikkelia. Tällaisessa jaossa painikkeet ovat nähtävissä jossain kohtaa verkkoartikkelia, mutta jakamiseen ei kannusteta muuten. Luokkakone edustaa tällaista passiivisen jakehottuksen sisältävää peliä. Siinä testituloksen vieressä on nähtävissä Twitterin ja Facebookin kuvakkeet, joita klikkaamalla pääsee sosiaalisen median sivuston artikkelijakoon. Peli ei kuitenkaan kehota erikseen jakamaan artikkelia. Käännytetyn pakolaisen tarinan kertova peli on samanlainen. Pelin aloitussivulla yläkulmasta pelaaja voi halutessaan klikata Twitter- ja Facebook-painiketta, joka vie pelaajan sosiaalisen median sivuille ja mahdollistaa artikkelijaon, mutta siihen ei kannusteta muuten.

Trumpin politiikkaa käsittelevä peli edustaa uutispeliä, joka aktiivisesti kehottaa artikkelijakoon. Kuten kuviosta 7 ilmenee, pelin lopussa peli ehdottaa useita erilaisia Twitter-tilapäivityksiä, joita pelaaja voi jakaa omilla Twitter- tai Facebook-tunnuksillaan. Tämän ominaisuuden voidaan nähdä juontavan juurensa Yhdysvaltojen presidentin aktiivisesta Twitterin käytöstä, ja ehdotelmat parodioivat presidentin oikeita sosiaalisen median tilapäivityksiä. Trump-aiheinen peli kuitenkin ehdottaa artikkelijakoa sekä pelin alussa ja lopussa ja siinä pelin jakamisesta on tehty kiinteä osa pelin kokemusta. Pelin lopussa peli kommentoi: "Voit nyt tapasi mukaan twiitata matkasi seurauksista!" (Kaario & Mäkeläinen 2017, viitattu 8.4.2017). Samalla tavalla myös Murretesti kehottaa jakamaan testituloksen pelaajan Facebook-kavereille. Tutkimustuloksissa ei siis nähdäkseni voida vetää yksimielistä johtopäätöstä siitä, onko uutispeleillä suoraa yhteyttä houkuttelevaan artikkelijakoon. Jotain samankaltaisuuksia on kuitenkin nähtävissä.



## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tapaustutkimus ei tutkimusmenetelmänä pyri tekemään yleistyksiä tarkasteltavista tapauksista ja tapaustutkimuksessa tutkimusraportti on tutkijan tulkinta tapauksista (Virtuaaliammattikorkeakoulu, viitattu 9.4.2017). Siten voidaan todeta, että tutkimustuloksina saadut tulokset uutispeleistä osana journalismia ovat eräänlainen keskustelunavaus uutispelien syvemmälle tutkimukselle. Neljää tapausta tarkastelemalla saatiin kuitenkin tietoa, joita voidaan soveltaa uutispelien myöhempään tutkimukseen. Sitä voidaan myös pitää uutispelien määritelmää täydentävänä ja tutkimustulokset auttavat jäsentämään uutispelin asemaa journalismin kentällä.

Tutkimuksessa kiinnitin huomiota siihen, että kahden tutkimuksen aineistona käytetyn mediatalon uutispelit olivat jossain määrin keskenään samanlaisia. Samankaltaisuutta oli nähtävissä erityisesti ympäristössä, eli siinä, miten uutispeli esitettiin verkkouutissivustolla. Helsingin Sanomat hyödynsivät enemmän pelaajan uutispeliin sisään heittäväää verkkoartikkelia ja niissä uutispeli oli sijoitettuna verkkosivun loppuun ikään kuin kinalojutuksi verkkojutulle. Silti verkkouutisessa uutispeli oli kuitenkin huomioitu otsikkotasolla, jolloin sen voidaan ajatella olevan verkkouutisen keskeisin sisältö. Yleisradion uutispelit toimivat enemmän omina itsenäisinä kokonaisuuksinaan ilman linkitystä muihin samaa aihetta käsitteleviin verkkouutisiin. Lisäksi uutispelin verkkoartikkelin visuaalinen ilme poikkesi muista Yleisradion verkkoartikkeleista.

Syy sille, miksi mediatalojen tuotteet ovat keskenään samankaltaisia, mutta toisistaan eroavaisia, johtuu todennäköisesti siitä, että uutispelit ovat hyvin uusi ilmiö. Ei ole siis vuosikymmenien myötä muodostunutta vakiintunutta mallia siihen, miltä uutispelin pitäisi näyttää tai miten se tulisi esitellä verkkouutisvirrassa. Lisäksi tutkimusaineistosta vain Yleisradion uutispelit kertovat olevansa pelejä, Helsingin Sanomat taas puhuttelee uutispelejä datajournalismina. Tutkimustuloksista voidaan sanoa, että uutispeli on journalistisen tiedon esittämisen tapa, jolla voi olla yhteyksiä datajournalismiin. Uutispeli ei siis lähtökohtaisesti ole datajournalismia, eikä datajournalismi uutispeli, mutta datajournalismia voidaan esittää myös uutispelin muodossa.

Tutkimustuloksista voi tulkita, että uutispelit ovat pelimekaniikaltaan lähtökohtaisesti melko yksinkertaisia. Uutispelien työprosessia tuntematta ja siihen perehtymättä ei voida esittää absoluuttista väittämää siitä, miksi uutispelit ovat pelimekaniikaltaan tietynlaisia ja miksi tietyt aihevalinnat ovat toteutettu uutispeleinä. Itse kuitenkin tulkitsen asiaa niin, että kyselylomakkeen muotoon taitettu

uutispeli on helppo käyttäjälleen ja myös helppo toimitukselle työprosessin kannalta. Journalistin työnkuva ei lähtökohtaisesti kuitenkaan käsitä ohjelmistokielen hallitsemista, eivätkä journalistit ole pelin tekemisen ammattilaisia. Yksinkertainen pelimekaniikka kuitenkin riittää uutispelin luomiseen ja asian ilmaisemiseen.

Tässä tutkimuksessa tutkimustuloksena saatiin kolmenlaisia erilaisia pelejä, joihin uutispelit voidaan jaotella: Peleiksi, joiden mekaniikka on testi, polku tai kahden edellä mainitun yhdistelmä. Myös pelin voittamisen ja häviämisen tarkastelussa aineistosta havainnoitiin kolmenlaisia tuloksia: Pelejä, joita ei voi voittaa, pelejä, joita ei voi hävitä, ja pelejä, joissa voitto ja häviö ovat yhtäläisessä asemassa. Luvussa 3.3. hahmottelin uutispelejä erääksi hyötypelien alalajiksi. Kuten Charsky toteaa (2010, 189), kaupallisissa peleissä pelin haaste on yleensä pelin voittaminen, mutta hyötypelissä pelin häviö voi olla oppimisen kannalta merkittävä kokemus. Siksi tutkimustulos, jonka mukaan uutispeli voi olla peli, jota ei voi voittaa, voidaan nähdä merkinä sen suhteesta hyötypelisiin.

### **6.1 Uutispeli käyttää faktapohjaista tietoa, avaa julkista keskustelua ja rakentaa siltoja yleisöjen välille**

Yksi tutkimuksen tavoitteista oli asemoida uutispeliä journalismin kentälle. Tutkimuksessa huomattiin, että uutispelin faktapohjaisuus perustuu asiantuntijoilta saatuun taustatietoon ja osaamiseen. Kahdessa uutispelissä asiantuntijat otettiin osaksi pelin tekoprosessia ja kahdessa niitä hyödynnettiin taustahaastatteluina ja asiantuntijälähteinä. Sillä tavalla uutispelien tiedonhankinta ja journalistinen harkinta ovat samanlaisia kuin journalismissa ylipäätään. Se, että uutispelissä tieto on faktapohjaista ja pelin käyttämä tieto on tehty pelaajalle selväksi, tekee uutispelille selkeän yhteyden journalismiin.

Uutispelien aihealueet näyttäisivät nousevan joko toimituksen itse asettamasta ajankohtaisesta puheenaiheesta tai sitten pitkään ajankohtaisena säilyneestä uutisaiheesta. Koska uutispeli voi vaatia paljon tausta-aineistoa, kuten dataa, ja pelin tekemiseen kuluu aikaa, se lienee yksi syy, miksi uutispeleissä käsitellään ajankohtaisaiheita varsinaisten uutisaiheiden sijaan. Uutispeli ei tuo uutta uutista yleisölle, vaan syventää mediassa esitettyä ajankohtaisaihetta. Kuten Helsingin Sanomien uutispeleissä, ne myös auttavat pelaajaa asemoitumaan median itse nostamassa puheenaiheessa.

Kielteistä turvapaikkapäätöstä käsittelevässä pelissä faktapohjaisuutta on haluttu lisätä tuomalla fiktiiviseen tarinaan faktapohjaista aineistoa, kuten valokuvaajan dokumentaarista kuvaa aiheesta, maahanmuuttoviraston kielteinen turvapaikkapäätös ja videomateriaalia Irakin pakolaisleiristä. Kuten Ekström toteaa, televisiojournalismin moodeissa tarinankerronnan journalismin ei aina tarvitse olla täysin totuudenmukaista, mutta tarinan tulee olla uskottava. Tärkeää on, että yleisö on vakuutunut siitä, että tarina olisi voinut tapahtua kuvailulla tavalla. (Ekström 2000, 475.) Tämä sama käy toteen kielteisen turvapaikkapäätöksen uutispelissä.

Tutkimuksessa saadut tulokset tukevat osalta Sicartin määritelmää uutispeleistä. Sicartin mukaan uutispelien tarkoitus on selittää tai kommentoida ajankohtaisia tapahtumia sekä täydentää yksittäistä uutista (2008, 2). Launonen (2014, 14) määritteli uutispelit peleinä, jotka havainnollistavat ja syventävät uutisten sanomaa ja sisältöä. Kun tarkastellaan tutkimustuloksissa nousutta uutispelin kolmea moodia, tutkimustulokset tukevat määritelmää uutispeleistä ajankohtaisia uutisaiheita havainnollistavina. Tutkimustulosten mukaan uutispeli toimii kolmessa erilaisessa moodissa, havainnollistavana, testaavana ja tarinallisena. Uutispeli on siis journalismille keino havainnollistaa todellista tai todennäköistä tapahtumaa, kertoa tarinoita ja esitellä yleisölle, miten tämä henkilökohtaisesti asemoituu uutisaiheessa. Uutispeli tavoittelee syy-seuraussuhteiden esittämistä, se kertoo pelaajalleen tarinaa ja tavoittelee todellisuutta vastaavan testituloksen antamista. Uutispelin pelaajan tavoite uutispelissä on mielenkiinto tarkastella todellista tai todennäköistä tapahtumaa ja vaihtoehtoja, kuulla mielenkiintoisia tarinoita sekä mahdollisesti ohjata sitä. Lisäksi uutispelin pelaaja voi selvittää jonkin testituloksen, joka mahdollisesti kertoo jotain pelaajasta. Nämä kaikki linkittyvät journalismiin todellisuuden jäsentäjänä, tarinankertojana ja yleisön mahdollisuutena identifioida itseään suhteessa muihin.

Uutispelin voidaan nähdä rakentavan siltoja yleisöjen välille, sillä se havainnollistaa erilaisia näkökulmia ja kertoo tarinoita niin, että pelaaja voi kokea niitä ja asettua toisen asemaan. Uutispelin havainnollistavassa moodissa pelaajalle havainnollistetaan jotain todellista tai todennäköistä tapahtumaa. Uutispelin tarinallisessa moodissa sille kerrotaan mielenkiintoisia tarinoita. Tutkimustuloksista todettiin, että uutispelit sekä henkilökohtaistavat pelaajaa uutisaiheessa että luovat kokemuksia uutisaiheessa. Uutispeli siis mahdollistaa sen, että pelaaja voi tarkastella jotain tarinaa tai hänelle voidaan havainnollistaa jotain niin, että hän itse kokea sen. Siten voitaisiin sanoa, että uutispeli on yksi keino, jolla journalismissa voidaan rakentaa siltoja eri yleisöiden välille. Toisen tarinan kokemalla voi syntyä ymmärrys tai samaistumisen tunne. Samalla ihmisten tietoisuus uutispe-

lin käsittelemästä aihealueesta lisääntyä, kun heille havainnollistetaan asiaa käytännössä ja helposti ymmärrettävällä tavalla. Uutispelin avulla pelaaja voi osallistua julkiseen keskusteluun. Pelaaja voi peilata itseään uutisaiheessa. Uutispelit usein kannustavat artikkelijakoon, joka on sosiaalisen median yhteisöissä yksi keino osallistua julkiseen keskusteluun.

## **6.2 Uutispelit ovat osa journalismia, vaikka niiden kaikkia ominaisuuksia ei mielletäisi- kään journalismiksi**

Kun tarkastellaan Deuzen ja Bardoelin määritelmiä verkkojournalismin ominaispiirteistä, uutispeli näyttäisi edustavan hyvin ominaista verkkojournalismin muotoa. Se on interaktiivista ja multimedialista. Helsingin Sanomien uutispelien verkkosivut sisälsivät myös hypertekstuaalisuutta muihin saman aihealueen artikkeleihin. Pelaaja voi itse vaikuttaa uutispelin tarinaan ja siten tietyissä rajoissa muokata sisältöä, jota peli tarjoaa. Silti nousee kysymys, että vaikka uutispeleillä sisältöä voidaankin esittää verkkojournalismille hyvin ominaisella tavalla, onko uutispeli silti journalistisena tuotteena ominaisinta journalismia.

Tutkimustuloksia tarkastelemalla näyttäisi, että ainakin ideaalitulanteessa uutispeli täyttää Kuneliuksen määritelmän hyvästä journalismista nelijalkaisena otuksena. Kuneliuksen määritelmän mukaan hyvä journalismi on tiedonvälitystä, tarinoiden kertomista, pitää yllä julkista keskustelua ja on julkisen toiminnan resurssi (2000, 5). Silti uutispelillä on sellaisiakin ominaisuuksia, joiden ei välttämättä ensisijaisesti ajatella kuuluvan journalismiin. Uutispeli hyödyntää paljon fiktiota kerronnassaan. Koko Trump-aiheinen uutispeli perustuu asiantuntijahaastattelujen myötä luotuihin, mahdollisiin skenaarioihin. Journalismi pyrkii lähtökohtaisesti kertomaan, mitä maailmassa tapahtuu tai on tapahtunut (Kunelius 2003, 21). Spekulatiiviset journalistiset sisällöt kuuluvat yleensä kolumneihin tai muuhun toimituksen mielipiteelliseen aineistoon. Trump-uutispeli olisi ehkä toisessa journalistisessä olomuodossa voinut olla asiantuntijan vieraileva kolumni, jossa hahmotellaan pelin esittämiä skenaarioita. Uutispeli kertoo kyllä, millaisia asiantuntijalähteitä se käyttää tietonsa pohjana, mutta näiden tietojen taustoja ei ole siteerattu ja siten selkeästi osoitettu samalla tavalla kuin journalistisissa yleensä.

Koska journalistinen sisältö on faktapohjaista joukkoviestintää, ainakin oletusarvoisesti sen voisi ajatella lisäävän pelaajan tietoisuutta uutispelin aiheesta. Tutkimusaineistosta suurin osa uutispe-

leistä kyllä sisältää tietoa, jota pelaaja voi saada peliä pelaamalla. Poikkeuksena tästä oli Murretesti, jossa pelaaja vain testasi oman murrealueensa, mutta nähdäkseni peli ei lisännyt pelaajan tietoisuutta murteista, murrealueista tai niiden kehittymisestä. Sellainen mahdollisuus pelillä kuitenkin halutessa on. Peli olisi voinut esimerkiksi jokaisen vastauksen jälkeen kertoa, mistä kyseinen valinta kertoo ja millaisia puheilmauksia tietyillä murrealueilla on. Esimerkiksi yhteiskuntaluokkia esittelevä uutispeli esitti jokaisen pelaajan tekemän valinnan vaikutukset tämän yhteiskuntaluokkaan.

Aineistosta huomattiin, että osa uutispeleistä aktiivisesti kehottaa pelaajansa tekemään artikkelijaon. Artikkelijako on toki hyvin ominainen verkkojournalismille, jonka yksi ansaintalogiikoista on mahdollisimman laaja näkyvyys. Näkyvyys tarkoittaa verkkojournalismissa yleensä suurempia mainostuloja. Aineistosta herääkin kysymys, voiko yksi syy uutispelin käyttöön journalistisessa sisällössä liittyäkin tämän suosioon ja jaettavuuteen yleisön keskuudessa. Yksi verkkojournalismin kipupisteistä on ollut jo pitkään sen rahoitus. Perinteisesti mediatalous on toiminut kaksilla markkinoilla, jossa ensimmäiset markkinat syntyvät ihmisten tarpeesta ja halusta ostaa itse tuotetta, kuten vaikka sanomalehteä. Toisilla markkinoilla tarkoitetaan median mainosmyyntiä. (Kunelius 2003, 80.) Verkossa mediatalous on etsinyt jo pitkään kannattavaa ansaintalogiikkaa vaihtelevalla menestyksellä. Tällä hetkellä moni mediatalo rahoittaa verkkojournalisminsa pelkkien mainostulojen avulla.

Tässä tutkimuksessa analysoidut Helsingin Sanomien uutispelit kuitenkin sijaitsivat maksumuurin takana, johon vaadittiin vähintään sivuston verkkolukuoikeus. Murretesti oli toinen aineiston aktiiviseen jakoon kehottavista uutispeleistä. Toinen niistä oli julkisesti rahoitetun Yleisradion uutispeli. Tämän tutkimuksen perusteella ei voida väittää, että uutispelin syntyminen journalismin kentälle juontaisi juurensa vain verkkojournalismin rahoituspaineista. Jotain yhteyksiä sillä kuitenkin verkkojournalismin jaettavuuteen ja näkyvyyden tavoitteluun näyttäisi olevan. Herää kysymys, onko silloin ylipäätään näkyvyyden tavoittelun kulttuuri muuttanut verkkojournalismia suuntaan, jossa näkyvyyden tavoittelu on yksi verkkojournalismin päätavoitteista, rahoituksesta riippumatta. Verkossa journalistinen sisältö kilpailee erityisesti keskenään lukijan huomiosta, mutta myös kaikesta muusta ei-journalistisesta sisällöstä, jota internet tarjoaa. Voi olla, että journalistinen sisältö kokee tarvetta myös muuntautua muun sisällön kaltaiseksi, jonka kanssa se kilpailee verkossa.

## 7 POHDINTA

Tämä tutkimus lähti liikkeelle kysymyksestä, mitä uutispelit oikeastaan ovat. Uutispelien tutkimusta kartoittaessa huomattiin, miten vähän journalismin tutkimus on paneutunut uutispelien ilmiöön. Tutkimuksen tuloksena syntyi keskustelunavaus, jossa uutispelien alati kehittyvää olomuotoa on tarkasteltu ja sitä on pyritty ottamaan haltuun. Uutispeli on yksi monista erilaisista journalismin esitystavoista, joka on tullut mahdolliseksi journalismin kentälle erityisesti teknologisen kehityksen myötä. Se edustaakin osaltaan pientä osaa suuresta ilmiöstä, joka journalismin kentällä tunnetaan journalismin murroksena.

Uutispelin ilmiö kertonee siitä, että journalismi on halunnut etsiä uusia olomuotoja verkkojournalismin tuoman sisällön muokattavuuden myötä. Ilmiö on suhteellisen tuore, eikä voida tietää, onko se tullut jäädäkseen. Uutispelejä kuitenkin verkkouutisvirrassa esiintyy, ja kuten tutkimustuloksista todetaan, sen kautta tietoa voidaan esittää ja havainnollistaa yleisölle. Uutispeli auttaa pelaajaa myös ymmärtämään itseään suhteessa muuhun suureen yleisöön. Se voi siis potentiaalisimmillaan tuoda journalismin kentälle paljon lisäarvoa. Uutispeli voi auttaa meitä rakentamaan siltoja polarisoituvassa yhteiskunnassa ja jäsentämään itseämme suhteessa suureen massaan. Uutispeli antaa mahdollisuuden kokemukseen, jossa todellisuutta tarkastellaan toisesta näkökulmasta.

Suunta, johon uutispelit ja koko verkkojournalismin kenttä tulee kehittymään, on todennäköisesti riippuvainen itse teknologian kehityksestä. Uutispelien ja koko verkkojournalismin kentän kehitykseen tulee varmasti vaikuttamaan myös se, miten journalistin rooli kehittyy. Journalismin perustauskin median murroksessa häviää, mutta mediakonvergenssin myötä journalistin rooli saattaa käsitellä erilaisia osaamisvaatimuksia kuin ennen. Uudet journalismin muodot myös vaikuttavat siihen, millaisen työparin kanssa journalisti tekee tulevaisuudessa töitä. Toimittajan työparina voi tulevaisuudessa kuvaajan sijaan olla koodialan asiantuntija tai pelikehittäjä.

Tämä tutkimus on tutkimustyyppiltään tapaustutkimus. Neljää tapausta tarkastelemalla saatiin katsoa uutispeleistä osana journalismin kenttää. Tutkimuksessa moni tutkimusolettamus näyttäytyi toteen. Tämä johtunee osaltaan tutkimusmenetelmästä, koska tapaustutkimuksessa tutkija on vuorovaikutuksessa tutkimuskohteeseensa. Tutkimus on siten toteutunut pitkälti tutkijan oman subjektiivisen kokemuksen kautta. Lisäksi koska aineisto valittiin ei-objektiivisesti, on sekin osaltaan ollut tukemassa tietynlaista tutkimustulosta.

Jos tätä tutkimusta olisi haluttu syventää, se olisi voinut tapahtua esimerkiksi uutispelien tekijöiden teemahaastattelulla, jolloin journalistista harkintaa ja prosessia olisi voitu tarkastella syvemmin. Journalistisen harkinnan syvempi tarkastelu antaisi enemmän tietoa siitä, millaista journalistista harkintaa uutispelin taustalla on. Toinen suunta, johon tätä tutkimusta olisi voitu syventää, on yleisötutkimus. Yleisötutkimus olisi ollut tässä tutkimuksessa jopa luontevampi jatkotutkimusmenetelmä, koska sen avulla tutkimuksen myötä saatua uutta tietoa uutispeleistä ja sen suhteesta yleisöön olisi voitu todentaa ja syventää. Uutispelien tapa tuoda kokemus osaksi uutista olisi voinut olla yksi näistä jatkotutkimuskysymyksistä. Tietoperustassa nousi myös mielenkiintoinen kysymys uutispelien vaikutuspyrkimyksellisyydestä, josta pelitutkijoilla on tämänhetkisen tutkimustiedon valossa eriäviä näkemyksiä. Yksi tulevaisuuden jatkotutkimuskohde voisikin olla uutispelien vaikuttavuus, jota voitaisiin myös tutkia yleisötutkimuksen avulla.

Tutkimuksen avulla saatiin selville, että uutispeli auttaa yleisöä asettumaan toisen henkilön asemaan. Samalla uutispeli auttaa pelaajaa asemoitumaan henkilökohtaisesti uutisaiheessa. Yksi potentiaalinen jatkotutkimuskohde voisi olla myös näiden kahden, ehkä jopa osittain vastakkaisen ominaisuuden tutkimuksen syventäminen. Perustelen tätä esimerkillä. Uutispelillä voidaan paitsi esittää tietoa, myös kohdentaa sitä. Omia valintoja tekemällä pelaaja saa niihin perustuvaa tietoa ja niihin perustuvan lopputuloksen. Parhaimmassa tapauksessa uutispelin voima on siinä, että se voi tarjota pelaajalleen kohdennettua tietoa, mutta samassa saattaa piillä sen yksi heikkouksista. Journalismin voidaan ajatella edustavan meitä kaikkia, mutta mikäli pelaaja saa tietoa vain hänen omasta subjektiivisesta lähtökohdastaan, voiko hän todella tietää, miten toiset ihmiset kokevat asian yhteiskunnassamme? Jos esimerkiksi uutispeli tarjoaa mahdollisuuden tietää, millaisia terveysriskejä pelaajalla on, ja tämän tietääkseen pelaajan tulee vastata omaa terveyttään, ikää ja sukupuoltaan koskeviin kysymyksiin, miespuolinen pelaaja oppii vain miehen terveysriskeistä ja nainen naisen.

Jotta uutispelin moodeista voitaisiin saada perusteellisempi näkemys, tämä tutkimus olisi täytynyt suorittaa suuremmalla aineistolla. Tämän tutkimuksen tutkimusaineiston myötä saatu tulos kertoo pitkälti uutispelin moodeista käytetyn tutkimusaineiston perustella. Koska uutispelejä on olemassa hyvin monenlaisia eikä aineistoa valikoidessa uutispelejä tyyteltä tietynlaisiksi uutispeleiksi, tutkimustulos on väistämättä riippuvainen käytetystä aineistosta. Erilaisella aineistolla tutkimustulos olisi voinut olla toinen. Uutispelien moodeja tulisi tutkia vielä enemmän, jotta voitaisiin päästä yleisettäviiin tuloksiin. Tämä tutkimus avaa keskustelun uutispelien moodeista, jota voidaan syventää jatkotutkimuksella.

## LÄHTEET

Bardoel, J. & Deuze, M. 2001. Network Journalism: Converging Competences of Media Professionals and Professionalism. *Australian Journalism Review* 23 (2), 91–103.

Bogost, I. 2007. *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Massachusetts: MIT Press.

Dewdney, A. & Ride, P. 2006. *The new media handbook*. London: Routledge.

Deterding, S. & Dixon, D. & Khaled, R. & Nacke, L. 2011. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. *MindTrek '11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. 28.–30.9.2011 Tampere.

Deuze, M. 2003. The web and its journalisms: considering the consequences of different types of newsmedia online. *New Media & Society* 5 (2), 203–230.

Carr, F. 2002. *The Truth About Convergence*. Poynter. Viitattu 12.3.2017, <<https://www.poynter.org/2002/the-truth-about-convergence/3375/>>.

Charsky, D. 2010. From Edutainment to Serious Games: A Change in the Use of Game Characteristics. *Games and Culture* 5 (2), 177–198.

Craig, D. A. 2011. *Excellence in online journalism: Exploring current practices in an evolving environment*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications.

Ekström, M. 2000. Information, storytelling and attractions: TV journalism in three modes of communication. *Media, Culture & Society* 22, 465–492.

Eriksson, P. & Koistinen, K. 2005. *Monenlainen tapaustutkimus*. Kuluttajatutkimuskeskus, julkaisu 4:2005. Helsinki: Kuluttajatutkimuskeskus.

Erola, J. & Saarikoski, S. & Mäkinen, E. & Lundgren, J. & Linjala, M.-L. 2014. Selvitä Kuukausiliitteen Luokkakoneella, mihin yhteiskuntaluokkaan kuulut. *Helsingin Sanomat*. Viitattu 8.4.2017, <<http://www.hs.fi/datajournalismi/art-2000002695512.html>>.



Fagerström, K. 2015. Tutkittu: Näin suomalaiset käyttävät mediaa 2015. MTV Spotti. Viitattu 4.2.2017, <<http://www.mtv.fi/spotti/tutkittua/kuluttajat/artikkeli/tutkittu-suomalaisten-median kaytto-vuonna-2015/5598232>>.

Heinonen, M. 2008. Verkkomedian käyttö ja tutkiminen. Iltalehti Online 1995–2001. Helsingin yliopisto. Viestinnän oppiaine, Helsinki. Viestinnän julkaisuja 15.

Hirsjärvi, S., & Sinivuori, E. 2009. Tutki ja kirjoita 15.–16. uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Huotari K. & Hamari, J. 2012. Defining Gamification - A Service Marketing Perspective. Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference. 3.–5.10.2012. Tampere.

Jenkins, H. 2006. Convergence culture: where old and new media collide. New York: New York University press.

Julkisen sanan neuvosto. 2014. Journalistin ohjeet. Viitattu 14.3.2017, <[http://www.jsn.fi/journalistin\\_ohjeet/](http://www.jsn.fi/journalistin_ohjeet/)>.

Juul, J. 2005. Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press.

Jyväskylän yliopisto. 2015. Laadullinen analyysi. Viitattu 25.3.2017, <<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/laadullinen-analyysi>>.

Kaario, A. & Mäkeläinen, M. 2017. Trump ja 6 pulmaa Itä-Aasiassa. Yle Uutiset. Viitattu 8.4.2017, <<http://yle.fi/uutiset/3-9466080>>.

Kapp, K. M. 2016. 5 Learning Tech Trends to Watch in the Next 5 Years. Association for Talent Development. Viitattu 18.2.2017, <<https://www.td.org/Publications/Blogs/Learning-Technologies-Blog/2016/02/5-Learning-Tech-Trends-to-Watch-in-the-Next-5-Years>>.

Kaul, V. 2013. Journalism in the Age of Digital Technology. Online Journal of Communication and Media Technologies. Viitattu 7.2.2017, <<http://www.ojcm.net/articles/31/317.pdf>>.

Kunelius, R. 2000. Journalismi nelijalkaisena otuksena: tutkimuksen näkökulmia, ongelmia ja haasteita. Tiedotustutkimus 23 (3), 4–27.

Kunelius, R. 2003. Viestinnän vallassa: Johdatusta joukkoviestinnän kysymyksiin. Helsinki: WSOY.

- Launonen, S.-K. 2014. Uutispelit ja niiden uskottavuus. Jyväskylän yliopisto. Viestintätieteiden laitos. Pro gradu -tutkielma.
- Mäkinen, E. & Mykkänen, P. 2014. Mistä päin Suomea olet kotoisin? Testaa, tietääkö HS:n murretesti vastauksen. Helsingin Sanomat. Viitattu 8.4.2017, <<http://www.hs.fi/sunnuntai/art-2000002739713.html>>.
- Mäntymaa, E. & Tähjä, K. 2016. Sinut on käännytetty. Yle Uutiset. Viitattu 8.4.2017, <<http://yle.fi/uutiset/3-9136482>>.
- Ohler, J. 2008. Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Pavlik, J. V. 2001. Journalism and new media. New York: Columbia University Press.
- Sanoma. 2017. Brändit. Viitattu 7.4.2017, <<https://www.sanoma.com/fi/tama-sanoma/brandit>>.
- Seppänen, J. & Väliaverronen, E. 2012. Mediatyhteiskunta. Toinen, tarkistettu painos. Tampere: Vastapaino.
- Sicart, M. 2008. Newsgames: Theory and Design. Entertainment Computing – ICEC 2008. Lecture Notes in Computer Science, volume 5309/2009, 27–33. 11/2008.
- Spires, H. A. 2008. 21<sup>st</sup> Century Skills and Serious Games: Preparing the N Generation. Serious Educational Games. Rotterdam: Sense Publishers.
- Stenros, J. 2016. The Game Definition Game: A Review. Games and Culture 1–22.
- Treanor, M. & Mateas, M. 2009. Newsgames: Procedural Rhetoric meets Political Cartoons. Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. 9/2009. Brunel University.
- Tuomi, J., & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 11. uudistettu laitos. Helsinki: Tammi.
- Vesalainen, S. 2013. Sanoma lopettaa Nelosen uutiset ja vähentää väkeä. Yle Uutiset. Viitattu 7.3.2017, <<http://yle.fi/uutiset/3-6909999>>.

Virtuaaliammattikorkeakoulu. 2017. Case-tutkimus. Viitattu 26.6.2017, <<http://www2.amk.fi/digma.fi/www.amk.fi/opintojak-sot/0709019/1193463890749/1193464144782/1194348546586/1194356433452.html>>.

Yleisradio. 2015. Yle 2020: Suomalaisten keskellä. Viitattu 7.4.2017, <<http://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/12/01/yle-2020-suomalaisten-keskella>>.

Yle Uutiset. 2017. Donald Trump. Viitattu 1.4.2017, <<http://yle.fi/aihe/termi/freebase/m0ccqt90/donald-trump?page=1>>.

Yohannis, A. R., Prabowo, Y. D. & Waworuntu, A. 2014. Defining Gamification from lexical meaning and process viewpoint towards a gameful reality. International Conference on Information Technology Systems and Innovation (ICITSI) 2014. 24.–27.2014. Bandung-Bali.

Mitkä ovat pelin säännöt? Voiko sääntöjä rikkoa?

Mikä on pelin tavoite?

Mikä on pelin lopputulos? Voiko pelin hävitä?

Millainen ympäristö pelillä on?

Miten uutispeli linkittyy uutisaiheeseen?

Mikä on sen suhde ajankohtaisuuteen ja faktapohjaisuuteen?

Kuinka uutispelissä esitetään tietoa ja millaista tarinankerrontaa se käyttää?

Millaista taustatietoa uutispeli hyödyntää?

Miten uutispeli ylläpitää julkista keskustelua?

Millaista journalistista harkintaa pelissä on käytetty?

Miten se edustaa suurta yleisöä?

Onko peli julkisen toiminnan resurssi? Jos, niin kenen?

Miten uutispelin jaettavuus on huomioitu?

Henkilökohtaistaako uutispeli uutisaihetta?