UUTISPELIT JA NIIDEN USKOTTAVUUS

Sanna-Kaisa Launonen
Puheviestinnän pro gradu -tutkielma
Syksy 2014
Viestintätieteiden laitos
Jyväskylän yliopisto

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Viestintätieteiden laitos
Tekijä – Author Sanna-Kaisa Launonen	
Työn nimi – Title Uutispelit ja niiden uskottavuus	
Oppiaine – Subject Puheviestintä	Työn laji – Level Pro gradu
Aika – Month and year Syksy 2014	Sivumäärä – Number of pages 92

Tiivistelmä – Abstract

Tässä pro gradu -tutkielmassa selvittiin uutispelien käyttäjien käsityksiä ja kokemuksia uutispeleistä. Tutkimuksen tavoitteena oli ymmärtää, miten pelaajat mieltävät uutispelien uskottavuuskuvan. Tutkimuksen aineistona oli neljä kohderyhmähaastattelua, jotka analysoitiin teoriasidonnaisesti laadullisen sisällönanalyysin keinoin.

Tulosten perusteella uutispelejä tulkitaan pelien, uutisten, tiedon ja vaikuttamisen, teknologian, asiakaspalvelun ja bisneksen kehysten kautta. Pelien kehys hallitsi haastateltavien tulkintaa uutispeleistä. Uutisten kehyksen ja pelien kehyksen välillä oli jännitteitä, ja ajoittain ne olivat jopa ristiriidassa toistensa kanssa. Tämä kehysten välinen jännite esti itsenäisen uutispelin kehyksen syntymisen. Teknologian ja pelien nähtiin vievän tilaa asiasisällöltä journalistisessa kontekstissa. Lisäksi viihteellisyyden ja keveyden nähtiin lisääntyvän niiden myötä. Mahdolliset uutispelien hyödyt, kuten aiheen havainnollistaminen, jäivät arvioitujen haittojen varjoon.

Uutispelien uskottavuuskuva oli yhteyksissä uutisten ja pelien ominaisuuksiin. Uutisten ja pelien kehysten ristiriidat esimerkiksi totuudenmukaisuuden kohdalla olivat uskottavuuden arvioinnissa tärkeässä asemassa. Tutkimuskohteina olleet uutispelit eivät täyttäneet uskottavuudelle asetettuja tiedon läpinäkyvyyden ja muodon toimivuuden vaatimuksia. Käyttäjät eivät siis kokeneet uutispelejä uskottaviksi. Vaihtoehtoisesti uskottavuus jäi uutispelien kontekstissa merkityksettömäksi ominaisuudeksi haastateltaville.

Tulosten perusteella näyttää siltä, että uutispelit ovat erittäin haastavia toteuttaa ja niiden suunnittelussa vaaditaan erityistä tarkkuutta. Tulokset antavat suuntaviivoja sille, mihin uutispelejä on mahdollista käyttää ja mitä uutispelin tekijöiden ja julkaisijoiden on syytä ottaa huomioon. Ennen kaikkea asiatieto, sisällölle mielekkäiden vuorovaikutusmuotojen ja -mekaniikkojen suunnittelu ja ulkomuodon tarkoituksenmukaisuus näyttäisivät olevan tärkeitä uutispelien uskottavuuden sekä käytettävyyden kannalta.

Asiasanat - Keywords
Journalismi, kehysteoria, pelillistäminen, puheviestintä, teknologiavälitteinen vuorovaikutus, uskottavuus, uusmedia, uutispelit

Säilytyspaikka - Depository
Jyväskylän yliopisto/Jyväskylän yliopiston kirjasto

Muita tietoja – Additional information

Sisällys

1 Johdanto 1

2 Uutiset vuorovaikutteisen uusmedian aikakaudella 4

3 Uutispelit 7

3.1 Pelillistäminen 7

3.2 Uutispelit 10

3.3 Uutispelien ja pelillistettyjen uutisten hyödyt ja haasteet 14

4 Uskottavuus uutisten kontekstissa 16

5 Kehysteoria 19

5.1 Erilaisista kehyksistä kohti viestintätieteiden kehyksiä 19

5.2 Goffmanilainen kehysanalyysi 21

5.3 Kehysanalyysin peruskäsitteet 23

6 Tutkimuksen toteutus 28

6.1 Tutkimusaihe ja tutkimuskysymykset 28

6.2 Kohderyhmähaastattelut 32

6.3 Esimerkkimateriaali 34

6.4 Haastattelutilanne ja aineiston analyysi 37

6.4.1 Haastattelutilanne ja haastattelujen litterointi 37

6.4.2 Kehysten analyysi 38

6.4.3 Uskottavuusarvioiden analyysi 41

7 Tulokset 43

7.1 Kehykset ... 43
7.1.1 Pelien kehys ... 43
7.1.2 Uutisten kehys ... 47
7.1.3 Tiedon ja vaikuttamisen kehys ... 50
7.1.4 Teknologian kehys ... 52
7.1.5 Asiakaspalvelun kehys ... 55
7.1.6 Bisneksen kehys ... 57
7.2 Uskottavuus ... 59

8 Tulosten johtopäätökset ... 62
8.1 Ajatus uutispelin kehyksestä ... 62
8.2 Kehysten yhteensopivuus ja ristiriidat ... 64
8.3 Uutispelit ja uskottavuus ... 68
8.4 Uutispelien haasteet ... 71
8.5 Tutkimuksen arviointi ... 72
8.5.1 Käsitteet ... 72
8.5.2 Metodi ... 74
8.5.3 Kokonaisuus ... 77

9 Pohdinta ja päätäntö ... 79
9.1 Pohdinta ... 79
9.2 Tulosten hyödyntäminen ja jatkotutkimuskohteet ... 82

Kirjallisuus ... 84

Liitteet ... 91

1 JOHDANTO

Teknologian kehittyminen on monipuolistanut teknologiavälitteisiä ja teknologian kanssa käytäviä vuorovaikutuksen tapoja, muotoja ja paikkoja. Tämän vuoksi puheviestinnässä ja vuorovaikutuksen tutkimuksessa onkin jo parin vuosikymmenen ajan ollut tärkeää ja mielekästä tutkia erilaisia teknologiavälitteisiä vuorovaikutuksen muotoja ja huomioida, miten kyseinen media tai viestintäkanava vaikuttaa sen kautta käytävään vuorovaikutukseen (Ledbetter 2014, 457). Tutkimus on keskittynyt muun muassa sosiaaliseen dynamiikkaan erilaisissa virtuaalisissa ympäristöissä, mutta myös ihmisen ja tietokoneen väliseen vuorovaikutukseen.

Uusmedian tarjoamat mahdollisuudet ja medioiden konvergenssi ja sekoittuminen ovat johtaneet puheviestinnän tutkimuksen laajenemiseen erilaisille alueille. Vuorovaikutteisuuden lisääntyessä erilaisissa sovelluksissa ja teknologisissa ympäristöissä myös raja-aidat tieteenalojen välillä suhteessa puheviestintään ja vuorovaikutuksen tutkimukseen voivat muuttua. Tästä on esimerkkinä muutospaineen alla oleva uutisteollisuus. Uutisteollisuuden muutospaineiden takana on monia asioita, mutta tärkeimpiä ovat olleet teknologian kehitys, Internetin nousu ja vuorovaikutteisuuden lisääntyminen. Internetin myötä joukkoviestimet eivät enää välttämättä ole ihmisten ensisijaisia uutislähteitä, vaan ihmiset saavat monipuolisemmin monilta tahoilta tietoa erilaisista tapahtumista. Toisaalta informaation jakamisen siirryttyä merkittäviltä osin Internetiin on suuri osa myös uutisorganisaatioiden julkaisuista muuttunut digitaalisiksi.

Uusmedian myötä ihmiset ovat alkaneet kaivata monipuolisempaa, erilaisia näkökulmia tarjoavaa informaatiota tai hyvin henkilökohtaisesti kohdennettua informaation saantia. Yksi keino sekä uutisten kohdentamiseen että monipuolistamiseen on vuorovaikutteisuuden lisääminen ja uusmedian keinojen käyttäminen. Uutisorganisaatiot ovatkin yrittäneet keksiä keinoja nykyaikaistaa ja monipuolistaa tarjontaansa. Yhtenä esimerkkinä medioiden konvergenssista ja digitaalisen uutistarjonnan mahdollisuudesta monipuolistua vuorovaikutteiseksi uusmediaksi voidaan pitää uutispelejä.

Uutispelit ovat uutisten ja digitaalisten pelien leikkauspisteessä luotuja teoksia, jotka käsittelevät ajankohtaisia uutisaiheita. Ne ovat digitaalisten uutisten sanomaa ja sisältöä

selventäviä, syventäviä ja havainnollistavia pelejä, pelien kaltaisia tai pelillisiä mekaniikkoja tai tekniikkoja käyttäviä sovelluksia. Uutispelit ovat tyypillisesti nopeasti omaksuttavia sekä lyhytkestoisia, ja niissä käytetään usein pelaajille ennestään tuttuja pelimekaniikoita. Useimmiten kyseessä ei ole kokonainen ja monimutkainen selvästi peliksi tunnistettava peli, vaan yksinkertainen, pelien tuttuja mekaniikkoja rajallisesti käyttävä sovellus. Niitä on julkaistu Internetissä uutisorganisaatioiden uutissivustoilla, mutta niitä voi esiintyä myös muilla uutisia julkaisevilla tahoilla, esimerkiksi kansalaisjournalismia tuottavilla tai muuten ajankohtaisista aiheista kertovilla sivustoilla. Esimerkiksi Helsingin Sanomien verkkouutisissa ilmestynyt Säästöpeli (2013), jossa käyttäjän täytyy yrittää Suomen hallituksen 2013 syksyllä tekemän päätöksen mukaisesti valikoida miljardin edestä säästöjä kuntien erilaisista menoista, voidaan nähdä uutispelinä.

Digitaalisten pelien vahvat narratiiviset, prosessuaaliset ja retoriset mahdollisuudet ja pelien kanssa käytävän vuorovaikutuksen omalaatuinen luonne tuovat pelit puheviestinnän tutkimusalueelle. Näin on myös uutispelien kohdalla. Digitaalisia pelejä on tutkittu aiemminkin viestinnän tutkimuksessa (esim. Shen, Monge & Williams 2014; Stabile 2014; Zhu & Chen 2012; Siitonen 2007). Uutisten kautta käytävän vuorovaikutuksen ja siihen vaikuttavien olosuhteiden muuttuessa - eli siirryttäessä uutistekstistä, -videosta tai -valokuvista uutispeliin - on sekä uutisen tekijän ja että vastaanottajan asennoiduttava vuorovaikutustilanteeseen eri tavoin.

Uutispelien täytyy antaa käyttäjilleen jonkinlaisia vapauksia toimia pelin sisällä ja mahdollisuus muokata kokemustaan uutisesta pelin antamien rajoitusten mukaisesti. Uutispelien sisältämät vapaudet ja vuorovaikutuksen mahdollisuudet antavatkin yksilöille mahdollisuuden lähestyä uutisen sisältöä omista lähtökohdistaan. Verrattuna muihin uutisformaatteihin uutispeli on toiminnaltaan vastaanottajakeskeinen ja vaatii vastaanottajansa sitoutumisen, jotta se voi edes todella kertoa uutisen. Käyttäjä myös joutuu toimimaan itse ja kenties tekemään päätöksiä. Näiden mahdollisuuksien ja ominaisuuksien takia vastaanottajan rooli on erittäin tärkeä ja keskeinen uutispelien kohdalla. Vastaanottajakeskeisyys ohjaakin tutkimaan uutispelejä sen vastaanottajien kannalta.

Uutispeleistä on kuitenkin hyvin rajallisesti tutkimustietoa erityisesti uutisten kuluttajien ja uutispelien käyttäjien näkökulmasta. Koska ilmiö on uusi ja useimmille vielä tuntematon, ei suhtautuminen ja asennoituminen uutispeleihin tai vuorovaikutus

niiden kanssa ole ilmiselvää tai mutkatonta. Koska puheviestintä on tutkimusalana erikoistunut vuorovaikutustilanteiden ja niiden muodostumisen analyysiin, on sen kautta hedelmällistä lähteä purkamaan ja analysoimaan uutispelien tilannetta vastaanottajan näkökulmasta. Samalla voidaan myös kysyä, voiko uutispeli saavuttaa uskottavaa asemaa, josta useat vakiintuneet uutisformaatit nauttivat. Näin uskottavuus, jonka kysymykset ovat perinteinen osa puheviestinnän tutkimusta, nousee uutispelien kontekstissa merkittäväksi tutkittavaksi ominaisuudeksi vastaanottajien arvioissa.

Uusien ilmiöiden kuten uutispelien kohdalla on syytä tutkia, miten yksilöt tulkitsevat kyseistä tilannetta tai ilmiötä. Erving Goffman (1974) toteaa, että se, millaisen kehyksen, tilanteellisen tulkinnan, kautta yksilö orientoituu tilanteeseen siihen joutuessaan, määrittää tilanteen ja myös vuorovaikutuksen muodostumisen siitä eteenpäin. Uusien ilmiöiden kohdalla, jotka ovat muunnelmia aiemmista tuntemistamme asioista ja ilmiöistä, tilanteeseen orientoituminen ei ole yksiselitteistä emmekä välttämättä osaa vastata varmuudella kysymykseen ”mitä tässä tilanteessa on tapahtumassa”. Tämän vuoksi on syytä selvittää, millaisia kehyksiä uutispelien tilanteesta löytyy. Koska uutispeleistä ja niihin suhtautumisesta on hyvin rajallisesti tietoa, kehysanalyysin yleisempi tilanteen järjestäytymisen taso on tutkielman kannalta järkevämpi kuin esimerkiksi joskus vuorovaikutuksen tutkimuksessa käytetyt kehyksien kaltaiset skriptit, jotka keskittyvät yksityiskohtaisemmin tiettyihin, tuttuihin kaavoihin vuorovaikutustilanteissa (ks. skripteistä Schank, & Abelson 1977).

Tässä tutkielmassa tutkitaan uutispelien käyttäjien/pelaajien käsityksiä ja suhtautumista uutispeleihin. Tähän pyritään analysoimalla kohderyhmähaastatteluista tunnistettavia kehyksiä goffmanilaisen kehysanalyysin kautta. Lisäksi pohditaan, mitä nämä kehykset merkitsevät uutispelien uskottavuudelle.

Tämä pro gradu on osa Jyväskylän viestintätieteiden laitoksen The Impact of Gamification on Journalism -hanketta, jonka on rahoittanut Helsingin Sanomain Säätiö.

2 UUTISET VUOROVAIKUTTEISEN UUSMEDIAN AIKAKAUDELLA

Uutisten kuluttaja ja vastaanottaja on perinteisesti ollut varsin pienessä roolissa uutisten muodostumisessa ja niiden tekemisessä. Perinteisesti journalismi on ollut hyvin ammattimaista, mikä näkyy journalismin määritelmissä. Esimerkiksi Kuutti (2006, 73) määrittelee journalismin toimitustyön käytäntönä eli toimituksissa tehtävänä tai vapaiden toimittajien tekemänä työnä, joka on ajankohtaisina ja faktapohjaisina esitettävien, pääosin yhteiskunnallista ainesta sisältävien joukkoviestintäsanomien tuottamista. Näiden sanomien tuottaminen vaatii suunnittelua, valintaa, harkintaa ja muotoilua. Kuutin määritelmän mukaan journalismi edellyttää jonkinlaista joukkoviestintäkanavaa, joiksi voidaan esimerkiksi lukea sanomalehdet, radio, televisio ja aikakauslehdet sekä osaltaan myös Internet.

Koska journalismin ja joukkoviestimien rooli tiedonjakajana on ollut merkittävä niin yksittäisille ihmisille kuin yhteisöillekin, on sille asetettu myös asetettu selkeitä arvoja ja tehtäviä, jotka on nähty pitkälti yhdenmukaisina joukkoviestinnän tehtävien kanssa: totuudenmukaisen ja olennaisen tiedon välitys, yhteiskunnan kriittinen tarkkailu ja yhteiskunnan vallankäytön valvonta sekä sananvapauden ja julkisen keskustelun edistäminen. Toisaalta on journalismi nähty ympäröivän yhteiskunnan ja maailman tapahtumien ja kehityskulkujen tarkastelijaksi, kuvaajaksi, selittäjäksi ja arvioijaksi, joka pyrkii mahdollisimman hyvään todellisuuden kuvaukseen. (Kuutti 2006, 73.)

Kuutti huomioi, että väljästi nähtynä journalismiin voidaan lukea kuuluvaksi myös esimerkiksi tietty osa kirjallisuutta, erityisesti ajankohtainen dokumentaarinen, faktapohjainen yhteiskunnallinen kirjallisuus myös sellaisessa tapauksessa, jossa kirjoittaja ei ole varsinaisesti ammattijournalisti. Määritelmän puitteissa uutisen vastaanottajalle tai tavalliselle kansalaiselle jää kuitenkin erittäin rajallinen rooli informaation käsittelemisessä ja tiedon tuottamisessa. Jopa journalismille ominaiset arvot korostavat joukkoviestimiä todellisina tiedon lähteinä, joilla on merkittävä, mutta vastaanottajaan nähden varsin yksisuuntainen rooli. Perinteisesti uutisoinnin ja journalismin välineet ovatkin olleet ainoastaan journalistien tavoitettavissa ja tavallisten ihmisten ulottumattomissa.

Erityisesti massamedian kultakaudella journalismi onkin joukkoviestimien kautta tavoittanut suuren osan ihmisistä ja toiminut heille päälähteenä maailman ja yhteiskunnan tapahtumista. Viimeisten 20 vuoden aikana tilanne on kuitenkin muuttunut niin sanotun uuden median aikakauden myötä. Uusmedia on yhteisnimitys digitaalisuuteen perustuville, tietokoneen ja tietoverkkojen kautta käytettäville viestintävälineille (Kuutti 2006, 242). Uusmedian tunnuspiirteitä on hahmoteltu eri tavoin. Esimerkiksi Manovichin (2001, 43–65) mukaan uusmedialla on viisi ominaispiirrettä: digitalisoituminen, modulaarisuus, automaatio, muunneltavuus ja sisällön käännettävyys. Manovich keskittyy ominaispiirteiden kohdalla pääasiallisesti tekniikoihin ja mekaniikkoihin, jotka mahdollistavat uusmedian olemassa olon ja synnyn.

Logan (2010, 48–49) puolestaan hahmottelee uutta mediaa ja sen tunnuspiirteitä McLuhanin teoreettista perintöä mukaillen ja kuvaa uusmedian tunnusmerkeiksi seuraavat: 1) kaksisuuntainen viestintä, 2) informaation helppo saatavuus ja levittäminen, 3) jatkuva oppiminen, 4) ryhmittäytyminen ja integraatio, 5) yhteisöjen syntyminen, 6) siirrettävyys/kannettavuus, 7) konvergenssi tai lähentyminen, 8) yhteensopivuus, 9) sisällön yhteen kerääminen ja yhdistäminen, 10) monimuotoisuus, valinnanvara ja pitkän hännän ilmiö, 11) kuluttajien ja tuottajien integraatio, 12) sosiaalinen yhteisöllisyys ja kyberyhteistyö, 13) uudelleenmiksauksen kulttuuri ja 14) siirtymä tuotteista palveluihin. Loganin (2010, 51) mukaan siinä, missä vanhan median kohdalla edellä mainittuja ominaisuuksia ilmenee kerrallaan vain muutamia, uusmedia sisältää useimmat tai kaikki niistä. Vaikka mekaniikat ja tekniikat ovat uusmedian kannalta ensiarvoisen tärkeitä, ovat Loganin kuvailemat seuraukset kenties mielenkiintoisempaa erityisesti tavallisten ihmisten kannalta.

Uusmedian myötä maailma on siirtynyt vuorovaikutteisen digitaalisen median aikakaudelle. Se on antanut tilaa uudenlaiselle yhteisöjen muodostumiselle perustuen ennen kaikkea yhteisen kognitiivisen tilan muodostamiselle, kun taas massamedian aikakausi tuotti yhteisen tunnetilan yhteisöjä. (Logan 2010, 52.) Samalla teknologia ja erilaiset mekaniikat ovat mahdollistaneet kuluttajien ja tuottajien integraation ja uusmedian myötä uutisten tuottaminen ja tiedon jakaminen ei ole enää ainoastaan toimittajien ja uutisorganisaatioiden hallussa. Lähes mikään paikka ei myöskään ole saavuttamattomissa uuden teknologian ja sen tarjoamien mahdollisuuksien myötä edes tavallisille ihmisille (Lee-Wright 2010, 72). Uusmedian avulla tavalliset ihmiset voivat tuottaa ja jakaa informaatiota merkittävästi aiempaa tehokkaammin ja joukkona jopa

kilpailla uutisorganisaatioiden kanssa. Tämä antaa tavallisille ihmisille ja kuluttajille huomattavasti enemmän vaihtoehtoja tiedonhaulle sekä lähestymistavoille, sekä asettaa uutisorganisaatiot muutospaineen alle.

Tavallisen ihmisen valta informaation tuottamisessa ja levittämisessä on kasvanut merkittävästi viimeisten vuosien aikana, mikä vahvistaa tavallisten ihmisten asemaa ja mahdollisuuksia. (Logan 2010, 143–147.). Tämä uusmedian myötä tapahtunut muutos vastaanottajan ja uutisorganisaation suhteessa on vaikuttanut myös perinteisten uutisorganisaatioiden tarjontaan ja levikkiin. Edes erottuakseen kuluttajille uutisorganisaatioiden on tehtävä paljon töitä näkyvyytensä eteen. Internetin kautta ihmisillä on huomattavan paljon enemmän valinnanvaraa liittyen siihen, mistä saada uutisensa päivittäin. Lisäksi erilaiset ohjelmat ja sovellukset voivat pitää huolen siitä, että yksilöt saavat juuri heitä kiinnostavia uutisia esimerkiksi uutissyötteiden kautta, jolloin perinteisemmät uutisorganisaatiot saattavat siirtyä pois keskiöstä. Siksi uutisorganisaatioiden onkin ollut järkevää tarjota asiakkailleen mahdollisuuksia lähestyä uutisia aiempaa vuorovaikutteisemmin ja enemmän kuluttajien ehdoilla, jopa uutisen sisällön tasolla. Uusi teknologia ja uusmedia haastavatkin journalismin ja jopa sen roolin vallan vahtikoirana ja demokratian toteutumisessa (ks. esim. Fenton 2010).

Uutisorganisaatiot ovatkin etsineet uusia, erilaisia tapoja esittää uutiset asiakkailleen ja käyttäjilleen vastatakseen uusmedian paineeseen ja ihmisten toiveisiin. On esimerkiksi esitetty, että sanomalehtien voisi olla mahdollista siirtyä enemmän syvälliseen, analyyttiseen raportoimiseen ja niiden pohjalta erilaisten mielipiteiden esittämiseen (Logan 2010, 148–150). Toiset ovat siirtyneet tarjoamaan esimerkiksi datajournalismia, toisaalta taas pitkiä, niin sanotun hitaan journalismin reportaaseja (ks. esim. Long Play). Toisaalta vuorovaikutteisten, vastaanottajalle tiettyjä vapauksia tuovien uutisten mahdollisuus on noussut esiin. Yhdeksi vuorovaikutteiseksi uutisten mahdollisuudeksi ovat muodostuneet uutispelit.

3 UUTISPELIT

Digitaalisten pelien menestys on herättänyt huomiota eri aloilla. Digitaalisilla peleillä viitataan kaikenlaisiin peleihin, joita käytetään tietoteknisillä laitteilla mobiilipeleistä tietokonepeleihin ja konsolipeleihin. Digitaalisten pelien eri mekaniikkoja ja suunnittelutekniikoita sekä varsinaisia pelejä on kokeilevasti alettu soveltaa erilaisiin konteksteihin niin, että tavoitteet eivät varsinaisesti ole viihteellisiä. Trendiä on mahdollista eritellä esimerkiksi uutisten kohdalla "games for change" tai "serious games" -liikkeen eli sosiaalista muutosta edistävien pelien kautta tai vaihtoehtoisesti ilmiötä voidaan kuvata pelillistämisen kautta, jolloin uutisiin tuodaan jotain pelielementtejä, muttei varsinaisia pelejä. Uutisten kohdalla näin on tehty pääasiallisesti verkossa julkaistavien uutisten yhteydessä. Uutiskontekstissa uutispelit vastaavat ainakin osittain uuden median haasteisiin, ja tuovat niiden piirteitä, esimerkiksi konvergenssia, monimuotoisuutta, valinnanvaraa ja sisältöjen yhdistymistä, uutisiin. Tässä osiossa käsitellään pelejä ja pelielementtejä digitaalisten uutisten kontekstissa, määritellään tarpeelliset käsitteet ja pohditaan niiden ilmenemistä ja mahdollisuuksia.

3.1 Pelillistäminen

Uutisten kontekstissa pelillistäminen tarkoittaa pelielementtien ja -mekaniikkojen tuomista osaksi uutisia. Pelillistämisen tunnetuin määritelmä on pelisuunnittelun elementtien ja pelimekaniikkojen käyttäminen muissa konteksteissa kuin peleissä (Deterding, Dixon, Khaled ja Nacke 2011, 1). Lisäksi pelillistäminen on vaihtoehtoisesti määritelty prosessiksi, jossa palveluun lisätään toiminnallisuutta pelillisen kokemuksen saavuttamiseksi ja käyttäjän kokonaisvaltaisen ja arvokkaan kokemuksen luomiseksi ja tukemiseksi (Huotari & Hamari 2012, 19). Ero kahden määritelmän välillä on erityisesti pelillistämisen kohteen valinnassa, sillä jälkimmäinen keskittyy ennen kaikkea palveluihin, kun taas aiempi mahdollistaa pelillistämisen kohteeksi huomattavasti laajemman joukon toimintoja ja tehtäviä. Sen sijaan pohjimmainen toiminta-ajatus ja tavoite ovat molemmissa hyvin samansuuntaisia.

Pelillistämistä on tutkittu ja sovellettu erilaisissa konteksteissa organisaation sisäisistä pelillistämisprojekteista innovointiin, esimerkiksi oppimisen ja koulutuksen yhteydessä (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014, 4-5). Erityisen tunnettuja esimerkkejä pelillistämisestä

ovat Foursquare-palvelu ja Fitocracy-palvelu, joiden tavoitteet vastaavat pitkälti useimmiten pelillistämiselle asetettuja tavoitteita ja toiveita. Pelillistämisen on ajateltu lisäävän erilaisten toimintojen tekemisen mielekkyyttä tuomalla pelien hauskuuden ja leikillisyyden kontekstiin, joka muuten saattaisi olla tylsä, vaativa tai kenties tehoton. Pelillistämisen on kuvailtu olevan hyödyllistä erityisesti jonkinlaisen käyttäytymisen muuttamisen, motivoimisen tai palvelun käytön lisäämisen yhteydessä (Zichermann & Cunningham, 2011, 27, Nicholsonin 2012, 1 mukaan). Ennen kaikkea pelillistämisen on toivottu tukevan ja edistävän käyttäjien osallistumista, kuten aktiivisempaa palvelun käyttöä ja sosiaalista vuorovaikutusta, tai parantavan toimintojen laatua ja tuottavuutta. Pelillistämisen tavoitteet ovat lähellä vaikuttamisen perinteestä tuttuja tavoitteita eli käytöksen tai mielipiteen muuttamista (ks. esim. Stiff & Mongeau 2003, 4–10; Larson 2013, 16–22), mutta tavat ovat sinänsä rajatummat ja erilaiset.

Vaikutuksien on oletettu syntyvän positiivisten, luontaisesti motivoivien, pelin kaltaisten (eng. gameful) kokemusten takia, jotka syntyvät palvelujen pelillistämisen ja motivoivien toimintojen johdosta. (Hamari 2013, 2; Hamari, Koivisto & Sarsa 2014, 1.) Pelillistäminen ikään kuin muuttaa kokemuksen motivoivaksi ja hauskaksi, jonka jälkeen toivotut tavoitteet on mahdollista saavuttaa. Näin ollen pelillistäminen koostuu kolmesta pääosasta: 1) saada yksilö motivoitumaan ja toimimaan tietyllä tavalla, 2) toimintaa seuraavat psykologiset seuraukset tai tulokset ja 3) lopulta käyttäytymisessä näkyvät lopputulokset eli käytöksen muutokset pidemmällä ajanjaksolla (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014, 2). Tähän pyritään lisäämällä erilaisia pelielementtejä palveluun, tuotteeseen tai aktiviteettiin.

Pelillistämisen yhteydessä on käytetty paljon tiettyjä ikonisia pelimekaniikkoja. Nämä pelimekaniikat ovat pisteiden kerääminen (eng. points), listaukset parhaimmista pelaajista (eng. leaderboards), erilaiset saavutukset ja niiden saavutusmerkit (eng. achievements and badges), tasot (eng. levels), tarinaelementit (eng. story/theme), selkeät tavoitteet, palaute, palkinnot, eteneminen ja haasteet. Kaikista käytetyimpiä ovat olleet pisteet, parhaiden pelaajien listaukset ja saavutukset tunnusmerkkeineen. (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014, 3-4.) Näitä elementtejä voidaan lisätä joihinkin kokonaistavoitteita edistäviin tehtäviin tai toimintoihin, jolloin ideana on, että ne lisäisivät ennen kaikkea käyttäjien sisäistä motivaatiota.

Pelillistämisen toimimiselle sisäisen motivaation herättäminen on ensisijaisen tärkeää. Tämä johtuu siitä, että ulkoisiin palkintoihin tai ulkoisiin vaikuttimiin tukeutuva

toimintojen motivointi menettää tehonsa ajan myötä, näin tietysti myös pelillistämisen kohdalla. Se, herättävätkö tasot, pisteet ja kilpailu luontaista vai ulkoista motivaatiota, on kuitenkin kyseenalaista. Kohderyhmän määrittely ja palvelun käyttäjien tai toiminnan tekijöiden pelaajaprofiilien tunnistaminen onkin erittäin tärkeää, jotta pelillistetty kokemus voidaan suunnitella toimivaksi ja motivoivaksi, sillä samanlainen toiminta ei motivoi kaikkia ihmisiä. (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014, 6.) Myös muu pelaajien mentaliteettiin ja toimintatapoihin keskittynyt tutkimus on tehnyt vastaavia löydöksiä (ks. esim. erilaisista pelimentaliteeteista ja pelaajatyypeistä Kallio, Mäyrä ja Kaipainen 2009). Mikäli sisäinen motivaatio johonkin toimintoon saadaan kuitenkin heräämään pelillisten elementtien myötä, muuttuu kyseinen toiminta miellyttäväksi ja on todennäköisempää, että ihminen toimii jatkossakin pelillistämisen rohkaisemalla tavalla. Tämä onkin pelillistämisen päätavoite. Jos siis uutisten lukeminen tai sisällön ymmärtäminen muuttuisi pelillisten elementtien myötä kiinnostavammaksi ja motivoivaksi, tarkoittaisi se kenties lukijalle mielekkäämpiä kokemuksia uutisten parissa.

Pelillistämisen konsepti on myös saanut vahvasti kritiikkiä. Esimerkiksi Chorney (2012) on kritisoinut pelillistämistä muun muassa siitä, ettei se ota huomioon pelien todellista luonnetta, arvoa tai sitä, mikä tekee peleistä todellisuudessa houkuttelevia ja mukaansatempaavia. Hänen mukaansa pelimekaniikat irrotettuna toiseen kontekstiin eivät tee kokemuksesta pelillisempää, vaan vain ja ainoastaan mekanisoidun, ellei suorastaan käyttäjäänsä hyväksikäyttävän. Hän myös kyseenalaistaa pelillistämisen tai mahdollisesti edes pelien olevan potentiaalinen ongelmanratkaisuväline ja viittaa peleihin ennen kaikkea harhautuskeinona ja viihdykkeenä. Hän pitää pelillistämistä myös tehottomana käytöksenmuutostyökaluna. Lisäksi pelillistäminen on Chorneyn mukaan vain retorinen väline hallita ja ohjata käyttäjiä.

Myös esimerkiksi Bogost (2011) on viitannut pelillisiin palveluihin ennen kaikkea käyttäjiään riistävinä sekä hyväksikäyttävinä, ja Chorneyn tapaan pelien todellisen arvokkaan sisällön unohtavina. Samankaltaisia ajatuksia on esittänyt myös Ferrara (2013), jonka mukaan pelien todellisia mahdollisuuksia on mahdotonta saavuttaa ottamalla vain osa peleistä eli pelillistämällä. Hänen mukaansa pelien tarjoamat mahdollisuudet on mahdollista saavuttaa vain kokonaisten pelien ja niistä syntyvien kokemusten kautta. Pelillistämisen on kuvailtu olevan propagandaa tai vain väline hyväksikäyttää pelillistettyjen tuotteiden tai palvelujen käyttäjiä. Lisäksi pelillistämisessä on kuvailtu unohtuvan pelien todellinen sisältö.

Pelillistämisen tutkimus on todennut pelillistämisen olevan kuitenkin muutakin kuin propagandaa, sillä pelillistämisellä on todettu olevan usein ainakin jonkinlaisia hyötyjä (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014, 5). Pelillistäminenkin vaatii tarkkaa suunnittelua toimiakseen. Mikäli pelimekaniikkoja lisätään kontekstiin sen mielekkyyttä pohtimatta, ei toivottuja tuloksia saavuteta tai tulos voi olla jopa epätoivottu. Eräs tällainen esimerkki löytyy uutisten puolelta, kun Google pyrki pelillistämään uutisten lukemisen vuonna 2011 (ks. esim. BrandChannel 14.7.2011, Google Brings Gamification to the News). Google Newsin kautta luettujen uutisten perusteella käyttäjät alkoivat saada pisteitä ja sen kautta saavutusmerkkejä luettujen uutisten perusteella. Erilaisia merkkejä oli mahdollisuus saavuttaa lukemalla mahdollisimman paljon erilaisia uutisia. Näitä merkkejä oli mahdollisuus näyttää ja verrata ystävien ja tuttavien kanssa Google+ -palvelussa. Kokeilu ei kuitenkaan innostanut käyttäjiä lukemaan enemmän uutisia. Merkin saamiseksi uutisia ei ollut välttämätöntä lukea, vaan pelkkä uutisen avaaminen riitti. Merkit eivät hyödyttäneet millään tavalla käyttäjiä, vaan ennen kaikkea Googlea, jolloin käyttäjäkokemus ei käytännössä muuttunut. (Ks. lisää esim. Mary Hamiltonin blogi, 2011: Google News: doing gamification wrong). Google luopuikin kokeilusta noin vuoden jälkeen (ks. esim. Phys. org 2012, Google strips news badges in house cleaning).

Kritiikistä ja riskeistä huolimatta digitaalisten pelien ja journalismin yhdistelmä voisi tuoda uutisille uuden keinon sopeutua teknologiseen kehitykseen sekä mielenkiintoisen tavan vastaanottajille tai tässä tapauksessa pelaajille tutustua uutisiin. Googlen aiempi kokeilu liittyi koko uutisten lukemisen ja palvelun pelillistämiseen, mutta yritys epäonnistui ennen kaikkea huonon suunnittelun ja lukijoiden huomioimattomuuden takia. Vaihtoehtoisesti varsinaiseen uutisten lukemistilanteeseen voitaisiin tuoda pelillisiä elementtejä koko palvelun pelillistämisen sijaan. Tällöin varsinaisessa uutissisällössä voisi olla pelien elementtejä. Mikäli tosin uutisesta tai uutisaiheesta tehdäänkin kokonainen peli, on kyseessä uutispeli.

3.2 Uutispelit

Pelien liittäminen uutisten kontekstiin ei ole aivan uusi keksintö, onhan esimerkiksi sanomalehdissä ollut muun muassa sanaristikoita jo vuosikymmeniä. Kuitenkin pelit, jotka on tehty pääasiallisesti uutisten lähtökohdista, ovat varsin uusi ilmiö. Erityisesti 2000-luvulta lähtien "hyötypelit" eli muuhun kuin varsinaiseen viihdyttävyyteen

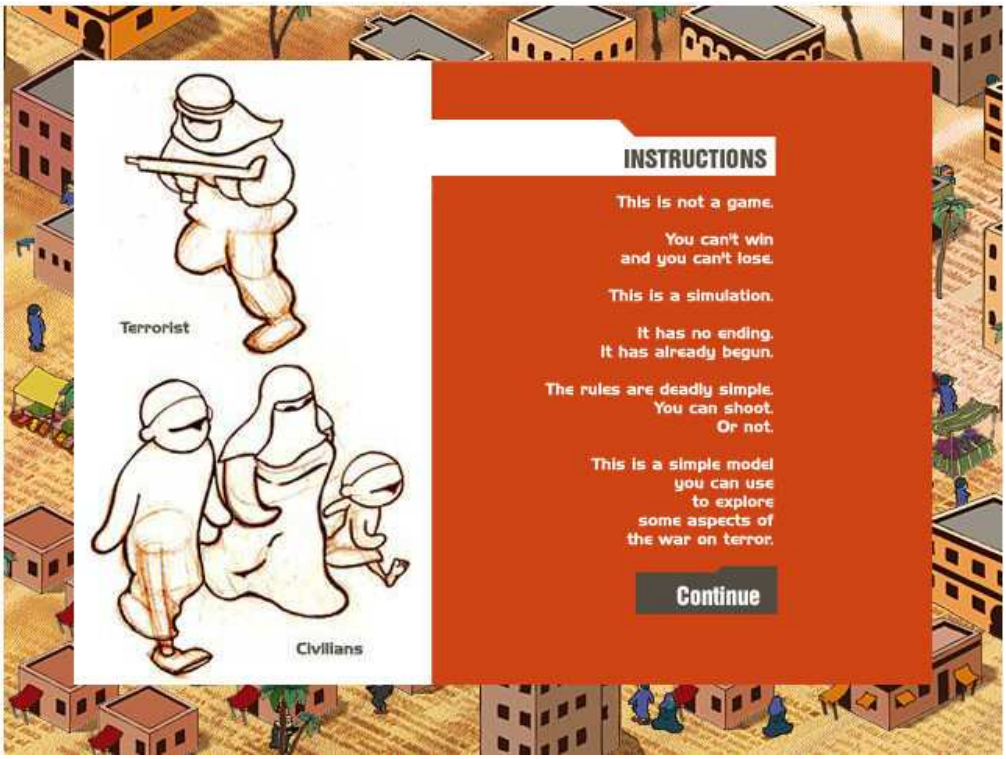
tähtäävät pelit ovat herättäneet paljon kiinnostusta. Yhdeksi hyötypelien genreksi voidaan nähdä uutispelit, joita on alettu julkaista pääasiallisesti uutisorganisaatioiden verkkosivuilla ja sanomalehtien verkkoversioissa, mutta myös muilla uutisia julkaisevilla tahoilla, esimerkiksi kansalaisjournalismia tuottavilla tai muuten ajankohtaisista aiheista kertovilla Internet-sivustoilla.

Uutispelit ovat pelejä, joiden tavoitteiden ja lähtökohtien voidaan sanoa vastaavan uutisjournalismin tavoitteita. Uutispeleille on annettu erilaisia määritelmiä, jotka ovat osittain toisensa poissulkevia. Bogostin, Ferrarin ja Schweizerin (2010, 6) mukaan uutispelit kuvaavat suurta määrää teoksia tai tuotoksia, jotka on tuotettu journalismin ja digitaalisten pelien yhtymäkohdassa. Bogost, Ferrari ja Schweizer jaottelevat uutispelit kuitenkin useaan ei kategoriaan, joista tärkeimpiä ovat toimitukselliset pelit, tabloidipelit ja reportaasipelit. Gonzalo Frasca, September 12th -pelin luoja, on kuvannut uutispelejä fraasilla simulaatio kohtaa poliittisen sarjakuvan (Treanor & Mateas 2009, 1 mukaan). Sicart (2008, 1) määrittelee uutispelit peleiksi, joiden kautta osallistutaan julkiseen tilaan ja keskusteluun ja pyritään selittämään tai kommentoimaan ajankohtaisia aiheita. Ferrara puolestaan määrittelee uutispelit peleiksi, jotka raportoivat ja kertovat ajankohtaisista tapahtumista tavalla, joka on yhteneväinen journalististen käytänteiden kanssa (Treanor & Mateas 2009, 1 mukaan).

Kaikki edellä mainitut uutispelien määritelmät liittyvät jollain tavalla journalismiin tai sen funktioihin, mutta peli, joka Bogostin ja kumppaneiden mielestä olisi uutispeli, ei esimerkiksi Sicartin määritelmän mukaan sellainen välttämättä ole. Erimielisyyden keskiössä on prosessuaalinen retoriikka, jota uutispelien on kuvailtu hyödyntävän (Bogost, Ferrari, Schweizer 2010, 6). Prosessuaalinen retoriikka on retoriikan muoto, jossa tapahtumasarjat eli prosessit pyrkivät vaikuttamaan esittämällä tiettyjä syy-seuraussuhteita tapahtumaketjuissa ja näin ohjaamaan ja ehdottamaan tietynlaista tulkintaa tapahtumaketjujen syy-seuraussuhteista. Prosessuaalinen retoriikka on erityisen ominainen osa pelien retoriikkaa. (Bogost 2007, 28–40.) Se myös erottaa uutispeliformaatin muista uutisformaateista. Uutispelien määritelmät ovatkin jokseenkin erimielisiä siitä, millainen ja kuinka voimakas retorinen tehtävä uutispeleillä on.

Tästä määritelmällisestä erimielisyydestä hyvä esimerkki on joidenkin mielestä uutispeliksi määriteltävä peli September 12th. September 12th on Bogostin, Ferrarin ja Schweizerin (2010, 11–13) mukaan ajankohtaisiin tapahtumiin liittyvä toimituksellinen peli (eng. editorial game). Pelin alussa pelaajalle selitetään, että peli on ennen kaikkea

simulaatio, jota ei voi voittaa tai hävitä, mutta jonka yksinkertaisen mallin avulla pelaaja voi tarkastella joitakin terrorismin vastaisen sodan piirteitä (September 12th, Newsgaming.com). Pelissä pelaaja näkee kaupungin, jonka kaduilla liikkuu siviilihahmoja. Heidän joukossaan liikkuu myös aseistettuja terroristeja. Pelaaja ohjaa tähtäintä, jonka avulla hän voi yrittää pommittaa ja tuhota terroristeja. Pelaajan klikatessa tähtäin alkaa valmistella pommitusta paikkaan, jossa se sillä hetkellä on. Hahmojen liikkeet ovat kuitenkin hyvin satunnaisia ja nopeita. Ennen kuin pommi ehtii paikkaan, jonne pelaaja sen käskee, ehtivät terroristit joskus pois alta ja ennen kaikkea siviilihahmot ehtivät liikkua samalle alueelle. Pommitus tuhoaa siis paitsi terroristeja, usein myös rakennuksia sekä ympärillä olevia siviilejä. Kuolleiden luo saapuukin surevia siviilejä, jotka hetken päästä muuttuvat surun kautta terroristeiksi. Alkuperäisiä terroristeja on mahdotonta tuhota ilman, että siviilejä muuttuisi pelin kuluessa terroristeiksi moninkertainen määrä.



Kuva 1 September 12th aloitusruutu

Kuva 2 September 12th peliruutu

September 12th kyseenalaistaa prosessuaalisen retoriikan eli tiettyjen säännönmukaisten tapahtumien ja toimien ja niiden säännönmukaisten seurausten keinoin terrorismin vastaisen sodan hyödyllisyyden. Toimituksellisen pelistä tekee ennen kaikkea sen selkeä näkökulma ja väite, jonka se aiheesta esittää. Bogost, Ferrari ja Schweizer pitävät määritelmänsä mukaan September 12th -peliä hyvinkin selkeänä esimerkkinä uutispeleistä. Bogostin, Ferrarin ja Schweizerin määritelmä on kuitenkin äärimmäisen laaja ja kattaa toimitukselliset pelit kuten September 12th -pelin. Laajimmillaan määritelmä laskee mukaan esimerkiksi sanaristikot, joilla on aiemmin ollut myös sivistävä funktio (Engel 1996, Burtonin 2005, 88 mukaan). Myös September 12th -pelin tekijä Gonzalo Frasca pitää peliä nimenomaan uutispelinä, jonka on tarkoituskin herättää keskustelua ja esittää näkemys maailman ja tapahtumien tilasta.

Sen sijaan esimerkiksi Sicartin ja Ferraran määritelmät sulkisivat September 12th -pelin uutispelien ulkopuolelle, kenties esimerkiksi poliittisten pelien kategoriaan. Tämä johtuu ennen kaikkea siitä, että September 12th on kantaaottava, eikä tiukasti ja täsmällisesti tapahtumista raportoiva uutispeli. Lisäksi sitä ei ole julkaistu uutisen yhteydessä tai uutissivustolla. Sicart ja Ferrari pitävät uutispeleinä ainoastaan sellaisia pelejä, jotka ovat yhteneviä journalististen käytänteiden kanssa ja käsittelevät

uutisaiheita ilman, että ottaisivat niihin varsinaisesti kantaa. Näin ollen yhtenäistä määritelmää sille, mitä uutispelit varsinaisesti ovat ja millainen peli voidaan laskea uutispeliksi, ei ole.

3.3 Uutispelien ja pelillistettyjen uutisten hyödyt ja haasteet

Koska uutispeleille ei ole olemassa yhtenäistä määritelmää ja toisaalta pelielementtejä käyttäviä sovelluksia ja kokeiluja uutisten kontekstissa on useita erilaisia, on rajan vetäminen uutispelin ja pelillistetyn uutisen välille hankalaa. Tästä syystä tässä tutkielmassa ei käytetä aiemmin esitettyjä määritelmiä sellaisinaan. Aiempien määritelmien sijaan, mutta niihin tukeutuen, tutkielmassa määritellään uutispelit uutisten sanomaa ja sisältöä selventävinä, syventävinä ja havainnollistavina peleinä tai pelien kaltaisina sovelluksina, jotka ovat nopeasti omaksuttavia sekä lyhytkestoisia, ja joissa usein käytetään pelaajille ennestään tuttuja pelimekaniikoita. Määritelmä tukeutuu uutispelien ja pelillistämisen lähtökohtiin eli tarkkaa eroa uutispelien ja pelillistettyjen uutisten välillä ei tehdä. Uutispeli kattaa siis tutkielmassa terminä molemmat mahdollisuudet ja tästä lähtien käytetään kuvaavana terminä ainoastaan sitä.

Pelien oletetut hyödyt uutiskontekstissa liittyvät pitkälti prosessuaalisen retoriikan mahdollisuuksiin sekä pelien kaltaisten kokemusten kautta mahdollisesti syntyvään positiiviseen, luontaiseen motivoitumiseen (Hamari 2013, 2; Hamari, Koivisto & Sarsa 2014, 1). Uutispelit on ajateltu voivan tarjota ideaalitapauksessa syvällisempää tietoa kuin esimerkiksi normaali uutinen voisi. Bogost, Ferrari ja Schweizer (2010, 70–71) kommentoivat pääasiallisesti amerikkalaisia esimerkkejä käyttäen, että jopa perinteinen tutkiva journalismi jää usein liian yksipuoliseksi ja yksinkertaiseksi: vaikka uutiset ovat täynnä faktoja ja tarkkoja kuvauksia tapahtumista, varsinainen suurempi prosessi, joka tapahtumiin on johtanut, jää usein hämäräksi. Erityisesti yhteiskunnallisten ja sosiaalisten ongelmien monimutkaisuus jää helposti pimentoon. Tällaisessa tilanteessa hyvin suunniteltu uutispeli voi antaa paremman kuvan tilanteesta.

Bogostin, Ferrarin ja Schweizerin (2010) mukaan digitaaliset pelit sopivat erinomaisesti suurien tietomäärien ja monimutkaisuuden käsittelemiseen, sillä pelit ovat erityisen hyviä simuloimaan useiden eri tekijöiden yhtäaikaista toimintaa ja vuorovaikutusta. Uutispelien kautta pelaajien olisikin mahdollista ymmärtää syvällisemmällä, monimutkaisemmalla tavalla asioiden ja tapahtumien suhteita. Bogost, Ferrari ja Schweizer (2010) kuvailevat uutispelien olevan erilaisissa muodoissaan potentiaalisesti

vakuuttavia (15), valaisevia, opettavaisia (16), pohdiskelua herättäviä (21), ohjaavia, kerronnallisia, simuloivia, tutkivia (40–42), tiettyjä asioita korostavia tai tietoa syntetisoivia (94–95). Jotta näihin uutispelien mahdollisiin ominaisuuksiin ja lopputuloksiin on mahdollista päätyä, vaaditaan tietysti tarkkaa pelisuunnittelua. Ideaalissa tapauksessa useat uutispelien mahdolliset ominaisuudet tukevat ja edistävät journalistisia päämääriä ja perusfunktioita.

Uutispelien tai pelien suunnittelu ei kuitenkaan ole helppoa ja pelien tai pelielementtien tuominen journalistiseen kontekstiin ei tietenkään ole ongelmatonta. Ensinnäkin uutisten kohdalla ajankohtaisuus ja uutisen julkaisun hyvä ajoitus ovat erityisen tärkeitä. Jotta uutispeli voisi olla hyvää journalismia, myös sen täytyy noudattaa tätä ajankohtaisuuden vaatimusta jollain tasolla. Koska pelien luominen ei ole aivan mutkatonta ja vaatii yleensä huomattavasti enemmän aikaa kuin perinteisten päivittäisten uutisten tekeminen, on ajankohtaisuuden vaatimus hankaloittava piirre uutispelien luomisessa. Bogost, Ferrari ja Schweizer (2010, 22) kuitenkin huomauttavat, että ajankohtaisuuden ja julkaisun sopivan ajoituksen ei välttämättä tarvitse olla samanlaiset kuin päivittäisissä uutisissa, vaan uutispelit sopivat erityisesti yhteen sellaisten journalististen päämäärien kuten tärkeiden ilmiöiden tai asioiden kiinnostavaksi ja relevanteiksi tekemisen kanssa.

Uutispelejä on kuitenkin tutkittu varsin vähän ja käytännön tasolla ne ovat edelleen marginaalissa myös uutistarjonnassa. Trendi on kuitenkin kasvava ennen kaikkea pelien ja pelillisen ajattelun leviämisen myötä. Mikäli pelejä halutaan käyttää uutiskontekstissa vastaamaan esimerkiksi uuden median tuomiin haasteisiin ja keinona siihen sopeutumiseksi, on syytä tutkia, miten niiden käyttäjät ja uutisten vastaanottajat kokevat ne. Uutisorganisaatioiden ja niiden aseman ja tehtävän kannalta tärkeä osa-alue tässä käyttökokemuksessa on uskottavuuden kokemus.

4 USKOTTAVUUS UUTISTEN KONTEKSTISSA

Median uskottavuutta on tutkittu viestinnän alalla jo vuosikymmeniä, uskottavuutta ylipäänsä vielä pidempään. Uskottavuudessa on ennen kaikkea kyse kysymyksestä "voinko luottaa tähän informaatioon/henkilöön/tiedoksiantajaan/jne." (Rieh & Danielson 2007, 5). Uutisten ja uutisteollisuuden uskottavuus (eng. credibility tai believability) yleisön silmissä on paitsi alan jatkuvuuden, myös journalismin yhteiskunnallisen tehtävän kannalta äärimmäisen tärkeää. Suomessa perinteiset uutisorganisaatiot ja niiden tuotteet ovat yleisön mielestä edelleen luotettavimpia tiedonlähteitä ja parin vuoden takaisen tutkimuksen mukaan esimerkiksi Ylen uutisiin luotti 95 % ja Helsingin sanomien uutisiin 66 % (Jääsaari & Karppinen 2007, 11). Trendi kuitenkin vaikuttaa olevan laskusuuntainen. Joissakin maissa, kuten Yhdysvalloissa median uskottavuus onkin jo varsin heikko, sillä vain 29 % vastaajista uskoi uutisorganisaatioiden uutisoinnin tarkkuuteen ja puolueettomuuteen ja 63 % puolestaan totesi uutisten sisältävän usein virheellistä tietoa. Enemmistö uskoi uutisten olevan myös puolueellisia. (Pew research center 2009.)

Uskottavuus on hyvin moniulotteinen käsite, joka muodostuu monien eri tekijöiden ympärille. Uskottavuutta on mediatutkimuksessa tutkittu erityisesti lähdeuskottavuuden, mediauskottavuuden ja viestin uskottavuuden näkökulmista (Kiousis 2001, 381). Erottelu lähde- ja mediauskottavuuden välillä on sinänsä hankalaa, sillä termit ovat paitsi osittain päällekkäisiä, myös vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Voikin olla hyvin vaikeaa ellei mahdotonta esimerkiksi erottaa, tarjoaako uskottava media todennäköisesti uskottavampia lähteitä vai luovatko uskottavat lähteet mediasta uskottavamman (Mehrabi, Ali & Hassan 2013, 35). On kuitenkin huomionarvoista, että uskottavuutta arvioidessa tärkeimmäksi yleensä nousee median tai tiedonlähteen laadukkuus, ei niinkään varsinainen jaettu informaatio sinänsä. Eroja on paitsi tietyn formaatin eri edustajien välillä (esim. vrt. ns. "laatujulkaisu" - keltainen lehdistö), myös eri formaattien välillä (esim. vrt. sanomalehti - televisiouutiset). (McQuail 2010, 509.)

Rieh ja Danielson (2007, 5) kuvaavat uskottavuuden olevan tiukasti kiinnittynyt laadukkuuteen. He viittaavat Taylorin (1986, 62) määritelmään laadukkuudesta, joka jakautuu viiteen osaan: tarkkuus, ymmärrettävyys, ajankohtaisuus, luotettavuus ja oikeellisuus. Mikäli kuitenkaan kaikki laadukkuuden kriteerit eivät täyty, uskottavuus,

joka ei ole pelkästään laadukkuutta, nousee tärkeimmäksi valintakriteeriksi, mikäli yksilön täytyy valita esimerkiksi yksi tuote muiden joukosta. Uskottavuuden arvio ei kuitenkaan ole mahdollinen ilman laadukkuutta, vaan uskottavuuden kokemus vaatii ainakin joidenkin laadukkuuden ominaisuuksien ilmenemistä (Rieh & Danielson 2007, 5).

Myös muita uskottavuuden ulottuvuuksia on tutkittu paljon. Ensinnäkin medialukutaito vaikuttaa merkittävästi uutisten uskottavuuden arviointiin, jolloin kehittyneemmät medialukutaidot lisäävät yleensä ottaen uutisten koettua uskottavuutta (Vraga, Tully, Akin & Rojas 2012, 951). Myös yksilöiden henkilökohtaiset arvot, ennakkoasenteet sekä samaistuminen johonkin ryhmään, erityisesti uutisen käsittelemiin sidosryhmiin, vaikuttavat selvästi uutisten ja kyseisen median arvioituun uskottavuuteen (Gunther 1992, 161). Myös toistuva altistuminen tietylle uutistarinalle lisää uutisen uskottavuusvaikutelmaa (Gibbons, Lukowski & Walker 2005, 288–292).

Tietysti myös uutisen sisältö ja uutisen sisäiset seikat vaikuttavat uskottavuuden kokemukseen. Erityisesti perinteisten uutismedioiden kohdalla uutisten uskottavuuden kokemus perustuu sisällön puolueettomuuteen, oikeudenmukaisuuteen, kokonaisvaltaisuuteen sekä virheettömyyteen ja tarkkuuteen. Esimerkiksi mielipiteet ja faktat tulee olla selkeästi erotettu toisistaan. Uutisten täytyy myös kunnioittaa yksityisyyttä sekä huolehtia kansalaisten ja yhteisön eduista ja hyvinvoinnista. Lisäksi uutisten tulee olla totuudenmukaisia ja luotettavia. Myös arvioitu journalistien pätevyys vaikuttaa uutisten uskottavuusvaikutelmaan. Kaikista tärkeimmiksi uskottavuuden osa-alueiksi on kuitenkin arvioitu oikeudenmukaisuus, puolueettomuus ja hyväntahtoisuus. (Gaziano & McGrath 1986, 454.) Lisäksi ajankohtaisuus ja selkeys ovat tärkeitä osa-alueita uskottavuuden muodostumiselle (Mehrabi, Ali & Hassan 2013, 34).

Myös hyvin pienet seikat saattavat vaikuttaa uskottavuuteen arvioon. Tutkimuksissa on jopa havaittu, että lukujen, erityisesti tarkkojen lukujen, esittäminen uutisessa parantaa uutisen arvioitua uskottavuutta (Koetsenruijter 2011, 78). Myös konteksti, jossa uutinen esiintyy, näyttäisi vaikuttavan uutisen uskottavuusvaikutelmaan. Uutisia jaetaan ja kommentoidaan Internetissä jatkuvasti muissa yhteyksissä kuin varsinaisella uutissivulla ja vaikuttaa siltä, että tällöin uutiseen liittyvä kommentaari esimerkiksi blogissa voi vaikuttaa uutisen uskottavuuden arviointiin, erityisesti kun kommentaari edustaa jonkinlaista ääripäätä (Thorson, Vraga & Ekdale 2010, 303).

Uskottavuuden arvioita tutkittaessa on löydetty neljä erilaista perustyyppiä, joille uskottavuuden kokemus yleensä perustetaan: olettamus, maine, pintapuolinen arvio ja kokemus. Olettamus perustuu arvioijan omille olettamuksille ja uskomuksille. Maine puolestaan viittaa uskottavuuteen, joka perustuu kolmannen osapuolen arvioihin, esimerkiksi muiden käyttäjien kokemuksiin. Pintapuolinen arvio perustuu arvioon kohteen ulkoisesta olemuksesta ja sen sopivuudesta. Arvioija voi myös perustaa uskottavuuden arvion omaan aiempaan kokemukseensa. (Rieh & Danielson 2007, 4.) Yksilöt eivät välttämättä perusta uskottavuuden arvioitaan vain yhteen arviointityyppiin, vaan voivat käyttää kaikkia neljää edellä mainittua arviointityyppiä mahdollisuuksiensa mukaan.

Mikäli yksilöt toteavat jonkin tai jonkun uskottavaksi, on sillä vaikutuksia heidän käyttäytymiseensä ja ajatteluunsa. Esimerkiksi uskottavuuden ja arvioidun asiantuntemuksen perusteella voi joku tai jokin muodostua auktoriteetiksi tietyllä aihealueella, esimerkiksi tietty uutisorganisaatio tärkeämmäksi auktoriteetiksi yli muiden. Lisäksi uskottavuudesta on vaikea puhua ilman luottamusta. Mikäli yksilö arvioi uskottavuuden positiiviseksi, luottaa hän myös usein kohteeseen. Tärkeä ero luottamuksen ja uskottavuuden välillä on kuitenkin se, että luottamus viittaa tiettyihin uskomuksiin, taipumuksiin ja käyttäytymiseen, jotka liitetään riskien hyväksymiseen ja haavoittuvuuteen. Sen sijaan uskottavuus viittaa ennemminkin arvioituun laatuun, joka ei välttämättä johda luottamukseen yhdistettävään käytökseen. Uskottavuus on tietysti myös kytkeytynyt vahvasti vaikuttamiseen ja suostutteluun. (Reih & Danielson 2007, 5–6.)

Uskottavuus on tärkeää erityisesti niin kutsutuille laatujulkaisuille. Uskottavuuden ja luotettavuuden ylläpitäminen vaatii työtä. Samaan aikaan uutisorganisaatioiden maksava asiakaskunta joko vähenee tai vaatii enemmän, jolloin organisaatiot joutuvat sopeutumaan uuden median haasteisiin. Onkin mielenkiintoista kysyä, miten uutispelien kaltaiseen uutisformaattiin suhtaudutaan ja kuinka uskottavaksi vastaanottajat arvioivat ne. Tässä tutkimuksessa uskottavuus voi olla joko lähde- tai mediauskottavuutta ja näyttäytyy laaja-alaisena, hyvin erilaisista tekijöistä riippuvaisena moniulotteisena käsitteenä. Tämä lähestymistapa vastaa uskottavuuden moniulotteista luonnetta ja on otettu mukaan tutkielman aineistolähtöisen otteen ja metodin takia, jolloin uskottavuuden olennaiset ulottuvuudet nousevat aineistosta eivätkä välttämättä rajoitu vain ennalta tiedettyihin uskottavuuden osa-alueisiin. Uutispelien yhteydessä uskottavuutta ei myöskään ole aiemmin tutkittu.

5 KEHYSTEORIA

5.1 Erilaisista kehyksistä kohti viestintätieteiden kehyksiä

Kehykset voivat tieteellisenä terminä viitata eri asioihin sen mukaan, onko tieteenalana esimerkiksi tekoälytutkimus, lingvistiikka, sosiologia vai mediatutkimus. Erityisesti kehysten ilmenemistavat sekä -paikat kieliopista kognitioon ja siitä kulttuurin tasolle erottavat eri tieteenalat toisistaan. Kuitenkin lähes riippumatta siitä, millaisia kehyksistä tai kehyksen vastineista puhutaan, kehykset viittaavat jollain tavalla rakenteisiin ja lähtökohtiin, joiden valossa ilmiön, asian, tilanteen tai muun vastaavan merkitys tai merkityksiä voidaan tulkita ja ymmärtää, ja sen jälkeen toimia. Lisäksi useimpien lähestymistapojen mukaan kehysten on oltava jossain määrin jaettavissa sekä pysyviä. (Ks. esim. Fillmore 1976; Goffman 1974; Minsky 1975; Reese 2001.)

Kenties viestintätieteiden vahvasta tieteidenvälisestä luonteesta johtuen viestintätieteissä on päädytty tutkimaan kehyksiä hyvinkin eri tavoin ja eri tasoilla. Tämä ilmenee myös kehysten määritelmissä, sillä kehysteorialle on esitetty viimeisimpien vuosikymmenien saatossa laaja kirjo samankaltaisia määritelmiä, joilla on kuitenkin hiukan erilaiset painotukset. Viestintätieteissä kehys-termin alkuperäiseksi lähteeksi mainitaan usein Erving Goffman (1974), joka puolestaan kertoo saaneensa ajatuksen ja esimerkin sen käyttöön Batesonilta (1972).

Kehysten määritelmät ovat melko yksimielisiä siitä, että kehykset antavat asioille tai tilanteille merkityksiä. Määritelmien erot puolestaan kiteytyvät erityisesti muutamiin yksityiskohtiin. Määritelmät eivät esimerkiksi ole yksimielisiä siitä, ovatko kehykset esimerkiksi vain uutisten (Tankard, Hendrickson, Silberman, Bliss and Ghanem 1991, 11) määritteleviä ominaisuuksia vai ovatko kehykset kokonaisvaltaisempia tulkintaa ohjaavia rakenteita (Gitlin 1980, 7; Hertog and McLeod 1995, 4). Toinen tärkeä ero määritelmien välillä on kuinka aktiivista kehysten käyttäminen on. Kehysten käyttö saatetaan esittää hyvin tietoiseksi valinnaksi, joilla tehdään tiettyjä näkökulmia tärkeämmiksi ja merkityksellisemmiksi (esim. Entman 1993, 53; Gitlin 1980, 7; Iyengar 1991, 11). Toisten mukaan taas tilanteet paremminkin kehystyvät ilman, että tietoisesti pyrkisimme vaikuttamaan tilanteen tai tekstin kehystymiseen (esim. Gamson and Modigliani 1989, 3; Goffman 1974, 10–11).

Aiempien määritelmien pohjalta Reese (2001, 5) muotoilee varsin kattavan ja eri tasot huomioon ottavan määritelmänsä kehyksistä, jota käytetään myös tässä tutkimuksessa: "Frames are *organizing principles* that are socially *shared* and *persistent* over time, that work *symbolically* to meaningfully *structure* the social world." (kursiivi alkuperäisen tekstin mukaan) Toisin sanoen kehykset ovat aktiivisia, symbolisella tasolla toimivia, tietoa valikoivia ja tuottavia rakenteita ja periaatteita, jotka ovat ainakin jossain määrin sosiaalisesti jaettuja ja hitaasti muuttuvia.

Reese avaa määritelmäänsä kuvaillen kehysten ominaisuuksia. Reesen mukaan kehystämisen ja kehysten organisaatiokyky vaihtelee sen mukaan, kuinka onnistuneesti tai kokonaisvaltaisesti ne järjestelevät informaatiota. Lisäksi kehykset perustuvat abstrakteihin periaatteisiin eivätkä ne ole sama asia sen tekstin kanssa, vaikka ilmenevätkin tekstin eli kirjoituksen, puheen ja muiden vastaavien kautta. Kehyksien täytyy myös olla jaettavissa jollain tasolla. Lisäksi kehysten merkittävyys ilmenee niiden pysyvyydessä ja rutiininomaisessa, jatkuvassa käytössä, vaikka ne voivatkin muuttua tarpeen vaatiessa. Kehykset toimivat symbolisella tasolla, sillä ne ilmenevät ja paljastuvat muun muassa symbolisissa ilmaisumuodoissa. Kehykset myös järjestelevät ja organisoivat tietojamme, ymmärrystämme ja toimintaamme suhteessa itseemme ja toisiimme tarjoamalla tunnistettavia tapoja sekä rakenteita. Voitaisiin sanoa, että kehykset ovat linkki yksilön ja muun maailman välillä kaikissa vuorovaikutustilanteissa.

Entman (1993, 52) tunnistaa ainakin neljä eri tasoa tai viestintäprosessin osaa, jossa kehystämistä tapahtuu: 1) viestijä, 2) teksti, 3) vastaanottaja ja 4) kulttuuri. Vaikka kehysten eri määritelmät saattavatkin painottaa usein yhtä mainituista tasoista, ovat tasot kuitenkin tilanteesta riippuen enemmän tai vähemmän jatkuvasti vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Kuten Reesen (2001, 5) määritelmä antaa ymmärtää ollessaan erittelemättä kehyksien paikkaa, kehykset toimittavat samoja funktioita kullakin tasolla, joskin eri mittakaavassa. Ne muun muassa auttavat uuden informaation arvioimisessa ja omaksumisessa suhteessa aiempaan tietoon ja helpottavat muistamista ja ymmärtämistä kontekstualisoimalla ilmiöitä, tilanteita ja asioita. Ne myös ilmenevät tavoissa havainnoida, arvioida ja selittää asioita ja kokemuksia (ks. esim. Entman 1993, Scheufele 2004).

Esimerkiksi uutispelin ilmestyessä kehystämistä ja kehystymistä on jo tapahtunut. Jo kulttuurimme ohjaa ja kehystää toimittajia ja uutisorganisaatioita valikoimaan

tietynlaisia uutisia. Kun toimittajat ovat tekemisissä uuden informaation kanssa, kehykset mahdollistavat sen, että toimittajat tunnistavat tietyt asiat uudeksi ja merkitykselliseksi tiedoksi ja voivat luokitella sen kognitiivisten kategorioiden mukaan (Reese 2001, 11). Toimittaja tai toimitus tekee niiden perusteella esimerkiksi päätöksiä, millaisesta näkökulmasta ja mihin yksityiskohtiin keskittyen aiheesta tai ilmiöstä kerrotaan. Kehystämistä on myös se, missä muodossa uutinen tarjotaan, eli esimerkiksi uutispelien kohdalla kokonaan tai osittain pelinä. Lopulta yksilön kognitiivisella tasolla toimivat kehykset, joita kutsutaan joskus myös skeemoiksi, vaikuttavat uutis- tai tekstitason kehyksien tulkintaan ja vastaanotettavuuteen (D'Angelo 2002, 873–874).

Kehyksiä voi tutkia usealla eri tavalla ja näin onkin tehty viestintätieteiden alalla. Tämä tutkielma ottaa lähtökohdakseen Goffmanin (1974) kehysanalyysin ja keskittyy nimenomaan uutisten vastaanottajien tai tässä tapauksessa pelaajien reaktioihin ja tulkintoihin. Goffmanilainen lähtökohta ei tee merkittävää eroa esimerkiksi uutisten kehyksien ja yksilöiden kognitiivisten kehyksien välillä vaan ottaa kokonaisvaltaisemman lähestymistavan kehyksiin perustavanlaatuisena osana erilaisia vuorovaikutustilanteita ja niiden ymmärtämistä. Seuraavassa osiossa erittelen Goffmanin kehysanalyysin lähtökohdat ja sen pääkäsitteet.

5.2 Goffmanilainen kehysanalyysi

Erving Goffman on tunnettu yhdysvaltalainen sosiologi, jonka työ on vaikuttanut vahvasti viestinnän tutkimukseen. Vaikka puheviestinnässä Goffmaniin viitataankin ennen kaikkea dramaturgisen teorian (1959, 1972) yhteydessä, auttaa Goffmanin näkökulma kehyksistä analysoimaan, miten yksilöt jäsentävät ja ymmärtävät vuorovaikutustilanteita ja toimivat ymmärryksensä mukaan. Goffmanin kehysanalyysi, jonka hän pääpiirteiltään kuvaa teoksessaan Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience (1974), on yksi kehysteorian ensimmäisistä laajoista linjauksista. Klassikkona sen ajankohtaisuus ei ole kadonnut ja se on lähtökohdiltaan edelleen käytetty tapa tutkia vuorovaikutusta, tilanteita sekä merkityksiä. Tässä tutkielmassa Goffmanin kehysanalyysin tulkinta perustuu paitsi Goffmanin alkuperäisteokseen, myös Anna-Maija Puroilan 2002 julkaisemaan tutkielmaan ja tulkintaan Goffmanin kehysanalyysistä.

Goffmanin kehysanalyysi keskittyy siihen, miten yksilöt tulkitsevat tilanteita ja näin ollen antavat niille tiettyjä merkityksiä ja käyttäytyvät sen mukaan. Kuten Heiskala

(1991, 102) osoittaa, Goffmanin (1974,8) näkökulma kehysanalyysissä "on tilanteinen mikä tarkoittaa tässä keskittymistä siihen mikä voi olla yhdelle yksittäiselle yksilölle tiettynä hetkenä, johon usein liittyy joitain muita yksittäisiä yksilöitä, mutta joka ei välttämättä ole rajattu kasvokkaisen yhdessäolon vastavuoroisesti monitoroituun kenttään" (suom. Heiskalan). Kehysanalyysin tilanteisuus siis mahdollistaa kehysten määrittelemisen koskemaan laajemmin viestintä- ja vuorovaikutusprosesseja, toisin sanoen myös journalistista materiaalia ja vastaanottajien tulkintaprosesseja niihin liittyvissä tilanteissa. Kuten Heiskala (1991, 102) toteaa, erilaiset kulttuuriset representaatiot kuten mainokset ja sanomalehdet tarjosivat Goffmanille runsaasti materiaalia ja Goffmanin kehysanalyysi tarjoaa niille tarkastelupohjan. Goffmanin näkeekin kehyksiä löytyvän myös uutisista ja kehysten olevan osa niiden tulkintaprosessia. Yksilöt joutuvat kyseiseen tulkintaprosessiin ja toimintatapojen päättämiseen myös, ja kenties erityisesti, uutispelien tapauksessa.

Goffmanin (1974, 1-2) itsensä mukaan yksilöt eivät itse luo tilanteen määrittelyä, vaan arvioivat tilanteen ja oman roolinsa siinä ja päätyvät toimimaan joko oikein tai väärin. Goffmanin mukaan tilanteelle on olemassa ”oikea” määrittely yksilön reaktioista ja tulkinnasta huolimatta. Kehykset ovatkin niitä rakenteita ja periaatteita, joiden kautta yksilöt pystyvät arvioimaan tilannetta ja tapahtumia ja ymmärtämään, miten ne tulisi tulkita ja miten niissä tulisi käyttäytyä (Puroila 2002, 44). Lisäksi Goffmanin kehysanalyysissä merkitys ei ole yksilöiden vapaasti luomaa vaan riippuvainen kehyksistä, joiden kautta tapahtumia tulkitaan (Puroila 2002, 54). Tässä tutkielmassa tämä tulkitaan sosiaalisen konstruktionismin hengessä.

Goffman määrittelee kehykset seuraavasti:

> "I assume that definitions of situation are built up in accordance with principles of organization which governs events - at least social ones - and our subjective involvement in them: frame is the word I use to refer to such of these basic elements as I am able to define. That is my definition of frame. …" (Goffman 1974, 10–11)

Kehykset ovat siis tilanteiden määritelmiä, jotka rakentuvat tiettyjen (sosiaalista) tilannetta hallitsevien järjestyksien tai rakennelmien periaatteille ja yksilöiden subjektiiviseen osallistumiseen niissä. Kuten Puroila (2002, 45) huomauttaa, määritelmä pitää sisällään useita merkittäviä asioita: 1) yksilöt eivät itse rakenna tilanteen määrittelyä, vaan se on rakennettu, 2) tilanteen määrittely rakentuu yhdenmukaisesti tapahtumien organisoitumisen periaatteiden kanssa ja 3) tilanteen määrittely vaikuttaa osallistujien subjektiiviseen sitoutumiseen tapahtumien kulkuun. Puroila jatkaa, että

koska käsite kehys viittaa näihin kaikkiin sosiaalisen elämän rakentumisen elementteihin, sille on osoitettavissa seuraavat determinantit: 1) tilanteen määrittely eli sen merkitys toimijoille 2) tilanteen organisoitumisen periaatteet ja 3) osallistujien subjektiivinen sitoutuminen tapahtumiin. Kehykset paitsi auttavat määrittelemään tilanteen merkityksen toimijoille ja sen, mikä heidän roolinsa siinä on, ne myös organisoivat yksilöiden sitoutumista kehyksen puitteissa meneillään olevaan toimintaan.

Kehysten määritelmän perusteella kehysten voidaan päätellä olevan jonkinlaisia yhdistäviä elementtejä yksilön ja yhteisön välillä, sillä yksilöt eivät Goffmanin mukaan varsinaisesti luo tilanteiden määrittelyjä eivätkä näin ollen kehyksiä. Kehykset eivät ole persoonakohtaisia tai yksilöiden myötä vaihtuvia, vaan pääasiallisesti kulttuurisesti rakentuneita ja yhteisön jäsenten jakamia tapoja käsittää maailmaa ja erilaisia ilmiöitä. Kehykset muodostavat myös linkin tajunnan, toiminnan ja tilanteen välillä. Kehykset eivät ole pelkästään kognition tuote, vaan ne ilmenevät myös muuten toiminnassa ja tilanteessa sitä rakentavina lähtökohtina. Toiminnon kehystäminen onkin perusta sen merkityksestä yksilölle. (Puroila, 46–47.)

On kuitenkin tärkeää huomioida, että kehysten ylivalta tulkintaan nähden ei ole yksiselitteistä tai ehdotonta, koska yksilöt ovat kykeneväisiä yhdistelemään erilaisia kehyksiä tilanteeseen ja tällä tavalla he voivat päätyä erilaisiin tulkintoihin (Heiskala 1991, 101; ks. tarkemmin Goffman 1974, 201–246). Kehykset ovat moninaisia, muunnettavissa ja vaihtelevia eivätkä ihmiset reagoi niihin passiivisesti, vaan ovat aktiivisia paitsi niiden ylläpitämisessä, myös niiden muuttamisessa ja uudelleentulkitsemisessa. Kehysten rooli on siis kaksinainen. Toisaalta ne luovat järjestystä sosiaaliseen elämään, mutta monimuotoisuudessaan ja muuntuvuudessaan ne osoittavat myös järjestyksen haavoittuvuuden ja sosiaalisen elämän vaihtelun ja monikerroksisuuden. (Puroila 2002, 48.) Tämä näkyy myös kehysanalyysin perustermeissä ja niiden määrittelyissä.

5.3 Kehysanalyysin peruskäsitteet

Kehysanalyysissä on keskeisesti kyse kokemuksen organisoitumisesta sosiaalisessa elämässä. Kokemuksen ja näin ollen sille annetun merkityksen tuottamisessa on keskeinen merkitys *primäärikehyksillä.* Kehykset voivat yleensä muuttua ja niistä yleensä voidaan ikään kuin laskeutua lähemmäs alkuperäistä kehystä. Primäärikehysten keskeinen piirre on, että ne eivät voi enää palautua mihinkään aikaisempaan tai

alkuperäiseen kehykseen (Puroila 2002, 49–50.). Puroilan esimerkkinä kehysten ja primäärikehysten erosta on lasten sotaleikki, jossa tulkinnallisena kehyksenä toimii leikki, jolloin tilanne ja toiminta muotoutuvat sen mukaan. Periaatteessa tilanteessa on mukana myös sodan piirteitä, ja vaikka nekin tulkitaan leikin kehyksen kautta, nämä piirteet voidaan palauttaa myös niin sanotusti aiempaan kehykseen eli sotaan tai taisteluun. Sotaleikki on vain muunnos sodan kehyksestä. Taistelua puolestaan voi olla hankalaa, ellei mahdotonta palauttaa mihinkään aiempaan tulkintakehykseen. On kuitenkin huomattava, että jokapäiväistä arkea ei voida palauttaa vain johonkin yhteen tai tiettyihin primäärikehyksiin, vaan jokapäiväinen todellisuutemme on ennemminkin erilaisten kehysten niin sanottu tilkkutäkki, joissa erilaiset kehykset esiintyvät rinnakkain (Deterding 2013, 34).

Goffman jakaa primäärikehykset kahteen pääluokkaan eli luonnollisiin ja sosiaalisiin primäärikehyksiin. Luonnolliset primäärikehykset edustavat tapahtumia, jotka ovat puhtaasti fysikaalisia. Niille on yhteistä esimerkiksi tahdosta riippumattomuus, kausaalisuus ja deterministisyys. Sosiaaliset primäärikehykset puolestaan mahdollistavat sellaisten tapahtumien ymmärtämisen, joihin liittyy tahto, tavoitteet ja intentionaalisuus. Näihin kehyksiin liittyvät toiminnot ovat ohjattuja toimintoja. (Goffman 1974, 22.) Näissä ohjatuissa toiminnoissa ihmisten tahdolla ja valinnoilla on keskeinen merkitys tapahtumien muotoutumisessa ja ymmärryksen syntymisessä, ja yksilön tulkintoja ja niiden kautta syntyviä toimintoja voidaan arvioida sosiaalisesti sosiaaliseen yhteisöön juurtuneiden sääntöjen valossa muiden läsnäolijoiden toimesta. Primäärikehystyypit eroavat toisistaan myös yksilöiden roolin suhteen, sillä luonnollisten kehysten kohdalla kaikki yksilöt ovat samassa asemassa suhteessa luonnon asettamiin rajoituksiin, kun taas sosiaalisissa kehyksissä yksilöt ovat itseään määritteleviä toimijoita ja esimerkiksi moraalisesti vastuussa teoistaan. (Puroila 2002, 52.) Kuten jo aiemmin todettiin, tapahtumia on mahdollista tulkita useampien kehysten avulla yhtä aikaa ja tapahtumaan voidaan soveltaa sekä luonnollisia että sosiaalisia primäärikehyksiä samanaikaisesti.

Goffmanin mukaan kokemuksemme on useimmiten kerrostunutta ja uusi kehyskerros rakennetaan aina edellisen kehyksen päälle muunnoksena aiemmasta. On huomionarvoista, että niin sanotusti alkuperäinen, sosiaalisesti määrittynyt merkitys on muunnoksessakin kuitenkin läsnä ja siihen on mahdollista aina palata. (Puroila 2002, 55.) Tällöin muodostuu kokemuksen kerrostuneisuus ja tilanteet, joiden tulkitsemiseen tarvitaan ymmärrystä niistä kehyksistä, joiden ympärille viimeisin aina muodostuu.

Mahdollisia muunnostyyppejä ovat *käännös* (eng. key, vaihtoehtoinen käännös istuttaminen, ks. Peräkylä 1990) ja *väärennös* (eng. fabrication). Käännökset ovat aiemmin esitetyn sotaleikki-esimerkin kaltaisia tilanteita. Goffman kuvaa käännöksiä seuraavasti:

> "... the key. I refer here to the set of conventions by which a given activity, one already meaningful in terms of some primary framework, is transformed into something patterned on this activity but seen by the participants to be something else. The process of transcription can be called keying." (Goffman 1974, 43–44)

Jokin toiminta, joka on siis ymmärrettävissä jonkin alkuperäisen kehyksen sisällä, tuodaan toisenlaiseen kontekstiin niin, että yksilöt tietävät kyseessä olevan jokin muu tilanne kuin alkuperäinen (vrt. taistelu - sotaleikki). Goffman myös esittää, että tällaisissa tilanteessa on löydettävissä jonkinlaiset merkit käännöksen alkamisesta ja loppumisesta. Vaikka suoritettava toiminta yleensä muuttuu, se ei välttämättä muutu kovinkaan merkittävästi, mutta tilanteessa mukana olevat ymmärtävät yleensä helposti, että kyse on käännöksestä eikä primäärikehyksen ehdottamista tapahtumista. Tällaisia pieniä käännöksiä Goffman esittää maailman ja arjen sisällä olevan hyvinkin paljon ja ihmisten olevan usein hyviä tunnistamaan, mistä kehyksestä on kyse (vrt. vakavasti puhuminen - ironia). (Goffman 1974, 45–46.) Goffman tunnistaa ainakin seuraavat käännöksen muodot: uskottelu (eng. make-believe), kilpailut (eng. contests), seremoniat (eng. ceremonials), tekniset uudelleentekemiset (eng. technical redoings) ja uudelleen perustamiset (eng. regroundings). (ks. Goffman 1974, 48–77; Puroila 2002, 60.)

Toinen muunnostyyppi on väärennös. Väärennöksien kohdalla kyse on nimenomaan harhaanjohtamisesta, mutta vaihtelevalla vakavuusasteella. Kuten käännöksissä, myös väärennökset rakentuvat primäärikehyksen päälle, mutta väärennöksien tapauksessa kaikki osallistujat eivät ole samaa mieltä siitä, mistä todella on kyse, ja heitä johdetaan ikään kuin harhaan. (Goffman 1974, 83–84.) Väärennökset voidaan jakaa luokkiin vakavuusasteen mukaan sekä väärennöksen aiheuttajan mukaan. Vakaavuusasteen tapauksessa on suopeita väärennöksiä (eng. benigns fabrications) ja riistäviä harhautuksia (eng. exploitative fabrications). Näissä yksilö voi olla joko aiheuttaja tai väärennöksen "uhri". Kolmas luokka, itsepetos, puolestaan on mahdollista vain niin, että yksilö itse on sekä aiheuttaja että kohde. (Puroila 2002, 59–60; Goffman 1974, 84–123.)

Kehykset, jotka ovat usein muunnoksia primäärikehyksistä, ovat kuitenkin haavoittuvaisia. Kehyksien kerrostuneisuus merkitsee sitä, että niiden kehysten merkitykset, joiden päälle kehyksen reuna ja tilanteen kannalta relevantein kehys

perustuu, ovat aina läsnä tapahtumien tulkinnassa, vaikka niin sanotusti päällimmäinen kehys olisikin tulkinnallisesti pääkehys. Vaikka tämä mahdollistaa merkitysten moniulotteisuuden ja joustavan liikkumisen kehyksissä, se on myös tulkintojen, ymmärryksen ja näin ollen kokemuksen haavoittuvuuden mahdollistaja. Haavoittuvuudet ilmenevät erityisesti kehysten epäselvyydessä (eng. ambiguity), virheellisessä kehystämisessä (eng. errors in framing), kehysten ristiriitaisuudessa (eng. frame disputes) ja kehysten murtumisessa (eng. breaking frame) (Puroila 2002, 64–67). Usein kehysten haavoittuvuuden ilmentymät ovat yhteydessä kehysten muunnoksiin ja kehysten ankkuroitumiseen eli inhimillisten toimintojen sijoittumiseen fysikaaliseen, biologiseen ja sosiaaliseen maailmaan ja jatkumoon, joka voi vaikuttaa esimerkiksi kehysten valinnassa (Puroila 2002, 65–66; ks. ankkuroitumisesta Goffman 1974, 247–300).

Kehysten epäselvyydessä on ennen kaikkea kysymys siitä, että henkilöt eivät löydä selvää vastausta siihen, mistä tilanteesta on kyse tai mitä siinä on tapahtumassa. Tilanteen tapahtumat voivat esimerkiksi olla niin epämääräisiä tai monitulkintaisia, että niitä on vaikea yhdistää mihinkään kehykseen, toisin sanoen tilanteessa ei ole minkäänlaista koherenssia. Kehysten epäselvyydestä on myös kysymys, kun yksilö voisi soveltaa samaan tilanteeseen useaa eri kehystä, muttei tiedä, mikä niistä on niin sanotusti se oikea. *Virheellinen kehystäminen* voi usein puolestaan olla seurausta kehysten epäselvyydestä. Ihminen tulkitsee tilannetta väärän kehyksen kautta ja näin ollen väärä orientoituminen johtaa vääränlaiseen käyttäytymiseen. Väärä kehystäminen on huomattavasti vakavampaa, kuin pelkkä väärinymmärrys. Esimerkkinä Goffman esittää tilanteen, jossa hoitaja tulkitsee potilaan oireet juopumuksesta aiheutuviksi, vaikka kyseessä olisi tosiasiassa vakava sairaskohtaus. Tällöin hoitaja käyttää väärää sosiaalista primäärikehystä oikean fysiologisen primäärikehyksen sijaan.

Kehysten ristiriidat puolestaan viittaavat henkilöiden keskenään ristiriitaisiin tulkintoihin tilanteesta. Goffman (1974, 321–322) käyttää esimerkkinään tilannetta, jossa nuoriso pitää tekemisiään huvitteluna ja kevyinä piloina ja nuorien toiminnan "uhrit" ja viranomaiset puolestaan esimerkiksi vandalismina. Ristiriitojen vakavuuden vahvuus toki vaihtelee, ja vakavimmillaan näitä kehysten ristiriitoja puidaankin sille osoitetussa instituutiossa eli oikeuslaitoksen toimesta. Myös yksinkertaiset väärinymmärrykset menevät tähän luokkaan ja ovat puolestaan esimerkki mahdollisesti hyvinkin lyhytaikaisesta ristiriidasta, joka voidaan selvittää ja oikaista. Erityisen

ongelmallisiksi nousevat kuitenkin tilanteet, joissa minkään instanssin on vaikeaa osoittaa minkäänlaista absoluuttista, yksiselitteisen oikeaa ratkaisua. (Puroila 2002, 66.)

Kehysten haavoittuvaisuus ilmenee myös silloin, kun relevantin kehyksen ylläpitäminen epäonnistuu ja tapahtuu *kehyksen murtuminen*. Koska kehykset auttavat antamaan vastauksen kysymykseen "Mitä täällä on tapahtumassa", kehyksen murtuessa alkuperäinen vastaus ei olekaan enää relevantti tilanteen muuttumisen takia. (Puroila 2002, 67). Kehysten ylläpitäminen ja näin ollen myös murtuminen liittyy erityisesti toimintoihin sitoutumiseen (Goffman 1974, 345–346). Kun jokin rikkoo odotetun sitoutumisen tavat toiminnassaan esimerkiksi toimimalla hyvin eri tavoin kuin hänen roolinsa tilanteessa voisi antaa olettaa, kehys voi murtua ja muut joutuvat vastaamaan uudelleen kysymykseen siitä, mitä tilanteessa on tapahtumassa. Tällainen kehyksen murtuminen on varsin yleinen piirre arkipäiväisissäkin vuorovaikutustilanteissa. Kehysten murtumisissa voi myös esimerkiksi esiintyä kehyksen epäselvyyttä. (Puroila 2002, 68.)

Kehysten haavoittuvuus ja kokemuksemme monimuotoisuus ja vaihtelevuus on kuitenkin yksilöille arkipäiväistä ja Goffmanin mukaan rakennammekin usein nopeasti oikean tulkinnan tilanteeseen. Tämä tapahtuu esimerkiksi kehysten selkeyttämisellä (eng. clearing the frame), jolloin etsimme uutta tietoa tilanteesta, esimerkiksi joko ympäristön tai muiden ihmisten avustuksella. Myös tilanteeseen uudelleenorientoituminen on kontekstin ja kulttuurisen tulkintakompetenssin kautta mahdollista. (Puroila 2002, 69–70; Goffman 1974, 338–343.) Yksilö voi myös esimerkiksi käännöksien kohdalla laskeutua sekä lähemmäs että kauemmas primäärikehyksestä, ja vaihtaa tulkintakehystä myös radikaalisti aivan toiseksi, esimerkiksi luonnollisesta kehyksestä sosiaaliseen kehykseen.

Yhteenvetona voidaan sanoa, että kehykset ovat sosiaalisen tilanteen ja tulkinnan elementtejä, joiden kautta yksilöt muodostavat ymmärryksensä, kokemuksensa ja toimintansa eri tilanteissa. Nämä tulkinnat ja näin ollen kokemus ja toiminta ovat haavoittuvaisia ja muuttuvaisia, erityisesti koska monet tulkintaamme ohjaavat kehykset eivät ole primäärikehyksiä. Uutispelien kohdalla onkin mielenkiintoista tutkia, millaisiksi yksilöiden tulkinnat ja näin ollen merkitykset muodostuvat. Koska uutispelit ovat uusi ilmiö ja monet eivät ole tutustuneet niihin, ei uutispelien käyttötilanteen kehys ole välttämättä yksiselitteinen. Mitenkä vastaanottajat tulkitsevat uutispelejä ja tilannetta, jossa uutissivustolla on uutispeli?

6 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

6.1 Tutkimusaihe ja tutkimuskysymykset

Tämän tutkielman aiheeksi nousevat yksilöiden tulkinnat uutispeleistä. Tutkimusaihe ja näkökulma ovat mitä enenevissä määrin myös puheviestinnälle tärkeitä muuttuvassa mediaympäristössä ja teknologiavälitteisten vuorovaikutusmahdollisuuksien laajetessa. Uusmedia rikkoo perinteisiä raja-aitoja viestinnän ja vuorovaikutuksen eri muotojen ja täten myös niitä tutkivien tieteenalojen välillä. Tutkimuksen kohteena olevien digitaalisten pelien ja pelillisten sovellusten ilmiöiden tutkimuksessa raja-aitoja rikotaan suorastaan jatkuvasti. Esimerkiksi vuorovaikutteisuus, vaikuttavuus ja uskottavuuden kysymykset ylittävät tieteenalojen rajat, mutta ovat myös merkityksellisiä puheviestinnän tutkimuksessa. Tämä tutkielma ei aiheestaan huolimatta edusta perinteistä journalistista kehysanalyysiä ottaessaan etäisyyttä nimenomaan journalististen sisältöjen kehystyksiin ja kehystämiseen. Tutkielma sijoittuu ikään kuin joukkoviestinnän ja vuorovaikutuksen tutkimuksen välimaastoon, mutta lähestyy aihetta yksilöiden ja teknologian välisen vuorovaikutuksen ja tilanteellisen tulkinnan näkökulmasta. Yksilöiden vuorovaikutus, tilannetulkinnat ja toimintatapaan vaikuttava tilanteeseen orientoituminen ovatkin tämän tutkielman ja myös puheviestinnän tutkimuksen ytimessä.

Tämän tutkielman tavoitteena on kuvata vastaanottajien/pelaajien käsityksiä ja suhtautumista uutispeleihin. Pyrkimyksenä on ymmärtää ja selittää noita käsityksiä kehysanalyysin kautta ja pohtia, mitä löydetyt käsitykset ja asenteet merkitsevät uutispelien uskottavuudelle. Tutkielman tutkimuskysymykseksi muodostuivat seuraavat:

1. Millaisia ovat ne keskeisimmät kehykset, joiden kautta uutispelien käyttäjät/pelaajat tulkitsevat ja selittävät uutispelejä?
2. Millaiseksi uutispelien uskottavuus arvioidaan uutisten ja pelien liittymäkohdassa?

Tutkimuskysymyksistä ensimmäinen paneutuu erityisesti käyttäjien/pelaajien tulkinnallisten kehysten tunnistamiseen. Tulkinnallisten kehysten kautta on mahdollista muodostaa kuva siitä, millaisista lähtökohdista uutispelien käyttäjä muodostaa

käsityksensä ja suhtautumisensa tähän kohtuullisen uuteen uutisformaattiin. Toinen tutkimuskysymys pyrkii vastaamaan siihen, pitävätkö käyttäjät/pelaajat uutispelejä uskottavina. Koska uskottavuus on uutisten kannalta erittäin tärkeä, jotta ne otettaisiin vakavasti, on uskottavuuden tutkiminen uutispelien kohdalla tärkeää. Kehykset ovat myös tässä kysymyksessä ensiarvoisen tärkeitä, sillä kehys, jonka kautta yksilö tarkastelee tilannetta, ohjaa myös hänen subjektiivista sitoutumistaan ja toimintaansa kyseisessä tilanteessa, jolloin erilaiset kehykset tuovat erilaisia uskottavuuden tulkintoja. Kysymyksiin etsitään vastausta paitsi kehysanalyysissä löytyneiden tulkinnallisten kehysten kautta, myös aineistosta löytyvistä uskottavuuden tai epäuskottavuuden kuvailuista ja niiden syistä.

Pelit ovat edelleen pääasiallisesti vapaa-ajan viihdyke, kun taas uutiset palvelevat paitsi viihdykkeenä, myös ajankohtaisen tiedon lähteenä ja tapana seurata yhteiskunnan tilannetta. Uutispelien kohdalla onkin tärkeää selvittää, millaisten kehysten kautta ilmiötä tulkitaan ja onko ilmiö jollain tavalla herkkä kehysten haavoittuvuuksille. Lisäksi uskottavuus on uutisille äärimmäisen tärkeä niiden merkittävyyden ja yhteiskunnallisen aseman säilyttämiseksi, kun taas uskottavuus ja todenmukaisuus eivät ole elementtejä, jotka useimmiten liitettäisiin peleihin samassa mielessä kuin uutisissa. Niinpä uutisten ja pelien yhteisilmiö ja sen tulkinnalliset kehykset voivat antaa vastauksia siitä, millaiseksi uskottavuus uutispelien kohdalla muodostuu ja mitä siitä seuraa paitsi niiden julkaisemiselle, myös niiden luomiselle. Jo uutisten ja pelien ideoiden lähtökohtainen jännite ja pelien leviäminen eri elämänalueiden piiriin tekee aiheesta relevantin.

Viestinnän tutkimuksessa kehysten määrittely ja näin ollen soveltaminen tutkimuksessa ei kuitenkaan ole ollut täysin yhdenmukaista, vaan kehysten ideaa on sovellettu eri tasoilla, eri viestintäkonteksteihin ja eri tutkimusottein (Van Gorp 2007, 60–61). Entmanin (1993) usein siteerattu artikkeli kuvaa kehysteorian sirpaloituneena paradigmana, johon hän yrittää artikkelissaan luoda yhtenäisempää lähestymislinjaa. D'Angelo (2002) kuitenkin kritisoi Entmanin lähestymistapaa kehysteorian selventämiseksi. Sen sijaan, että kehysteorian tutkimus etenisi yhden paradigman lähtökohdista Entman ehdotuksen mukaisesti, D'Angelo ehdottaa kehysteoreettista tutkimuksen mieltämistä viestinnän alalla enemmänkin lakatosilaiseksi tutkimusohjelmaksi. Tällöin tutkijat käyttävät ja jalostavat tiettyjä teorioita - tässä tapauksessa kehysteoriaa - tuottaakseen tutkimustuloksia tietyistä kiistämättömistä otaksumista (eng. irrefutable conjectures), mutta erilaisten paradigmojen lähtökohdista.

Toisin sanoen D’Angelon ehdottamassa tutkimusohjelmassa tutkitaan samaa ilmiötä ja kaikki tutkijat ovat yksimielisiä tietyistä ilmiöön liittyvistä ominaisuuksista, mutta tutkivat niitä erilaisten tutkimusperinteiden lähtökohdista, esimerkiksi kriittisen paradigman tai kognitiivisen paradigman kautta. Tällöin erilaiset paradigmat ja niiden teoreettiset lähtökohdat ja näin ollen myös määrittelyt kilpailevat toistensa kanssa säilyttäen kuitenkin tutkimuksen ytimen, joka muodostuu aiemmin mainituista kiistämättömistä otaksumisista, eli ilmiön piirteistä, joista kaikki tutkijat ovat samaa mieltä.

D'Angelo (2002, 873) kuvaa uutisia lähtökohtanaan käyttäen erityisesti kehystutkimuksen ja kehystutkimusohjelman "kovaksi ytimeksi" seuraavat neljä päämäärää ja muotoilee ne seuraavasti:

> Uutisten kehysteorian tutkimusohjelman ydin ilmenee neljässä empiirisessä päämäärässä, joita yksittäiset tutkimukset jossain määrin edistävät. Nämä päämäärät ovat a) kehyksiksi kutsuttujen temaattisten yksiköiden tunnistaminen, b) kehyksiä edeltävien ja niitä tuottavien olosuhteiden tutkiminen, c) tarkastella miten kehykset aktivoituvat ja vuorovaikuttavat yksilöiden aiemman tiedon kanssa vaikuttaen tulkintoihin, tiedon muistamiseen, päätöksentekoon ja arvioihin, sekä d) uutiskehysten vaikutusten tutkiminen yhteiskunnallisella tasolla, esimerkiksi julkisessa mielipiteessä tai poliittisten kysymysten julkisessa keskustelussa. (Käännetty alkuperäisestä)

Jotta näihin kaikkiin päämääriin voidaan päästä ja saada vastauksia, D'Angelon (2002) ehdottamat kolme paradigmaa kehysteorian tutkimukseen ovat kognitiivinen, konstruktionistinen ja kriittinen paradigma, joiden hän esittää jo löytyvän aiemmasta viestintätieteiden kehysten tutkimuksesta. Tämä tutkielma pyrkii edistämään erityisesti tutkimusohjelman kolmatta päämäärää eli selvittämään miten kehykset aktivoituvat ja vuorovaikuttavat yksilöiden aiemman tiedon kanssa vaikuttaen tulkintoihin, tiedon muistamiseen, päätöksentekoon ja arvioihin konstruktionistisen paradigman kautta. Konstruktionistinen lähtökohta sekä tutkielman päämäärät ovat teemoiltaan hyvin pitkälti yhteneviä puheviestinnän tutkimustradition kanssa.

Goffmanilainen kehysanalyysi asettaa tietynlaisia ontologisia, epistemologisia ja metodologisia lähtökohtia tutkimukselle. Goffman on nähty useimmiten joko empiristinä ja positivistina tai symbolisen interaktionismin tulkitsijana (Manning 1992, 3). Puroila (2002, 121–122; 126–129) väittää Goffmanin omien ontologisten ja epistemologisten lähtökohtien olleen maltillisen postpositivistiset, sillä Goffman uskoi kehysten olevan olemassa yksilöistä huolimatta. Goffman ei uskonut symbolisen interaktionismin tavoin ihmisten määrittelevän yhdessä tilanteiden merkitykset aina uudelleen, vaan tilanteelle oli hänen mukaansa aina oikea määrittely yksilöistä

huolimatta. Goffman ei kuitenkaan kieltänyt, vaan jopa tukee olettamusta, että yksilöt ylläpitävät tiettyjä tilannemäärittelyjä omalla käyttäytymisellään. Tämä näkyy esimerkiksi siinä, että kehykset ovat haavoittuvaisia ja muuttuvaisia, joskin pohjimmiltaan varsin hitaalla tahdilla. Puroilan (2002, 121; 129–128) mukaan Goffman ei itse allekirjoittanut esimerkiksi konstruktionismille ominaista relativistisuutta, subjektivistisuutta tiedon suhteen, arvojen esiin nostamisen ja pohtimisen tarvetta tutkimuksessa tai että tulokset muodostuisivat ennen kaikkea tutkimusprosessissa. Lisäksi Puroilan väittää, että Goffmanin mukaan tutkimuksen tulee aina olla ennen kaikkea arvovapaata ja hänen mukaansa myös tieto on tutkijasta riippumatonta. Deterding (2013, 246–248) kuvaa kuitenkin Goffmanin metodien olevan ennen kaikkea tekstuaalisia ja lähellä grounded theorya. Samalla hän väittää myös metodin kautta tulevien ontologisten oletusten vastaavan symbolisen interaktionismin perusoletuksia, samoin kuin monet muut tutkijat ovat esittäneet (ks. myös esim. Scheff 2005; Manning 1992, 95; Stryker 1987, 88).

Tässä tutkielmassa Goffmania tulkitaan symbolisen interaktionismin pohjalta ja hylätään tulkinta tilanteiden ”oikeista” määrittelyistä, jotka olisivat täysin riippumattomia yksilöistä. Goffman ei kiellä yksilön subjektiivista ulottuvuutta, uskoo ihmisellä olevan vapaa tahto ja toisaalta uskoo todellisuuden olevan moniulotteinen (Puroila 2002, 122), mikä tukee symbolisen interkationismin oletuksia. Lisäksi tutkielmassa käytettävä kehysten määritelmä tukee symbolisen interaktionismin ja sosiaalisen konstruktionismin lähtökohtia. Tässä tutkielmassa ontologinen ja epistemologinen perusta on siis relativistinen ja pohjaa symbolisen interaktionismin ja sosiaalisen konstruktionismin lähtökohtiin.

Kehysanalyysiä on käytetty pitkään ja monissa muodoissa viestinnän tutkimuksen kentällä, kuten aiemmin esiteltiin. Menetelmää on käytetty myös pelitutkimuksessa (ks. esim. Deterding 2013), mikä tukee menetelmävalintaa. Kuten aiemmin myös mainittiin, kehysanalyysi sopii hyvin haastatteluaineiston analysointiin. Metodologiana kehysanalyysi ohjaa tutkimuksessa kysymyksenasettelun avoimuuteen, laadullisuuteen, induktiiviseen päättelyyn, jolloin tutkimuksen tavoitteet ovat ymmärtäviä ja selittäviä (Puroila 2002, 132). Tämä näkyy myös tutkielman tavoitteessa ja analyysimetodissa, joka on laadullinen teoriasidonnainen sisällönanalyysi kehysteoreettisesta lähtökohdasta.

6.2 Kohderyhmähaastattelut

Aineistonkeruumetodina käytettiin kohderyhmähaastatteluja. Stewart, Shamdasani ja Rook (2007, 8–13) kuvaavat kohderyhmätutkimuksen teorian kristallisoituvan neljään pääpiirteeseen: kohdennettu tutkimus, ryhmän vuorovaikutus, perusteellinen aineisto ja humanistinen haastattelu. Kohdennettu tutkimus tarkoittaa tutkimusta, jossa laadullinen aineisto kerätään ryhmältä ihmisiä, jotka ovat kaikki kokeneet jonkin tietyn konkreettisen tapahtuman tai tilanteen ja kyseinen tilanne on haastattelun keskiössä (Merton 1987, Stewartin, Shamdasanin ja Rookin 2007, 9 mukaan). Ryhmän vuorovaikutus taasen viittaa tutkimuksen tavoitteisiin ymmärtää ryhmädynamiikkaa ja miten se vaikuttaa osallistujien käsityksiin, tiedon prosessointiin sekä päätöksentekoon. Perusteellinen aineisto puolestaan kuvaa tutkimuksen tavoitetta siitä, että aineisto antaa syvällisen kuvan siitä, miten yksilöt selittävät ja käsittelevät asioita tai mikä motivoi yksilöitä toimimaan tietyllä tavalla. Humanistinen haastattelu puolestaan viittaa tietynasteiseen samaistumiseen tutkimukseen osallistujiin sekä merkitysten painottumiseen määrien ja lukujen sijaan. Kohderyhmähaastattelut sopivat tutkimuksiin, joissa esimerkiksi tutkitaan ihmisten omia syitä tietynlaiseen käytökseen, erilaisten ideoiden testaamiseen, ihmisten ajatusten, mielipiteiden ja tuntemusten tutkimiseen sekä tuotteiden ja palvelujen testaamiseen ja niiden kehittämiseen (Krueger 2004, 393).

Tähän tutkielmaan kohderyhmähaastattelu on valittu aineistonkeruumetodiksi siksi, että metodi sopii tutkielman sekä hankkeen aikatauluun että tavoitteisiin. Lisäksi se sopii hyvin kehysanalyysin kanssa käytettäväksi aineistoksi. Kohderyhmähaastattelut antavat osallistujille enemmän mahdollisuuksia käsitellä aihetta yhdessä muiden osallistujien kanssa, mikä puolestaan vastaa tapaa, jolla ihmiset yleensä yrittävät ymmärtää niin ympäröivää maailmaa kuin myös saamaansa uutta tietoa. Analysoimalla osallistujien välistä keskustelua on mahdollista tarkastella osallistujien samaistuvia ja eriytyviä tulkinnallisia kehyksiä, joiden kautta he muodostavat ymmärryksensä uutisista. Kohderyhmähaastattelu sopii metodina vastaamaan tutkimuksen kysymyksiin siitä, mitä osallistujat sanovat ajattelevansa uutispeleistä ja ovatko ne heidän mielestään uskottavia ja miksi.

Tutkimuksen aineistoksi muodostui keskustelu uutispeleistä, jolloin tutkimuksen kohteeksi nousi puhe uutispeleistä. Puhe on myös oikeastaan ainoa tapa, jonka kautta ihmisten uutispeleille antamia merkityksiä ja tulkinnallisia kehyksiä on mahdollista tutkia, vaikka kehysanalyysille myös havainnointiaineisto olisi ominainen. Uutispelien

kohdalla havainnointitilannetta olisi hankala järjestää normaalia uutisten seuraamistilannetta vastaavaksi. Lisäksi havainnoinnin pohjalta olisi lähes mahdotonta antaa vastauksia asetettuihin tutkimuskysymyksiin, koska havainnoinnilla ei uutistenlukutilanteessa päästä käsiksi yksityiskohtaisemmin osallistujien mielipiteisiin ja näkemyksiin vuorovaikutusprosessin tapahtuessa lähinnä käyttäjien päiden sisällä. Näin ollen puhe jää luonnollisemmaksi valinnaksi aineistolle. Lisäksi journalistisessa konstruktionistisessa kehystutkimuksessa kohderyhmätutkimus on varsin yleistä. D'Angelo (2002, 878) kirjoittaa konstruktionistisen yleisön tutkijoiden olevan ennen kaikkea kiinnostuneita yksilöistä ja toisaalta miten yksilöt linkittyvät yleiseen: "rather, they want to see how individuals articulate their own views in contexts that must have included prior exposure to news frames and now entail socialization based on conversations about these frames". Myös tämä tutkielma keskittyy nimenomaan yksilöiden omiin tulkintoihin ja toisaalta myös heidän sosiaaliseen vuorovaikutukseensa ja neuvotteluun tilanteen oikeasta kehystämisestä.

Kohderyhmähaastatteluja varten haastateltavia kerättiin usealla eri tavalla. Koska haastatteluja käytettiin myös Gamification of Journalistic Content -tutkimushankkeessa, haastateltavia keräsi myös toinen tutkija. Tutkijat kävivät esittelemässä hanketta lyhyesti tutkimukseen liittymättömissä tilaisuuksissa, esimerkiksi luennoilla tai harrastuksien yhteydessä, jonka jälkeen paikalla olijoita pyydettiin osallistumaan ryhmähaastatteluun. Osaa haastatteluun osallistuneista lähestyttiin yhteyshenkilöiden kautta, ja muutamia kysyttiin tarpeen mukaan henkilökohtaisesti, jotta ryhmät saatiin riittävän suuriksi. Osa tutkimukseen osallistuneista saatiin mukaan täysin satunnaisesti lähestymällä heitä kadulla. Mahdollisia osallistujia lähestyttiin ennalta laaditun kutsukirjeen pohjalta (liite 1). Haastateltavilta ei kysytty heidän pelitaustastaan, mutta heidän toivottiin seuraavan uutisia edes silloin tällöin.

Ennen haastatteluja osallistujille lähetettiin sähköpostitse esimerkkimateriaali. Esimerkkimateriaalista oli annettu uutisen nimi, verkko-osoite uutispeliin ja mahdollisesti siihen liittyvään uutistekstiin ja uutisaihe (liite 2). Haastateltavia pyydettiin kokeilemaan esimerkkimateriaalia, mikäli ehtivät. Viestissä kerrottiin myös, että juuri ennen haastatteluja heillä olisi aikaa tutustua samaan esimerkkimateriaaliin kuin sähköpostissa. Näin varmistettiin, että jokainen osallistuja oli tutustunut samaan materiaaliin. Ennen haastatteluja aikaa esimerkkimateriaalille oli varattu 15–30 minuuttia riippuen siitä, olivatko osallistujat ehtineet tutustua materiaaliin. Tämän

jälkeen kohderyhmähaastattelut pidettiin yhden tutkijan ohjatessa keskustelua tarvittaessa. Yhdelle kohderyhmähaastattelulle oli varattu aikaa noin puolitoista tuntia.

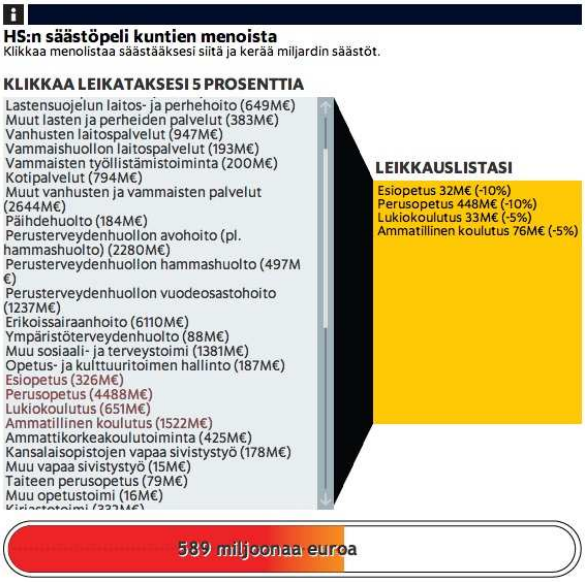
6.3 Esimerkkimateriaali

Tutkimukseen valittiin esimerkkimateriaaliksi kolme erilaista uutistapausta ja niihin liittyviä uutispelejä. Esimerkkimateriaali pyrittiin valitsemaan niin, että esimerkit olisivat ensisijaisesti suomenkielisiä. Uutispelejä on kuitenkin julkaistu vielä niin vähän, että tarpeeksi monipuolista esimerkkimateriaalia ei saatu koottua täysin suomenkielisistä esimerkeistä. Kielen lisäksi esimerkkien kriteerinä oli siis myös pelityyppi, eli esimerkeiksi haluttiin muitakin kuin budjettilaskureita. Lisäksi haluttiin pitää huoli siitä, että esimerkkitapaukset eivät tulleet samasta lähteestä. Tässä tutkielmassa käytetyssä esimerkkimateriaalissa oli mukana kahden uutisorganisaation julkaisuja, ja yhdestä uutistapauksesta myös yksityisen pelifirman tekemä uutispeli aiheesta.

Esimerkkimateriaaliksi muodostuneista uutistapauksista ensimmäinen oli Helsingin sanomien uutiset “Ydinaseet vertailussa - HS:n tuhokone näyttää pommien voiman kartalla” (Helsingin sanomat 11.12.2012) ja toinen oli Helsingin Sanomien säästöpeli (Helsingin sanomat 23.9.2013), joka oli linkitetty uutiseen “Miljardi pois kunnilta iskee palveluihin”. Kolmatta uutistapausta, 2010 Chilessä tapahtunutta kaivostapaturmaa ja sen pelastusoperaatiota, puolestaan käsittelivät The New York Timesin interaktiivinen sovellus (The New York Times 2010) sekä Root33:n tekemä uutispeli Los33 (Root33 2010).

Kuva 3 Helsingin Sanomien tuhokone

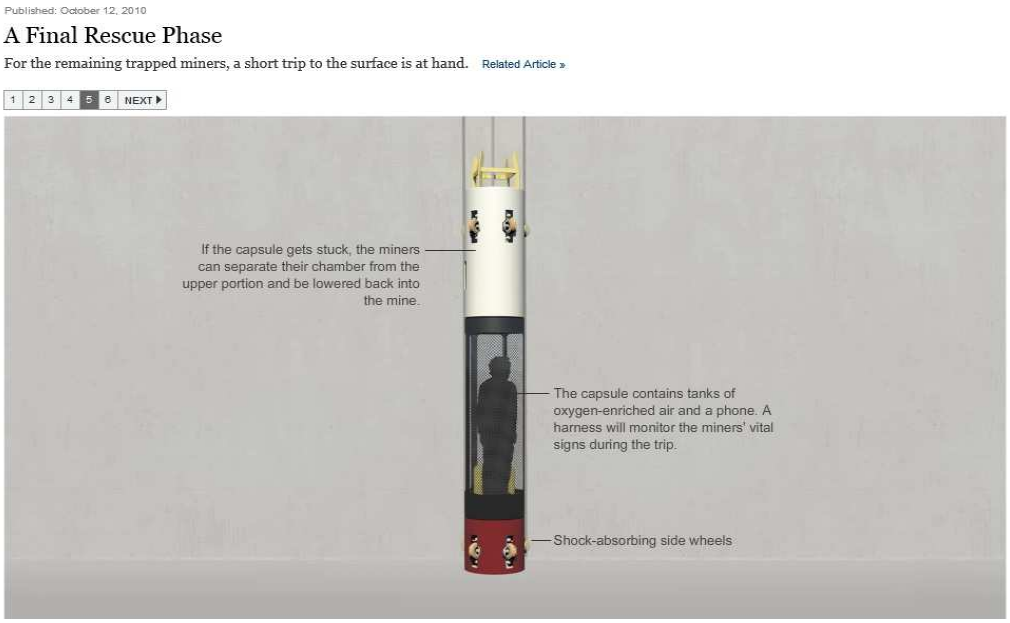
Ensimmäisessä esimerkissä, Helsingin Sanomien tuhokoneessa (kuva 3), käyttäjä voi valita ruudulla jonkinlaisen pommin, millä haluaa pommittaa Helsinkiä. Valittavana on erilaisia ydinpommeja, joista suurin osa on todella maailmassa olleita tai käytettyjä malleja. Napinpainalluksella käyttäjä pommittaa karttanäkymää, ja voi nähdä, kuinka suuri pommin lämpövaikutus, paine tai laskeuma mahdollisesti olisi. Käyttäjän on myös mahdollista siirtää karttanäkymä omalle kotialueelleen tai käytännössä minne vain maailmalla siirtämällä kuvakulmaa zoomin ja uudelleenkohdentamisen avulla. Tuhokoneen ohessa on lyhyt tekstiselvitys ydinaseiden käyttöhistoriasta sekä Suomen säteilyturvakeskuksen asiantuntijalausunnot tuhokoneen paikkaansa pitävyydestä. Tuhokone perustuu Carlos Labs -yrityksen avoimen lähdekoodin Ground Zero -applikaatioon.



Kuva 4 Helsingin Sanomien Säästöpeli

Toinen esimerkki, Helsingin Sanomien Säästöpeli (kuva 4), keskittyy syksyn 2013 hallituksen päätökseen, jonka mukaan kuntien täytyy leikata menojaan miljardilla eurolla. Säästöpelissä käyttäjällä on edessään listaksi jaoteltuna erilaisia kohteita, joihin kunnat käyttävät rahaa sekä kuinka monta miljoonaa kohteeseen kuluu. Käyttäjällä on käytössään juustohöylä, jonka avulla hän voi kohdetta klikkaamalla ottaa 5 % pois kyseiseen kohteeseen käytettävistä varoista. Toinen klikkaus nostaa prosentit 10 %, kolmas 15 % ja niin edelleen. Käyttäjän

Kuva 5 Los33



Kuva 6 The New York Times, interaktiivinen esitys

tavoitteena on saada säästettyä miljardi euroa höyläämällä eri kohteista haluamansa prosentin pois. Peli päättyy, kun miljardi tulee täyteen. Säästöpelin ovat tehneet Teija Sutinen ja Minna-Liisa Linjala.

Kolmantena uutistapauksena oli Chilen kaivosturma. Siitä yhtenä esimerkkinä käytettiin uutispeli Los33:a (kuva 5). Pelin aiheena on 2010 tapahtunut kaivosturma Chilessä ja kaivosmiehien pelastus siihen suunnitellulla kapselilla. Pelissä pelaajan täytyy pyörittää ratasta liikuttaakseen pelastuskapselin maanalle kaivokseen jumittuneiden kaivosmiesten luo, klikkaa painiketta ottaakseen yhden kaivosmiehistä kapseliin ja pyörittää ratasta nostaakseen yhden kaivosmiehistä ylös. Kaivosmiehiä täytyy nostaa ylös yhteensä 33 ja heistä kerrotaan pelastuksen aikana nimi, ikä sekä heidän tehtävänsä kaivoksessa.

Chilen kaivosturmaa käsittely myös New York Timesin interaktiivinen visualisointi Chilen kaivostapaturman pelastusoperaatiosta (kuva 6), sen ympäristöstä ja miten se olisi tarkoitus toteuttaa. Käyttäjä voi klikata itsensä aina seuraavaan visualisointiin, jotka havainnollistavat paitsi kaivoksen syvyyttä, pelastuskapselin rakennetta ja kokoa sekä olosuhteita kaivoksessa. New York Timesin visualisointi ei ole uutispeli, mutta haluttiin ottaa mukaan toisenlaiseksi esimerkiksi siitä, mitä virtuaalisten uutisten myötä on alkanut esiintymään uutissivustoilla.

6.4 Haastattelutilanne ja aineiston analyysi

6.4.1 Haastattelutilanne ja haastattelujen litterointi

Yhteensä ryhmähaastatteluja järjestettiin neljä kappaletta syksyn 2013 aikana. Haastattelut pidettiin Jyväskylän yliopiston tiloissa. Näihin neljään haastatteluun osallistui yhteensä 23 haastateltavaa, joiden ikä vaihteli välillä 19–68 (keskiarvo 30,4 vuotta). Haastattelujen järjestämiseen osallistui kaksi tutkijaa, toinen kahdesti ja tämän tutkielman kirjoittaja kaikilla neljällä kerralla. Haastattelijana tai pikemminkin keskustelun moderaattorina toimi kerrallaan yksi tutkija. Molemmat tutkijat moderoivat kaksi keskustelua. Pidetyt kohderyhmähaastattelut olivat puolistrukturoituja haastatteluja, joilla oli joustava haastattelurunko. Haastattelurungon tarkoituksena oli ylläpitää keskustelua ja toisaalta myös kohdistaa keskustelua kiinnostaviin piirteisiin. Haastattelut nauhoitettiin ja kuvattiin Pano Pro –kameralla, jotta ryhmäkeskustelujen litteroinnissa pystyttiin tunnistamaan eri henkilöt paremmin toisistaan.

Haastattelut aloitettiin ensin kertomalla haastattelujen tarkoituksesta. Haastateltaville kerrottiin, että haastatteluissa halusimme saada tietää heidän mielipiteistään ja kokemuksistaan esimerkkimateriaalin parissa. Painotimme, että esitettyihin kysymyksiin ei ollut oikeita, vääriä, hyviä tai huonoja vastauksia. Rohkaisimme, että keskustelun aikana haastateltavat voisivat kertoa mielipiteitään myös silloin, jos olivat eri mieltä jonkun toisen kanssa. Samalla rohkaisimme myös osallistujia keskustelemaan toistensa kanssa, ja pyrimme häivyttämään moderaattorin roolia keskustelun vetäjänä. Aloituksessa kerroimme myös, miltä yliopiston laitokselta tutkijat olivat, tutkimusprojektin rahoituksen lähteen sekä osallistujien anonymiteetistä tutkimuksessa.

Keskustelut lähtivät liikkeelle niin, että jokainen osallistuja kuvasi lyhyesti normaalia uutisten seuraamistaan. Tämän jälkeen siirryttiin keskustelemaan esimerkkimateriaalista ja millaisia ajatuksia tai tuntemuksia ne olivat herättäneet tai millaiseksi ne koettiin. Tämän jälkeen eri ryhmät päätyivät käsittelemään uutispelejä eri näkökulmista hiukan eri tahtiin, mutta käsiteltäviä aiheita olivat uutispelien sisällön ja ulkomuodon arviointi, käyttökokemus, uutispeleistä muodostunut mielikuva ja oma suhtautuminen niihin, sovelluksen ja uutisen suhde sekä syyt uutispelien luomiselle. Keskustelua ohjaavia kysymyksiä olivat esimerkiksi oliko sovellusta mielenkiintoista käyttää, välittivätkö ne tarpeeksi tietoa aiheesta, millainen kuva sovelluksista jäi, tulisiko sovellusten olla yksinkertaisia vai monimutkaisia tai pohtivatko osallistujat mihin sovellukset

perustuivat. Haastattelujen lopuksi kaikilta ryhmiltä kysyttiin, aikoivatko osallistujat vielä palata esimerkkimateriaalin sovelluksiin.

Haastattelujen jälkeinen aineiston käsittely alkoi kohderyhmähaastattelujen sanatarkalla litteroinnilla. Litteroinnin teki kokonaisuudessaan tutkielman kirjoittaja. Litteroinnissa ei otettu huomioon esimerkiksi taukojen pituutta tai äänenpainoja, mutta esimerkiksi naurahdukset, ymähdykset ja hymähdykset kirjattiin ylös kun ne olivat selvästi osa keskustelujatkumoa. Mikäli äänenpaino kuitenkin vaikutti lauseen sisällön ja merkityksen tulkintaan, se huomioitiin ja merkittiin litteroinnissa, sillä kehysanalyysin puitteissa tällaiset voivat merkitä kehyksen muutosta. Aineiston laajuudeksi muodostui lopulta 40 722 sanaa (noin 130 sivua).

6.4.2 Kehysten analyysi

Aineisto analysoitiin kehysten osalta ensin teoriasidonnaisesti kahden tutkijan toimesta. Teoriasidonnainen analyysi tarkoittaa, että analyysissä on teoreettisia kytkentöjä, mutta se ei suoraan nouse teoriasta tai pohjaudu teoriaan (Eskola 2001, 137). Tässä tapauksessa teoreettisia kytkentöjä on kehysteoriaan. Kehysteoria ei kuitenkaan lähtökohtaisesti ohjaa käsittelemään aineistoa juuri tietyllä tavalla. Vaikka analyysistä on tunnistettavissa aikaisemman tiedon vaikutus, käytetään teoriaa lähinnä yhtenä työkaluna ja apuvälineenä teorian testaamisen sijaan (Tuomi & Sarajärvi 2009, 97).

Haastatteluista alettiin paikantaa kohtia, joissa kehykset puheessa ilmenivät eli erityisesti tavoissa havainnoida, arvioida ja selittää kokemuksia. Ne olivat esimerkiksi yleisiä aiheen kuvauksissa ja haastateltavien arvioita tai selityksiä uutispelien ilmiöstä tai kokemuksistaan ja tuntemuksistaan niistä. Lisäksi merkityksellisiksi nousivat kohdat, joissa haastateltavat kertovat siitä, kuinka eivät ymmärrä jotakin asiaa tai osa-aluetta uutispeleistä. Analyysiyksiköksi muodostui yksi tai useampi yhteen liittyvä puheenvuoro. On huomionarvioista, että käytetty analyysimetodi on tulkinnallinen ja tutkijan rooli aineiston tulkitsijana on merkittävä. Analyysissä on kuitenkin pyritty systemaattisuuteen ja huomioimaan haastateltavien sanat juuri sellaisina kuin ne aineistossa esiintyivät.

Molemmat tutkijat lukivat omilla tahoillaan aineiston ensin läpi. Toisella lukukerralla he kävivät aineiston uudelleen lävitse merkiten ja nimeten kuvaavasti ja pelkistetysti aineistosta kaikki tutkimuksen kannalta merkitykselliset kohdat. Koodauksessa pyrittiin huomioimaan mahdollisimman hyvin keskustelun sen hetkinen konteksti. Kun alustava koodaus oli tehty, merkinnät yhdistettiin kahden tutkijan toimesta ja niille etsittiin

keskustellen yhtenevät nimikkeet. Koodausmerkintöjä tässä vaiheessa olivat esimerkiksi huono käytettävyys, merkitysten tulkinta, läpinäkyvyys ja havainnollisuus. Tällöin myös keskusteltiin tulkinnasta ja etsittiin yhteisymmärrystä yksittäisiä koodeja yhdistävistä kategorioista eli mitä kehystä tai kehyksen ominaisuuksia ne edustivat. Tämän vaiheen tuloksien pohjalta kirjoitettiin tutkijoiden yhteisartikkeli. Siinä keskityttiin erityisesti pelien ja uutisten kehysten ominaisuuksiin, jotka aineistosta tunnistettiin vahvasti.

Tämän vaiheen jälkeen kehysanalyysiä pyrittiin entisestään vielä syventämään ja viemään nimenomaan goffmanilaisen kehysanalyysin pariin tätä tutkielmaa varten. Tämän jälkimmäisen osan analyysistä teki tutkielman kirjoittaja itsenäisesti. Ensimmäiseksi edeltävän kehysanalyysin analyysiä tarkennettiin lukemalla aineistoa edelleen läpi. Analyysissä pyrittiin muodostamaan toisistaan eroavia, haastatteluissa tulkintoihin, merkityksenantoihin ja toimintaan vaikuttavia kehyksiä ja sijoittamaan erilaisia yksittäisiä tulkintoja ja ominaisuuksia näihin. Samalla etsittiin myös heikompia, mutta tulkintaan vaikuttavia kehyksiä. Analyysiyksikkö oli tarkentavassa analyysissa lausahdus, jolloin yhdessä ja jopa samasta puheenvuorosta voitiin tunnistaa useampia kehyksiä, mikä vastaa arkikokemuksemme tilkkutäkkimäisyyttä (ks. kokemuksen tilkkutäkkimäisyydestä Deterding 2013, 34). Kehysanalyysille ominaisesti aineistosta etsittiin myös kohtia, joissa haastateltavat asettivat itsensä jonkinlaiseen rooliin, jotta mahdolliset eri positioiden näkökulmaerot voitaisiin nostaa esille ja huomioida, mitä ne kertoivat tietyistä kehyksistä. Esimerkkinä voidaan käyttää seuraavaa taulukoitua otetta:

Taulukko 1: Esimerkki aineiston koodaamisesta

Osallistuja 5: Mut voik se olla vähä sitten niinkin, että ku siinä on joku... se vähän niinku keventää sitä asiaa, jos siihen tulee joku tommonen... se vie pois niinku ite siltä asialta, et se on vaan sitte jotain peliä	Pelien kehys: harhauttavuus, keventäminen, ”vain peliä”
Osallistuja 2: Nii että miten sen esittää[1,2]	1: Uutisten kehys: formaatin merkitys, esittämistapa 2:Teknologian kehys: suunnittelu
Osallistuja 5: Kaikkihan tää nyt on ehkä jotain peliä, mutta mut kuitenki et se keventää liikaa sitä	Pelien kehys: keventäminen, aihevalinta

Osallistuja 3: Niin no esimerkiks just siinä pommitapauksessa niin se on, tosi tavallaan semmonen keventävä, klikkaillaan pommeja, [1]mutta... josse ois oikein suunniteltu ja kohdennettu ni, sithän se ois ihan...[2]	1: Pelien kehys: Keventyminen, klikkailun kautta pelillinen käyttäytyminen 2: Teknologian kehys: sovellusten suunnittelu
Osallistuja 2: Nii, eikä sen aina tarvii olla interaktiivinen sinällään,[1] että just et siinä, ettei eksy siihen, menee peliks se pommittaminen[2], et ois vaan, et näytetään että tämmönen se olis, mitäs teet[3]	1: Teknologian kehys: interaktiivisuuden pohdintaa 2: Pelin kehys: harhauttaminen, pelillinen käyttäytyminen 3: Uutisten kehys: puolueettomuus

Lukemalla läpi aineistoa, tulkitsemalla puheenvuorojen ja lausahdusten konteksteja ja sisältöjä sekä vertaamalla aiemmassa analyysissä löydettyjä ominaisuuksia, alettiin muodostaa yllä olevan kaltaisesti yksittäisiä kehyksiä ja teemoittaa, mitkä ominaisuudet niihin kuuluivat. Kuten esimerkki osoittaa, saattoi yhdessä puheenvuorossa olla tulkittavissa useita kehyksiä ja niiden ominaisuuksia, kuten osallistuja 2:n toisessa puheenvuorossa. Mikäli puheenvuoro oli tulkittavissa yhtä aikaa kahteen eri kehykseen, merkittiin se myös niihin molempiin. Kehysten yhtenäinen nimeäminen ja rakentaminen etenivät koko prosessin ajan.

Viimeisen analyysin pohjalta aineistossa oli yhteensä 766 koodimerkintää. Nämä koodimerkinnät tuotiin Excel-taulukkoon kehysten mukaan jaoteltuna, jolloin eri kehysten ilmeneminen ja yleisyys voitiin nähdä aineistossa ja mahdolliset kehyksiä yhdistävät ominaisuudet tunnistaa. Tässä vaiheessa kehysten nimeäminen oli saatu loppuun ja voitiin nähdä kunkin kehyksen kokonaiskuva ja tärkeät ominaisuudet uutispelien kontekstissa. Tässä vaiheessa oli myös mahdollista arvioida ja luokitella kehysten sisäisiä laatuvaihteluita myönteisen ja kielteisen välillä. Kehysten välisiä yhteyksiä pyrittiin arvioimaan vertailemalla löydettyjä kehyksiä ja niiden osa-alueita ja ominaisuuksia, esimerkiksi mitkä kehykset sisälsivät samoja tai päinvastaisia ominaisuuksia. Tämä vaihe myös auttoi arvioimaan kehysanalyysissä mainittuja kehysten haavoittuvaisuuksia eli epäselvyyttä, virheellistä kehystämistä, ristiriitoja ja murtumisia sekä mahdollisia muunnoksia, pääasiassa käännöksiä, ja niiden suhteita. Näin aineistosta voitiin arvioida kehysten kerrostuneisuutta uutispelien ilmiön kohdalla.

Taulukko 2: Kehysten esiintyminen aineistossa koodimerkintöjen mukaan

Pelit	Uutiset	Tieto ja vaik.	Teknologia	Asiakaspalv.	Bisnes
209	96	136	72	218	35

Muodostuneita kategorioita oli yhteensä kuusi ja ne edustivat aineistosta analyysin kautta nousseita pääkehyksiä: 1) pelien kehys, 2) uutisten kehys, 3) tiedon ja vaikuttamisen kehys, 4) teknologian kehys, 5) asiakaspalvelun kehys ja sen alakategoriat ja 6) bisneksen kehys ja sen alakategoriat. Taulukko 2 sisältää kuhunkin kehykseen lopulta liittyneiden yksittäisten analyysiyksikköjen määrän. Mikäli esimerkiksi asiakaspalvelun kehyksessä harhauttavuus tunnistettiin aineistosta useita kertoja, on se löytynyt aineistosta useita kertoja koodimerkintänä ja ne on laskettu yhteen eikä vain kerran. Tulokset -osiossa esitellään kaikki kehykset ja niiden ominaisuudet, jotka analyysissä löydettiin.

6.4.3 Uskottavuusarvioiden analyysi

Uskottavuusarvioiden analyysi tapahtui aineistolähtöisesti. Aineistolähtöisessä analyysissä aineistosta pyritään yleensä konstruoimaan teoriaa (Eskola 2001, 136). Tutkimuksen pohjana on tietysti aiempi aiheesta tehty tutkimus, mutta aineiston luokittelua tai keskittymisfokusta ei nosteta sen mukaan. Uutispelien tapauksessa uskottavuutta ei ole varsinaisesti tutkittu, joten aineistoon pohjaten tutkielmassa pyritään hahmottelemaan pohjaa sille, miten uutispelien uskottavuus muodostuu.

Aineistoa analysoitiin myös uutispelien uskottavuuden näkökulmasta. Uskottavuuden analyysi tapahtui laadullisen aineistolähtöisen sisällönanalyysin keinoin. Analyysiyksikkönä olivat yksittäiset puheenvuorot, jotka keskittyivät uutispelien arviointiin ja arvioiden selittämiseen ja niitä alettiin etsiä aineistosta. Samalla, kun aineistoa luettiin ja koodattiin kehysanalyysiä varten, pyrittiin sieltä tunnistamaan ominaisuuksia, jotka osallistujien arvioiden mukaan olivat yhteyksissä uutispelien uskottavuuteen. Samalla, kun kehysanalyysissä hiottiin koodinimityksiä, tehtiin samaa myös uskottavuusarvioiden koodauksessa. Tämä tehtiin, jotta samaan ominaisuuteen liittyvät arviot voitiin tunnistaa.

Kun uskottavuusarviointien analyysiyksiköt oli tunnistettu aineistosta, yksiköt merkittiin suoraan uskottavuusarvioiden listaukseen Excel-taulukkoon. Koodimerkintöjä oli yhteensä 114. mutta Koodimerkintöjä olivat esimerkiksi ulkomuoto, lähteen merkitys, medialukutaito ja selkeys. Tässä vaiheessa oli nähtävillä ne uskottavuuden ominaisuudet, jotka uskottavuusarvioista oli pystytty tunnistamaan. Tässä vaiheessa ominaisuuksien suhteita toisiinsa alettiin arvioida lukemalla taas aineistoa sekä toisaalta arvioimalla eri ominaisuuksien suhteita toisiinsa aiemman

tutkimuksen valossa niin uskottavuuden tutkimuksen kuin uutisten ja journalismin ominaisuuksien, tavoitteiden ja arvojenkin suhteen. Tämä auttoi muodostamaan tulkintaa uutispelien uskottavuuden arvioinnista suhteessa perinteisempien uutisformaattien arviointiin.

Koska uskottavuusarvioiden koodaus oli tehty kehysanalyysin kanssa limittäin, oli tunnistettuja arvioita ja ominaisuuksia mahdollisuus peilata myös kehysanalyysiin sekä löydettyihin kehyksiin ja niiden ominaisuuksiin. Uskottavuusarvioita ja uskottavuuden ominaisuuksia, joita aineistosta oli tunnistettu, pyrittiin vertaamaan eri kehysten ominaisuuksiin ja löytämään yhtäläisyyksiä ja toisaalta eroja. Tällöin oli mahdollisuus nähdä, kuinka uskottavuus liittyi eri kehyksiin ja toisaalta kehysten ominaisuuksiin. Esimerkiksi pelien kehyksen ja uskottavuuden kohdalla oli mahdollista tunnistaa, että selkeys oli positiivinen niitä yhdistävä tekijä, mutta toisaalta viihteellisyys tai vakavuuden puuttuminen pelien kehyksessä oli yhteydessä kielteisimpiin tai heikompiin uskottavuusarvioihin. Samankaltaisia yhdistäviä tai erottavia tekijöitä etsittiin kaikista kehyksistä.

Näiden vaiheiden pohjalta muodostui lopullinen kuva ja tulokset siitä, millaisia uskottavuusarviot uutispeleistä ovat, mihin ominaisuuksiin uskottavuusarvioinneissa kiinnitetään huomiota uutispelien kohdalla ja miten tai minkä ominaisuuksien kautta eri kehykset ovat yhteydessä uskottavuusarvioiden syntymiseen. Kuten kehysanalyysi, on myös uskottavuudenarvioinnin analyysi tulkinnallista ja tutkijan rooli tulosten syntymisessä on merkittävä. Lisäksi on syytä huomata, että aineiston perusteella saadut tulokset eivät varmastikaan kata kaikkia uskottavuuden ominaisuuksia, jotka ovat merkityksellisiä uutispelien arvioinnissa. Tulokset kattavat ainoastaan ne piirteet, jotka pystyttiin aineistosta tunnistamaan.

Edeltävän kokonaisanalyysin pohjalta pyrittiin siis muodostamaan lopullinen kuva siitä, miten eri kehykset ovat yhteydessä uutispelien uskottavuuden arviointiin ja toisaalta millaisia asioita ja ominaisuuksia käyttäjät ottavat huomioon uutispelien uskottavuutta arvioidessaan. Tuloksissa esitellään kehysanalyysissä löydetyt kehykset ja niiden piirteitä sekä käsitellään ja esitellään uutispelien uskottavuuden ominaisuuksia ja kuvaillaan myös uskottavuuden yhteyttä eri kehyksiin.

7 TULOKSET

Tässä luvussa käsitellään kaikki nousseet pääkehykset yksitellen lävitse esitellen kehyksen sisäiset vaihtelut. Mahdollisia yhteyksiä muihin kehyksiin sivutaan. Haastattelujen analyysin perusteella uutispelejä tulkittaessa ja ymmärrystä muodostettaessa merkityksellisiksi nousi kuusi erilaista pääkehystä, joista useissa oli kaksi tai useampi laatukategoria eli myönteinen, kielteinen tai neutraali. Kuusi pääkehystä oli 1) pelien kehys, 2) uutisten kehys, 3) tiedon ja vaikuttamisen kehys, 4) asiakaspalvelun kehys 5) bisneksen kehys ja 6) teknologian kehys. Yksittäisen kehyksen yhteydessä käsitellään mahdolliset positioinnit, eli näkökulmalliset asemoitumiset ja roolittumiset, jotka muodostuivat merkityksellisiksi kyseisessä kehyksessä. Viimeiseksi perehdytään kehysten ja sisällönanalyysin kautta muodostuneeseen uutispelien uskottavuuden kuvaan eli millaisia uskottavuuden eri osa-alueita uutispeleihin liitettiin ja toisaalta millaisiksi uutispelien uskottavuuden arviot muodostuivat.

7.1 Kehykset

7.1.1 Pelien kehys

Osallistuja 3: Mul.. mä oon vähä samaa mieltä ku sää, jotenki mulla liitty siihen se, että mä niinku aattelin, että miks tämmönen peli, että se vähä niinku vie fokusta nyt eri asiaan, että.. et siinä.. sitä kapselia niinku ja niitä ukkeleita se, et se oli niinku se pääasia, että.. et se oli tavallaan niinku hauskaa, vaikka sehän ei ollu ollenkaan hauskaa.
Osallistuja 1: Nii ei.
Osallistuja 4: Joo..
Osallistuja 3: Ja tota, must siinä oli vähä niinku voisko jopa sanoo vähä niinku moraalinen ongelma, että, et siinä ei must... mä koin, että täs ei nyt puhuttu siitä oikeesta asiasta.---
(Los33:sta)

Yllä oleva haastattelusitaatti on kuvaava esimerkki siitä, miten pelien kehys oli löydettävissä haastatteluissa. Uutispelien tapauksessa oli odotettavaa, että pelien kehys nousisi merkittäväksi ilmiötä jäsentäväksi kehykseksi. Pelien kehys oli jaettavissa kolmeen erilaiseen laatukategoriaan: 1) neutraali pelien kehys 2) kielteinen pelien kehys ja 3) myönteinen pelien kehys. Näistä kolmesta kategoriasta kielteinen pelien kehys oli selvästi vahvin ja myönteinen heikoin.

Neutraali pelien kehys ilmeni ennen kaikkea peleiksi nimeämisen, pelillisten ominaisuuksien tunnistamisen ja kuvailemisen kautta. Peleiksi nimeäminen korosti, kuinka vahvasti uutispelejä tulkittiin ensisijaisesti peleinä eikä esimerkiksi uutisina. Pelit nousivat sovelluksia kokoavaksi termiksi haastateltavien puheessa. Lisäksi haastateltavat kuvailivat toimintaansa pelailuksi ja leikilliseksi toiminnaksi. Tällaisia toimintatapoja olivat esimerkiksi pelin tavoitteiden saavuttaminen, loppuun pääseminen, kokeileminen, omien valintojen tekeminen ja erityisesti käytöksen optimoiminen tavoitteiden saavuttamiseksi. Näin ollen uutispelin kautta ei koettu saavan uutta tietoa vaan ennemminkin viihdettä.

Pelien kehyksen rohkaisema toiminta ja sekä kehyksen voimakkuus näkyi myös siinä, mitä uutispeleiltä toivottiin ja miten niitä kuvailtiin. Haastateltavat kuvailivat useita pelien ominaisuuksia, esimerkiksi pelimekaniikkoja, joita he joko löysivät esitellyistä uutispeleistä tai jotka jäivät esimerkeissä vajavaisiksi, mutta toivotuiksi piirteiksi. Esimerkkipeleille muun muassa kaivattiin tai oletettiin jonkinlaista päämäärää ja tavoitetta, joskin sitä ei välttämättä esimerkkipeleistä tarkalleen löydetty tai tunnistettu. Tämä näkyi myös siinä, että haastateltavat puhuivat, mikä esimerkkipelien idea tai tarkoitus oikein oli. Uutispeleille kaivattiin myös selkeämpiä ohjeistuksia, kuten peleissä usein on. Peleille ominaisesti uutispeleissäkin toivottiin pelaajan pystyvän vaikuttamaan valinnoillaan ja että pelaajalla olisi tietyissä määrin vapauksia toimia. Uutispelien toivottiin jopa olevan jossain määrin haastavia, jotta ne olisivat mielenkiintoisempia. Toisaalta ne koettiin aikaa vieviksi. Ennen kaikkea pelin ominaisuuksista korostui kuitenkin viihdyttävyys ja leikillisyys sekä toisaalta koettu keveys, joita ei koettu uutisille sopivaksi, vaan jopa luotaan työntäväksi:

> Osallistuja 6: Mä, mä en kyllä myöskään niinku lähtis ihan sen pelin itsensä takia, et kyl sen täytyy sen uutisen joka siihen liittyy, jotenki olla niinku kiinnostava. Tai niinku, sit, sit jos siinä ei oo tai että jos on se peli se sisältö, ni sit sen täytyy olla jotenki todella relevantti niinku olla oman elämän kannalta. Että jos mä haluun pelata, niin mulla on kyl sit niitä muita pelejä, että en mä mee minnekään Hesarin sivuille pelaa, että... kyl sen täytyy jotenki olla selvästi semmonen aihe, joka itteensä kiinnosta aika paljon.
>
> Osallistuja 1: Johan niinku ehkä, peli on niinku terminä miun mielestä semmonen viihteellinen, tavallaan peli on jotaki kevyttä kivaa, semmosta ajanvietettä, että, sitten ehkä se on testi tai joku jollain tavalla, että miten se otsikoidaanki, ni, mä luulen, että, jos se on niinku, se , semmonen kevyt peli, ni emmiä siihen tarttus itse sitten.
> (Uutispeleistä yleensä)

Pelien kielteinen ja myönteinen kehys käsittelivät ennen kaikkea sitä, miten pelit soveltuivat haastateltavien mielestä uutiskontekstiin. Pelien kehyksen kielteisesti

sävyttynyt muoto nousi erityisesti uutispelien aiheita käsiteltäessä. Uutispelien ei ajateltu välittävän aiheen vaatimaa vakavuutta, vaan ennemminkin niiden ajateltiin harhauttavan varsinaisesta aiheesta leikkisyydellään ja viihteellisyydellään sekä keventävän aihetta liiaksi. Harhautumisen ajateltiin johtuvan nimenomaan esitystavasta ja sen rohkaisemasta leikillisestä tai pelillisestä käyttäytymisestä. Harhautumisen ja viihteellisyyden seurauksena väärien mielikuvien syntymistä pidettiin mahdollisena ja todennäköisempänä kuin esimerkiksi pelkän uutistekstin kohdalla. Vaikeiden ja raskaiden aiheiden, esimerkiksi kouluampumisten, ei koettu soveltuvan ja kääntyvän peleiksi soveliaalla tavalla:

> Osallistuja 4: Ei oo vielä ainakaan tullu vastaan mitään semmosta epäsopivaa, ei se noissa nyt niinkään loukannu sitä… sieltä ku, sitä on vaikee kuvitella, jos vaikka joku WTC-peli, ni mitä siinä tehtäis
> Osallistuja 1: Niin.
> Osallistuja 4: Hypätään kerroksesta alas ja katotaan selvitäänkä hengissä. Ei se siihen niinku
> Osallistuja 1: Testaa monennestako kerroksesta voit hypätä elävänä alas.
> Osallistuja 2: Mmh.
> Osallistuja 4: Nii, joku koulusurma-peli, juokse Pekka-Eerikkiä karkuun.
> (kevyttä naurua)
> Osallistuja 4: Ei niinku.. ei kaikkiin sovi.
> Osallistuja 1: Nuolinäppäimillä.
> (Yleistä keskustelua uutispelien aiheista)

Esimerkkipeleistä ydinaseita käsittelevä Helsingin Sanomien tuhokone oli tapaus, jonka pelaamisesta jopa kieltäydyttiin, koska sen koettiin olevan epäsopiva. Myöskään arkisten uutisten ei koettu tarvitsevan peliä. Toisaalta vaihtoehtoisesti tulkittiin, että esimerkkinä olleissa uutispeleissä ei varsinaista uutista koettu olevan ollenkaan, jolloin pelien ajateltiin olevan suorastaan ajanhukkaa uutiskontekstissa.

Käytännöllisellä tasolla kielteisiä näkökulmia nousi pelien toteuttamisen osalta. Erityisesti uutispelien laatu ja käytettävyys eivät vastanneet odotuksia ja ohjeistuksia uutispelien käyttöön oli liian vähän. Uutispelit koettiin keskeneräisiksi ja liian yksinkertaisiksi ollakseen mielekkäitä pelata ja kokeilla. Kuten aiemmin mainittiin, uutispelien tavoitteet koettiin ajoittain hämäriksi. Osittain tähän liittyen esimerkkiuutispelit koettiin välillä tylsistyttäviksi. Uutiskontekstissa pelien aikaa vievyys koettiin myös hankalaksi, sillä aikaa uutisiin syventymiseen koettiin olevan rajallisesti.

Uutiskontekstin kannalta on merkityksellistä, että pelien kehys ohjasi selvästi tulkintaa uutispelien totuudenmukaisuudesta. Kun uutispelit käsitettiin nimenomaan peleinä, kysymys sisällön totuudenmukaisuudesta menetti usein merkityksensä. Pelien kuvailtiin

olevan nimenomaan pelkkiä pelejä eikä niillä ajateltu olevan yhteyttä todellisuuteen tai niiden antaman tiedon olevan niin sanotusti faktaa, johon voisi varsinaisesti uskoa. Uutispelin antama tieto koettiin epätäsmälliseksi, enintään suuntaa-antavaksi tai ylipäänsä epätodelliseksi. Tällöin viitattiin pelien olevan pelejä, jolloin tositapahtumilla ei koettu olevan juurikaan tekemistä asian kanssa. Pelit olivat viihdettä tai "hömppää", joka ei yltänyt uutisen tasolle eikä sopinut etenkään asiajulkaisuihin.

> Osallistuja 1: Sehän on myös riski, tavallansa, koska se oli hyvä mitä sää sanoit, siitä pommijutusta, taisit sanoo, ainaki... ni, ni tota, siis se että.. jos se .. jos sitä ei viedä just sillä kannalla eteenpäin elikkö silleen että uutinen edellä, niin sanotusti, niin sit se helposti menee siihen, että onpas hemmetin niinku korni juttu, ja silleen et sit se aiheuttaa helposti semmosta niinku sitä täysin vastakkaista reaktioo jopa niin, että jos sää pelaisit tota räjäyttelypeliä, ni monille vois tulla silleen, että vaikka se juttu ois täysin aito ja täysin niinkun informatiivinen ja hyvä juttu, näin, minkä sä luit ennen sitä, niin sit ku sä pelaat sitä peliä, niin sulle voi tulla semmonen fiilis että ääää, et niinku se ei.. se on pilipaliuutista niinsanotusti, se ei tunnu niin... aidolle, niin.. et jos se on tehty huonosti..
> Osallistuja 3: Niin totta.. siis kyllä varmasti.
> (HS:n tuhokoneesta)

Ne myönteiset ominaisuudet, joita pelien kehyksen puitteissa ilmeni, liittyivät formaatin kokemuksellisuuteen, osallisuuteen ja havainnollistavuuteen. Kun osallistujat saivat tehdä omia valintoja ja kokea, miten vaikeaa oli esimerkiksi säästää miljardi kuntien kuluista säästöpelissä, tunnistivat haastateltavat uutispeleistä myös myönteisiä osuuksia. Kokemuksesta tuli aavistuksen myös subjektiivisempi ja henkilökohtaisempi valintojen kautta, jolloin uutispeli havainnollisti tilannetta ja auttoi ymmärtämään joitain osa-alueita jopa paremmin kuin teksti. Nämä myönteiset tuntemukset kuitenkin olivat rajallisessa asemassa pelien kehyksen puitteissa ja eikä niiden varsinaisesti ajateltu edes kuuluvan sinänsä peleihin ja näin ollen pelien kehykseen. Formaatin myönteiset ominaisuudet liitettiin ennemmin teknologian mahdollisuuksiin kuin varsinaisesti peleihin.

Pelien kehyksen yhteydessä osallistujat positioivat itseään hyvinkin eri tavoin. Toiset määrittelivät, että eivät pelanneet pelejä yleensäkään paljon, toiset taas pitivät itseään nimenomaan pelaajina. Osallistujien arvostus ja näkemys peleistä vaihteli. Pelaaja-positio ei kuitenkaan juurikaan muuttanut pelien kehystä uutispelien tapauksessa myönteiseen suuntaan, sillä pelaaja pitivät uutispelejä liian yksinkertaisina ja vajavaisina ollakseen hyviä pelejä. Ne, ketkä positioivat itsensä nimenomaan vähän, jos ollenkaan, pelaaviksi, eivät myöskään puhuneet pelien kehyksen puitteissa myönteisestä näkökulmasta.

Osallistuja 1: Niinku mä tosiaan sanoin, mä ite en oo mikään peli-ihminen enkä pelaaja, nii emmä, mä en jaksais semmosia, et aina pitää ite tehä sille uutiselle jotain, et sieltä saa kaivettua jotain esiin vaan mä haluun asiat niinku tarjottimella näin ja...
Osallistuja 4: Ja sitte ku ite oon pelaaja nii sitten mun mielestä on kivempaa pelata ihan oikeita pelejä eikä niinku rullata hiirellä jotain mainaria ylös
Osallistuja 3: Totta
(Uutispeleistä yleensä)

Pelaaja-positiota lisäksi pelien kehykseen liittyi voimakkaasti ikäpositio. Pelit määriteltiin vahvasti erityisesti lapsia ja nuoria kiinnostavaksi formaatiksi, vaikka poikkeuksiakin oli. Se, mitä lapsilla ja nuorilla tarkoitettiin, oli selvästi ryhmien neuvottelujen kohteena, sillä haastateltavien ikäjakauma alkoi 18-vuotiaista. Aineistossa lapsilla ja nuorilla päädyttiin tarkoittamaan yläkouluikäisiä ja nuorempia. Haastateltavat päätyivät määrittelemään olevansa kohderyhmän ulkopuolella, sillä olivat liian vanhoja ja he kokivat formaatin olevan nimenomaan houkutin nuorille. Pelaajiksi itsensä positioivat eivät vedonneet ikäpositioon niinkään paljon, vaan yrittivät ajoittain jopa lieventää tätä näkökulmaa vetoamalla pelien vajavaisuuteen. Uutispelejä ei kuitenkaan välttämättä koettu hyödyllisiksi nuorille:

Osallistuja 1: Just siis se, että sen takia niinku... vaikka tää Darfur-esimerkki minkä tein, niin se että... et se ei ois ehkä välttämättä se mielikuva jonka mää haluaisin sille kahdeksannen luokan Eetulle siitä kyseisestä tilanteesta ja näin... et tota.. et vaik se tarkottais sitä, et Eetu lukis sitä uutista, mut jos se on silti se pohjatunne, joka sille siitä jää, että... *tekee moottoripyörä-ääniä* siistii ja näin.. ni ei välttis
Osallistuja 3: Nii, jos ihmiset saadaan lukemaan uutisia, mutta niille jää niistä väärä kuva, niin ei sillä sillon saavuteta ehkä mitään
Osallistuja 1: Niin
Osallistuja 2: Ja mun mielestä on jo ihan tarpeeks tavallaan kaikki väkivaltapelit ja tämmöset, ne tekee jo varmaan ihan tarpeeks, et ei tartte enää uutisiin semmosta…
(Uutispeleistä yleensä)

Tällöin tulkittavissa oli niin sanotusti kasvattajan näkökulma. Tällöin haastateltavat kommentoivat sitä, miten ja millaisiksi haluaisivat lasten ja nuorten kasvavan ja minkä ajattelivat tukevan hyvää kasvua. Uutispelien ajateltiin olevan haaste nuorten medialukutaidolle sekä mahdollisesti muuten haitallisia mediaympäristön ymmärtämisen kehittymisessä.

7.1.2 Uutisten kehys

Uutisten kehys nousi odotettavasti yhdeksi uutispelejä määrittelevä̈ksi kehykseksi. Uutisten kehys nousi keskustelussa esille erityisesti kuvailtaessa, mitä uutiselta haluttiin ja odotettiin sekä miten uutisia haluttiin käyttää. Uutispelit suhteutuivat uutisten kehykseen pääasiallisesti negatiivisesti. Arvioiden mukaan ne eivät täyttäneet uutisen ja

uutistenlukutilanteen kriteerejä, mikä ilmeni osaltaan jo pelien kehyksen voimakkaana esiintymisenä.

Uutisten kehys muodostui uutisten ominaisuuksien kuvailun ympärille. Uutisten kuvailtiin käsittelevän ajankohtaisia aiheita uskottavasti ja tarkoituksenmukaisesti. Uutisten koettiin käsittelevän pääasiallisesti raskaita ja vakavia aiheita. Uutisten odotettiin antavan uutta, mahdollisimman tarkkaa tietoa, jolla oli jotain merkitystä juuri kyseiselle vastaanottajalle. Tällöin henkilökohtaisuuden ja toisaalta aihevalinnan merkitys nousi ja uutisten kuvailtiinkin olevan hyvin aihekohtaisesti houkuttelevia. Uutisten seuraamisen koettiin myös olevan aikaa vievää saatavilla olevien uutisten suuren määrän takia.

Uutisen muodolla oli merkitystä haastateltaville. Paperista sanomalehteä pidettiin edelleen miellyttävämpänä ja toisaalta arvostetumpana vaihtoehtona kuin Internetin uutissivustoja, vaikka Internetin uutissivustoja käytettiinkin. Osallistujat valikoivat tarkasti, mitä uutisia seurasivat ja vaihteleva aikaresurssi vaikutti valintoihin siitä, kuinka paljon ja mihin uutisiin käytettiin aikaa. Uutisten seuraaminen kuitenkin koettiin tärkeäksi ja niiden totuudenmukaisuus, merkittävyys ja tarkoituksenmukaisuus olivat tärkeitä haastateltaville. Uutisten toivottiin olevan helposti ymmärrettävissä ja selkeästi muotoiltuja.

Uutisten kehystä käytettiin uutispeleistä keskusteltaessa erityisesti vertailukohtana. Erityinen ongelma oli ajankohtaisuuden ja uutisen uuden tiedon kriteerit, jotka eivät uutispelien kohdalla osallistujien mielestä täyttyneet. Uutispelien ei koettu myöskään olevan tarpeeksi vakavia tai totuudenmukaisia ollakseen todella uutisia. Haastateltavat eivät kokeneet esimerkiksi ydinaseisiin liittyvän uutiset sisältävän mitään uutta tai merkityksellistä tietoa ja kyseenalaistivat Helsingin Sanomien tuhokoneen artikkeleineen olevan uutinen.

> Osallistuja 5: Mä tuon sit varmaan tän isomuorinäkökulman vaikka en ihan itseäni laske vielä siihen kategoriaan mutta selkeesti varmaan joku ikäero tässä saattaa olla ni, mä en ees suostunu sitä pommitusjuttua pelaamaan, koska se oli mun mielestä niin korni.
> Osallistujat 1&4: (naurahtaa)
> Osallistuja 1: Se oli
> Osallistuja 5: Et täytyy sanoo, et mä mieluummin luen ihan sitten faktaa ja...että tota, niin, en, en menny siihen ollenkaan. Tuli defenssi vastaan.
> (HS:n tuhokoneesta)

Chilen kaivostapaturman Los33-peli kärsi myös samoista ongelmista. Uutispelien tarkoitus ja sanoma olivat myös liian epäselviä ja niitä jouduttiin miettimään. Tämä oli

ristiriidassa prototyyppisen uutisten helpon ymmärtämisen ja tarkoituksenmukaisuuden kanssa. Samalla syntyi epäilys niiden totuudenmukaisuudesta.

Muotonsa puolesta uutispelit ovat erityisesti digitaalisten uutisten mukanaan tuoma ilmiö ja paperista sanomalehteä arvostavat eivät pitäneet kehitystä uutispelien suuntaan toivottavana. Lisäksi uutispelien koettiin vievän paljon aikaa verrattuna pelkkään uutistekstiin ja näin ollen raskaaksi käyttää ja kuluttaa, jolloin uutispeliin tarttumisen kynnyksen kuvailtiin nousevan. Uutispelien uudenlainen muoto ylipäänsä vaikeutti niihin tarttumista.

> Osallistuja 3: Mä mietin sitä, että haluaisinko mää, että uutisten lukeminen olis tällaista.
> Haastattelija: Mmh.
> Osallistuja 3: Niin, se niinku vähän riippuu tilanteesta, et kun mä siellä aamukahvin ääressä luen sitä lehtee niin.. ja on vähän kiire ja väsyny ni, must tuntuu et... et se on niinku aika raskasta aivoille niinku aina olla päättämässä, et no klikkaanko vai enkö klikkaa
> Osallistuja1: Mmh.
> (Yleisesti uutispeleistä)

Uutispelin kuvailtiin myös vaativan toisenlaista medianlukutaitoa kuin tekstiuutisen, mikä myös osaltaan vaikeutti uutispelin totuudenmukaisuuden arvioimista. Vaikka uutispelit olisivat hyvin toteutettuja, koettiin niiden edelleen tarvitsevan mukaansa uutistekstin. Uutispelien toivottiinkin olevan lähinnä lisä. Uutispelien jopa kuvailtiin olevan viimeinen vaihtoehto tuoda jotain uutiseen, josta oli jo julkaistu ja kirjoitettu paljon, mutta josta ei ollut varsinaisesti enää uutta kerrottavaa. Uutispelien tuoma mahdollisuus uutisten henkilökohtaisemmiksi tai omakohtaisemmiksi tekemiseen oli kuitenkin toivottua.

Uutisten kehyksen kohdalla on tärkeää huomata ero iltapäivälehtien ja muiden sanomalehtien välillä. Uutisten kehyksessä korostuivat nimenomaan muille kuin iltapäivälehdille eli esimerkiksi Helsingin Sanomien, Ylen ja vastaavien toimijoiden uutisille asetetut kriteerit. Tähän mennessä kuvaillut piirteet liitettiin ennen kaikkea esimerkiksi Helsingin Sanomien, Ylen ja Keskisuomalaisen kaltaisten lehtien uutisiin. Vaikka uutispelien ei koettu täyttävän niin sanotusti laatujulkaisujen uutisointikriteerejä, iltapäivälehdistön uutisointiin niiden sanottiin jopa sopivan tai niiden ei koettu haittaavan kyseisessä kontekstissa. Tämä liittyi erityisesti sekä iltapäivälehtien että pelien yhteiseksi koettuun ominaisuuteen eli viihteellisyyteen. Lisäksi iltapäivälehtien koettiin sisältävän enemmän niin sanottuja ”hömppäuutisia”, joiden tilalle uutispelit saattaisivat jopa sopia tai ne eivät olisi haastateltavien mielestä ainakaan haitallisempia.

Uutispelit asettuivat siis uutisten kehyksessä pääasiallisesti negatiivisesti, jolloin niiden ei koettu täyttävän uutisten määritelmää tai uutisten lukemistapahtuman piirteitä.

Uutistenkehyksessä yhteydessä haastateltavat kuvailivat itseään uutisten seuraajiksi ja määrittelivät näin positiotaan uutisiin. Määrittelevää oli erityisesti kuinka paljon seurasi uutisia. Toiset seurasivat paljon uutisia, toiset taas vähemmän. Uutisten seuraamisessa oli eroja sen suhteen, seurasiko uutisia pääasiallisesti paperisen sanomalehden, sähköisten joukkoviestimien vai digitaalisten lähteiden kautta. Mielenkiintoista olikin se, että ennen kaikkea haastateltavat määrittelivät itsensä hyvin tavallisiksi uutisten seuraajiksi – tai hyvin tavallisiksi ihmisiksi yleensä - ja informaation tarpeensa tavalliseksi. Haastateltavat kokivat uutisten seuraamisen vievän myös paljon aikaa ja että he haluaisivat voida ja toisaalta jaksaa seurata enemmänkin uutisia kuin tekivät.

7.1.3 Tiedon ja vaikuttamisen kehys

Tiedon ja vaikuttamisen kehys nousi tärkeäksi uutispelien ilmiötä jäsentäväksi kehykseksi. Vaikka tieto ja vaikuttaminen liittyvät läheisesti uutisiin, oli tiedon ja vaikuttamisen kehys selvästi oma, yksityiskohtainen, tulkintaa jäsentävä kokonaisuutensa. Siinä, missä uutisten kehyksen puitteissa uutisen muodon ominaisuudet olivat merkityksellisiä, tiedon ja vaikuttamisen kehyksessä sisältö ja sen arviointi olivat pääosassa. Tiedon ja vaikuttamisen kehys määritteli, mitä tarvitaan, jotta jokin on tietoa, vakavasti otettavaa ja potentiaalisesti vaikuttavaa. Tiedon ja vaikuttamisen kehys muodostui ikään kuin pelien ja uutisten kehyksen välikappaleeksi, jonka kautta ne saattoivat ihanteellisessa tapauksessa liittyä yhteen varsinaiseksi uutispeliksi pelien ja uutisen erottelun sijaan. Tiedon ja vaikuttamisen kehys muotoutui laadun, totuudenmukaisuuden ja kattavuuden ympärille.

Sisältöä arvioitaessa ja päätettäessä, oliko jokin informaatio tietoa, tiedon kattavuudelle annettiin paljon arvoa. Kattavuus oli merkittävä kriteeri haastateltavien arvioidessa kahta muuta tiedon ja vaikuttamisen kehyksen merkittävää ominaisuutta eli uutispelien laatua ja vakuuttavuutta. Haastateltaville oli tärkeää tiedon merkityksellisyys ja kokonaisvaltaisuus kontekstiinsa nähden. Kokonaisvaltaisuuden toive vaikutti ylettyvän uutispelien kohdalla jopa pidemmälle kuin mitä varsinainen uutisten kehys vaati ja näin ollen tietoa täytyi uutispelissä olla erittäin kattavasti. Myös konkreettinen, mahdollisimman helppo ja käsitettävä muoto oli tärkeää, jotta informaatioon voitiin suhtautua tietona. Tiedon laatuarvioon vaikutti tiedon arvioitu totuudenmukaisuus. Totuudenmukaisuuden arvio perustui paitsi erilaisiin lähteisiin, myös tiedon

vertailtavuuteen. Lisäksi tietojen havainnollistaminen mahdollisimman selkeästi oli edellytys totuudenmukaisuuden tulkinnalle. Uutiskontekstin takia tiedon piti olla jollain tavalla uutta.

Kuten uutisten kehyksen kohdalla, myös tiedon ja vaikuttamisen kehyksen osalta uutispelit piirtyivät tiedoiltaan ja vaikuttavuudeltaan vaillinaisiksi ja epäluotettaviksi. Ongelmat kietoutuivat tiedon kattavuuden ja laadun ympärille, millä oli puolestaan seurauksia totuudenmukaisuuden arvioille. Uutispelien esittämän informaation koettiin olevan hyvin puutteellisia ja osittain myös epäselviä. Tiedon puutteellisuuteen liittyi paitsi koettu liian vähäinen informaation määrä, myös uutispelien simulaatioiden koettu keskeneräisyys, tietojen vertailun hankaluus sekä jo aiemmin ilmennyt uutispelien tavoitteiden hämäryys.

Osallistuja 5: Ni oliks se pointti siinä, että kaikki näkee, silleen että voi voi näin vaikeaa se nyt sitten on, että
Osallistuja 6: Niin se ilmeisesti oli
Osallistuja 4: Se varmaan oli
Osallistuja 1: Nii sitte et
Osallistuja 5: Kyllä kaikki sen nyt tajuaa, ettei se helppoo oo
Osallistuja 1: Et nyt siis se ehkä jos kattoo niitä summia, ni tavallaan se, et mistä nyt helposti olis kiva leikata, niku tämmösist turhista, ni ne on kaksnumeroisia lukuja, se sitte missä oikeesti sitä rahaa on kiinni, ni se oli sitte, se oli se perusopetus ja terveydenhoitopalvelut. Että, en tiiä ainaki semmone fiilinki itelle jäi, ettäsemmonen niinku, populistisesti sanoen leikataan jotakin, jotakin tämmöstä hallintoa niin, miten se oikeesti tuo sitten. Että siitä se säästö oli muutama miljoona, parikymmentä miljoonaa, suhteessa siihen tavotteeseen.
Osallistuja 3: Siinä ois ehkä oikeesti pitäny olla sitte, että entäs sitte jos mä leikkaan tästä, et mihin se vaikuttaa.
(yminää)
Osallistuja 1: Montako työtöntä opettajaa.
Osallistuja 3: Niin.
Osallistuja 1:Tai työtöntä hallintoviranomaista.
(Säästöpelistä)

Vähäiseksi koettu informaation määrä oli kytköksissä siihen, että haastateltavat arvioivat annetun informaation olevan merkityksetöntä. Annettu tieto oli kenties täysin turhaa tai sen konteksti jäi haastateltaville epäselväksi. Kun annettu tieto tulkittiin merkityksettömäksi, tiedon luotettavuutta oli vaikeaa tai turhaa arvioida. Vaihtoehtoisesti informaation koettiin hukkuvan pelillisten ominaisuuksien alle. Uutispelien takana olevien prosessien uskottavuus nousi näin ollen kyseenalaiseksi ja näkyi niiden laadun ja totuudenmukaisuuden arvioinnissa.

Haastateltavat kuitenkin arvostivat uutispelien visuaalisen esittämistavan tarjoamia mahdollisuuksia konkretisoinnille ja havainnollistamiselle. Vaikeasti käsitettävät asiat

kuten etäisyydet ja määrät oli mahdollista esittää selkeässä muodossa esimerkiksi tuhokoneen tuhoalueena tai säästöpelin säästöpalkkina ja sen hitaana etenemisenä.

> Osallistuja 5: Mie olin jotenkin vaikuttunu, minunkin mielestä se, kuitenkin
> Osallistuja 1: Tajus kuinka monta siivuu sielt pitää höylätä pois, et se tulee kasaan se..
> Osallistuja 2: Niin silleen niinkun - -
> Osallistuja 5: Se koskee meitä tavallisia suomalaisiakin enemmän.. minusta (Säästöpelistä)

Koska tieto kuitenkin arvioitiin puutteelliseksi ja näin ollen totuudenmukaisuudeltaan kyseenalaiseksi, pidettiin uutispelien antamaa informaatiota lähinnä suuntaa-antavana eikä välttämättä todellisuuteen perustuvana.

Pelien ja uutisten ideoiden ja kehysten ristiriita kristallisoituikin tiedon ja vaikuttamisen kehyksen puitteissa, sillä uutispeleissä esitetty informaatio ei kyennyt saavuttamaan tiedon kehyksen tilanteellisia vaatimuksia. Pelit haluttiin erottaa peleiksi ja uutiset uutisiksi, jolloin tiedon totuudenmukaisuutta ja näin ollen vakuuttavuutta ei tarvinnut arvioida tavallisista uutisista poikkeavasti. Uutispelit olivat ennen kaikkea pelejä, ja mielikuvissa useimmiten lähempänä fiktiota kuin totuutta. Fiktiivisen formaatin yhdistäminen tositapahtumista kertoviin uutisiin koettiin epäasianmukaiseksi ja potentiaalisesti myös todellisuuden ja fiktion erottamista uhkaavaksi.

7.1.4 Teknologian kehys

Teknologian kehys oli haastatteluissa merkityksellinen yleisluontoisesti käsiteltäessä uutisten ja teknologisen kehityksen suhdetta ja vaikutuksia. Pelit nähtiin sinänsä osana teknologisen kehityksen ja sen tuomien mahdollisuuksien jatkumoa, mutta teknologian kehys oli yleisluontoisempi kuin pelien kehys. Teknologian kehys oli mahdollista jakaa pääasiallisesti kahteen eri kategoriaan eli suunnitteluun/designiin ja käytettävyyteen. Kokonaisuutena teknologian kehys ilmeni ennen kaikkea teknologian merkityksen pohdinnassa, käyttökokemuksen kuvailussa ja uutispelin suunnittelun kysymyksissä. Haastateltavat kuvailivat esimerkiksi puutteita, joita huomasivat käyttöliittymässä, tai mitä heidän mielestään pitäisi ottaa erityisesti huomioon uutispelejä suunniteltaessa.

Teknologian suunnittelun kategoriassa tärkeimmäksi teemaksi nousi tarkoituksenmukaisuus. Haastateltavat puhuivat esimerkiksi siitä, mikä on tarkoituksenmukaista uutiskontekstissa uutispelejä suunniteltaessa ja toteutettaessa. Aiheen ja käsittelytavan yhteensopivuus nousi suunnittelun kohdalla merkityksellisiksi. Haastateltavat huomioivat, että uutispeliä suunniteltaessa olisi tärkeää löytää tasapaino muodon ja sisällön suhteen. Mikäli sisältö ja muoto eivät olleet tasapainossa, koettiin

uutispelit helposti keskeneräisiksi. Lisäksi uutispelejä kuvailtiin esimerkkipelien asteella helposti mauttomiksi. Tähän vaikutti uutispelien muodon lisäksi niiden sisältö, jolla tulisi olla jotain tarjottavaa uutiskontekstissa. Tämä liitti teknologian ja tiedon kehykset toisiinsa.

Haastateltavat pohtivat, oliko uutispelin tekijöillä ollut selkeä tavoite uutispeliä toteuttaessaan. Pohdinta liittyi haastateltavien vaikeuteen hahmottaa uutispelien tavoitetta tai ideaa. Esimerkkitapauksissa uutispelien tavoitteet ja toivotut merkitykset jäivät osallistujille hämäriksi. Muodon tarkoituksenmukaisuus oli tärkeä ominaisuus haastateltavien pohtiessa uutispelien tavoitteita ja uutispelien ohjaamaa toimintaa.

> Osallistuja 3: Mun mielestä se kyllä tukee joissakin tapauksissa ainakin niinku tosi hyvin sitä, mut se pitää olla sit just suunniteltu tarkasti, ettei siinä oo sitä vaaraa just, että niinku harhautuu vähän sinne niinku tiputtelee pommei ympäri maailmaa… Ku nykyään nyt on jo niinku kaikennäkösii pelejä, jost mäkään en silleen niinku tykkää, niinku peli pelinä
> Osallistuja 5: Voihan se niinku havainnollistaa niinku just tää oli tää kaivosjuttu ni siinä, sinänsä niinku sitä asiaa tukea niinku sitä uutista, että tajuaa ite että aijaa että se oliki näin enpä olis uskonukkaan että se näyttää niinku tämmöseltä tai... tietysti jos se on hyvin tehty, mutta sitte jos se menee niinku vaan jonki... nippelipelaamiseks, ja semmoseks veivaamiseks, että ei semmosesta mä en tykkää
> (Uutispeleistä yleensä)

Haastateltavat kokivatkin tekstin olevan vielä ehdoton osa uutista ja uutispeli vaati tekstin rinnalleen. Haastateltavat painottivat uutisen sisällön ja varsinaisen tiedon olevan pääasia oli uutisen formaatti mikä tahansa. Teknologisen kehityksen mukana sähköisen teknologian osuuden uutisissa koettiin kuitenkin lisääntyneen ja välillä jopa menevän varsinaisten uutisten edelle. Uutispelien kohdalla näin pelättiin käyneen.

Muita piirteitä, mitä haastateltavat nostivat esiin suunnittelusta, olivat aikaresurssin rajallisuus, niin suunnittelun, toteutuksen kuin käytönkin suhteen. Uutisten vaihtuvuus koettiin haastavaksi tekijäksi, minkä ajateltiin tekevän uutispelien suunnittelusta ja toteuttamisesta entistäkin haastavampaa. Aikaresurssiin liittyen mutta myös yleisellä tasolla haastateltavat painottivat tarkoituksenmukaisuuden olevan tärkeää; mikäli teksti, valokuva tai videokuva olisi tarkoituksenmukaisempia formaatteja kuin uutispeli, ei uutispeli ollut kannattava organisaatiolle eikä uutisten kuluttajalle. Suunnittelun ja näin ollen tarkoituksenmukaisuuden osalta uutispelien koettiin olevan vielä keskeneräistä ja kehittymisvaiheessa.

Käyttöliittymän ja varsinaisen teknisen toteutuksen osalta uutispelit olivat haastateltavien mielestä pitkälti lasten kengissä. Teknologian kehyksen käytettävyyden

kategoriassa käsiteltiin nimenomaan käyttäjän kokemusta teknologian käytön näkökulmasta. Käytettävyys oli haastateltavien mielestä esimerkkitapauksissa huono. Tähän oli monia syitä. Ensimmäinen ongelma oli ohjeistuksen puutteellisuus. Haastateltavat eivät välttämättä tienneet tai ymmärtäneet miten esimerkkitapausten pelejä piti käyttää tai kuinka saada ne toimimaan. Ohjeistusten ollessa puutteellisia uutispelien käyttö oli hankalaa. Se hankaloitti myös uutispelien tavoitteen, idean ja mekaniikkojen ymmärtämistä. Lisäksi esimerkkipelien käyttöominaisuudet koettiin puutteellisiksi. Esimerkiksi säästöpelissä säästöklikkauksia ei voinut perua, joten virheklikkauksen tapahtuessa haastateltavien piti aloittaa koko peli alusta. Tuhokoneessa puolestaan kartan liikuttaminen oli hankalaa. Ongelmia oli Los33:nkin kanssa.

> Osallistuja 3: Nii pitikö siinä valita jotenki ite, et mis järjestykses ne tulee, mun mielest ne tuli sielt automaattisesti..
> Osallistuja 6: Ehkä joo..
> Osallistuja 5: En mä ainakaan saanu mitenkään.
> Osallistuja 3: Nii, emmäkään..
> Osallistuja 5: Ainakaan ku mä vaan painoin siitä... ku siihen tuli se semmonen laatikko ja sit ku sitä paino, ni sit sieltä aina joku tuli..
> Osallistuja 1: Nii mäki aattelin, et ne tuli satunnaisesti
> Osallistuja 5: Joo, emmä ainaki yritin siirtää ensin niitä äijiä, ni ei siellä mitään tapahtunu, mut en tiedä..
> Osallistuja 3: Joo..
> (Los33:sta)

Koska käyttöliittymän opettelu vaatii aikaa, toivottiin uutispeleihin tuttuja ja yksinkertaisia mekaniikkoja. Siksi toivottiin tarkoituksenmukaista käyttöliittymävalintaa ja toteutusta. Myös käyttöliittymän ulkonäöllä koettiin olevan merkitystä. Uutispelin tulisi olla laadukkaita ja mahdollisimman helppoja käyttää.

Teknologian kehyksessä oli kokonaisuudessaan huomattavissa teknologian läpäisevyys kaikilla elämänalueilla ja teknologian olevan entistä suurempi osa ihmisten elämää. Teknologian kehyksen yhteydessä käsiteltiin myös teknologian interaktiivisuuden ilmiö. Interaktiivisuus koettiin teknologian kehittymisen myötä väistämättömäksi. Teknologiaan ja interaktiivisuuteen suhtauduttiin uutisten kontekstissa hyvinkin eri tavoin, sekä myönteisesti että kielteisesti. Teknologian ja interaktiivisuuden ei kuitenkaan haluttu muodostuvan itseisarvoksi, vaikka ajoittain niin pelättiin käyneen. Haastateltavat mainitsivat myös huolen tietoturvasta ja siihen liittyvistä riskeistä. Uutispelien kohdalla pohdittiin niiden mahdollisuutta kerätä tietoa käyttäjistä ja heidän käyttäytymisestään. Luotetumpien lähteiden kuten Helsingin Sanomien ja Ylen

sivustoilla uutispelit ei pelätty levittävän haittaohjelmia, mutta muualla tuntemattoman sivuston kohdalla uutispelejä ei välttämättä haluttaisi tai edes uskallettaisi kokeilla. Uutispelien toimivuus tai toimimattomuus erilaisissa käyttöjärjestelmissä ja sovellusympäristöissä sai haastateltavat myös miettimään, arvottaisivatko ne käyttäjiä eriarvoisiin asemiin.

Ikäpositio oli teknologian kehyksen kohdalla merkityksellinen haastateltaville. Vanhemmille ikäpolville uudenlaisten interaktiivisten medioiden käyttö nähtiin mahdollisesti haastavana, kun taas nuoremmille varsin luontevana. Teknologian ja pelien kehyksissä oli siis nähtävissä samanlaisia rooliasetelmia.

7.1.5 Asiakaspalvelun kehys

Kuvaillessaan ja arvioidessaan uutispelien ilmiötä haastateltavat pohtivat sen hyötyjä ja haittoja sekä mahdollisuuksia ja riskejä. Nämä pohdinnat voidaan jakaa kahteen pääkehykseen. Ensimmäinen niistä oli nyt käsiteltävä asiakaspalvelun kehys. Asiakaspalvelun kehys keskittyi nimenomaan seurauksiin, joita uutispeleillä ajateltiin olevan osallistujien kannalta niin hyvässä kuin pahassa uutisten kuluttajana. Kehys voitiin jakaa kahteen alakategoriaan, joista ensimmäistä voidaan kutsua hyödyiksi ja mahdollisuuksiksi ja toista haitoiksi ja riskeiksi. Molemmat alakategoriat sisälsivät myös jo huomattuja piirteitä kuin myös potentiaalisia mahdollisuuksia tai uhkia.

Hyödyt ja mahdollisuudet asiakaspalvelun kehyksessä muodostuivat ymmärryksen ja kokemuksen teemojen ympärille. Ymmärryksen kehittyminen ja helpottuminen olivat selkeitä hyötyjä, joita uutispelien kaltaisilla sovelluksilla oli mahdollisuus tarjota pelkän tekstiuutisen yli. Uutispelien potentiaalinen havainnollistavuus tunnistettiin niiden mahdollisuudessa konkretisoida visuaalisin keinoin abstraktimpia käsitteitä kuten erilaisia suuria määreitä ja niiden suhteita. Lisävaatimuksena oli tietysti selkeys. Aiheiden konkretisointi oli selvästi toivottua etenkin etäisempien, mutta kiinnostavien aiheiden kohdalla, sillä osallistujien henkilökohtaiset kokemukset eivät välttämättä antaneet mahdollisuuksia käsittää niitä konkreettisesti. Tällainen oli esimerkiksi syvyys, jossa chileläiset kaivosmiehet joutuivat olemaan.

> Osallistuja 2: Mä tykkään ainaki aina, jos on jotain tommosia, ei välttämättä niin interaktiivinen, mutta tommonen oikeeasti havainnollistava, et kyllähän tosta tosi hyvin kävi esim no se Chile, nii niin, et hyvin selvis et miten se oikeesti tapahtuu, koska ku asiasta ei mitään ite tiiä tommosesta kaivostoiminnasta ja ni, ei ehkä osaa niin tekstin perusteella kuvitella, esim vaikka sitä, mikä nytki ku katoin sitä, niin yllätyin taas, että oho ihan noinko alhaalla ne oikeasti oli, et se, ku se kuva näytti heti sen paljon paremmin, ku että siinä luki että näin ja näin monta metriä

Osallistuja 3: Kolmesataa metriä... eikun seitsemänsataa metriä, si se ei tunnu niin paljolta
Osallistuja 2: Nii et joojoo, et aika paha, mut ei niin, mut sit ku katto, et se jatku ja jatku ja jatku se reitti niin. Mä tykkään tommosista.
(New York Timesin Chilen kaivosturma -jutusta)

Interaktiivinen muoto herätti toiveita tiedon vertailtavuudesta. Vaikka tämä mahdollisuus jäi pitkälti vielä vain toiveeksi haastateltavien mielestä, se oli useille houkutteleva ajatus. Haastateltavat myös pohtivat, että ymmärryksen lisääntyessä myös mielenkiinto aihetta kohtaan nousisi. Uutispelillä ajateltiin olevan mahdollista motivoida ihmisiä ajattelemaan aihetta syvällisemmin ja kenties jopa selvittämään lisätietoa aiheesta. Tällöin uutispelit toimisivat aktivoivina elementteinä. Uutispelien ajateltiin myös helpottavan tiedon muistamista ja houkuttelevan nuoria tutustumaan enemmän uutisiin.

Uutispelien hyötynä nähtiin myös kokemuksellisuus ja henkilökohtaisemmaksi tekeminen. Uutispelit tarjosivat haastateltavien mielestä mahdollisuuden lähestyä aihetta henkilökohtaisemmin. Esimerkiksi HS:n tuhokoneessa oli mahdollista siirtää karttanäkymä oman kotikaupungin kohdalle. Tämä nähtiin potentiaalisena hyötynä aiheissa, jotka ovat varsin kaukaisia, mutta merkittäviä. Näin käyttäjän ajateltiin asettuvan mahdollisesti helpommin muiden asemaan. Osin tämän seurauksena tunteiden herättäminen ja potentiaalisesti myös immersio nähtiin mahdolliseksi.

Uutispeleihin liitettiin kuitenkin kuluttajan kannalta myös paljon erilaisia haittoja ja riskejä. Yksi suurimmista huolista, joka haastateltavilla oli, oli uutiskentän viihteellistyminen ja uutispelien nähtiin edesauttavan tätä. Viihteellistyminen koettiin epätoivotuksi ja sen ajateltiin vievän tilaa varsinaiselta uutissisällöltä. Uutispelien uskottiin keventävän uutisaihetta ja häivyttävän sen vakavuutta. Uutispelien epäiltiin harhauttavan erityisesti kokemattomamman vastaanottajan pois varsinaisen asiasisällön ääreltä. Tällöin käyttäjä eksyisi pelkästään leikkimään ja toteuttamaan peleihin liitettyjä tavoitteita uutisten ymmärtämisen ja oppimisen tavoitteiden sijaan:

Osallistuja 5: Et miten sais. Mut et siinäki mä itse asiassa rupesin sitte fuskaamaan, et mä kans kokeilin, et mitä tapahtuu, jos mä saan sen täyteen
Osallistujat 1,2,3: (naurua)
Osallistuja 1: Joo.
Osallistuja 5: et sit vaan niinku paineli vähä niinku kaikkia, mut et jos ois niinku oikeesti käyny sen niinku aivotyön ja vaikkei käviskään sitä koko prosessia- -
Osallistuja 3: Mm, niin
Osallistuja 5: Ni varmaan siinä rupee tajuamaan, että onhan tää nyt tosi vaikee.
(HS:n säästöpelistä)

Uutispelit koettiin myös mahdolliseksi riskiksi lasten ja nuorten kohdalla. Lasten ja nuorten vasta kehittymässä olevan medialukutaidon ei koettu olevan välttämättä riittävä erottamaan vakavan sisällön uutispelien viihteellisten elementtien seasta. Pahimmillaan uutisten kontekstin todellisuuden ja pelien epätodellisen luonteen pelättiin sekoittuvan ja jäävän epäselväksi lapsille. Laajemmin osallistujien kannalta ongelmalliseksi nousi myös se, että kaikille pelit eivät olleet mediana tuttu. Tästä johtuen medialukutaidon kohdalla voisi olla puutteita. Siksi informaation laadun arvioiminen voisi olla hankalaa ja peli potentiaalisesti pettävä hyvän visuaalisen ilmeen kera. Lisäksi huoleksi nousi tietoturva, sillä sovelluksien olisi periaatteessa mahdollista kerätä dataa käyttäjistään.

Uutispelien käytännöllisemmiksi ongelmiksi koettiin kuitenkin erityisesti niiden aikaa vievyys verrattuna uutistekstien lukemiseen tai selaamiseen. Lisäksi oli mahdollista, että haastateltavat ilmaisivat välttävänsä peleihin liittyviä asioita mikäli mahdollista. Uutispelien mahdollisesti yleistyessä myös vältteleminen vaikeutuisi. Interaktiivisuus koettiin ajoittain myös lähinnä raskaaksi eikä mielenkiintoiseksi. Uutispelien arveltiin kärsivän sisällön puutteesta ja jäävän näin ollen lähinnä merkityksettömiksi uutisten kontekstissa. Hyötyjen jäädessä vajaiksi viihteellisyyden huoli korostui entisestään.

7.1.6 Bisneksen kehys

Kuten asiakaspalvelun kehys, bisneksen kehys keskittyi nimenomaan seurauksiin, joita uutispelien käyttämisestä uutissivustoilla olisi. Seurauksien ajateltiin kuitenkin koskevan uutisorganisaatiota ja sen resursseja ja kannattavuutta. Myös bisneksen kohdalla seuraukset voitiin jakaa hyötyihin ja mahdollisuuksiin sekä haittoihin ja riskeihin. Siinä missä asiakaspalvelun kehyksen kohdalla haastateltavat pystyivät ilmaisemaan varmemmin jo olemassa olevia ja koettuja hyötyjä ja haittoja, olivat bisneksen kohdalla hyödyt sekä haitat useimmiten etäisempiä.

Bisneksen kehys nosti keskusteluun uutisorganisaatioiden välisen kilpailun asiakkaista ja pärjäämisestä nykyaikaisessa mediaympäristössä. Uutisorganisaatioiden kannalta uutispelien hyödyiksi nähtiin ennen kaikkea asiakaskunnan mahdollinen kasvaminen. Uutispeleillä oli myös mahdollista erottua kilpailijoista. Haastateltavat arvioivat uutispelien toimivan houkuttimena uutisten käyttäjille, myös uusien kohderyhmien ja asiakkaiden tavoittamiseksi. Asiakaskunnan kasvamisen ajateltiin olevan mahdollista erityisesti houkuttelemalla nuoret uutisten pariin. Pelien kehys liittyi osittain tähän arvioon, sillä lasten ja nuorten ajateltiin olevan enemmän kiinnostuneita peleistä yleisesti.

Uutispelien arvioitiin olevan vielä tällä hetkellä verrattain erikoisia ja harvinaisia. Niiden ajateltiin vaikuttavan tätä kautta lehden muistettavuuteen ja profiloitumiseen niin, että uutispelejä käyttävä uutinen ja taho muistettaisiin muita paremmin. Lisäksi uutispelin jaettavuutta sosiaalisessa mediassa sivuttiin keskusteluissa, mutta sen ei koettu olevan muihin mielenkiintoisiin uutisiin nähden todennäköisempää. Uutispelien kautta uutisorganisaatioiden ajateltiin myös pyrkivän pysymään nykyisen kehityksen mukana ja tarjoamaan uusia vaihtoehtoja tai tuotteita.

Osallistuja 1: Kilpailullisuus, markkinointi, uusien asiakkaiden helpompi koukkaaminen
Osallistuja 3: Nii, just se että houkutellaan lukemaan niitä ihmisiä, jotka ei muuten lukis
Osallistuja 1: Nii
Osallistuja 3: Joo
Osallistuja 1: Ja tehdään siitä helpompaa, yritetään laittaa se tieto semmoseen muotoon jossa esim nykynuoret on tottuneempia saamaan tietoa
Osallistuja 2: Mmh
Osallistuja 1: Vastaan ja tota... mnni, mennään eteenpäin,
Osallistuja 2: Nii, yritetään päivittyä jotenki tälle
Osallistuja 3: Joo
Osallistuja 2: Vuosituhannelle
Osallistuja 3: Olla nykyaikaisia
Osallistuja 1: Nii, just näin.. ja siis, emmä tiedä, meillon tällanen teknologia, käytetään sitä johonki
Osallistuja 2: Nii
Osallistuja 6: Nii
(Uutispelien käytön syistä)

Bisneksen kehys ei ollut kuitenkaan vailla riskejä. Haastateltavat pitivät mahdollisena, että uutispelit voisivat olla uhka uutisorganisaation maineelle ja uskottavuudelle. Ennen kaikkea maineen menetyksen mahdollisuus perustui mahdollisesti liialliselle viihteellisyydelle sekä aihevalintoihin. Epäsopiva aihevalinta sovellukselle tai jopa peliksi nimeäminen saattoi olla haastateltaville syy olla jättää uutinen ja näin ollen uutispelin kokeileminen väliin. Peli saatettiin kokea jopa etäännyttäväksi termiksi, jolloin niitä vältettiin, erityisesti mikäli henkilö ei positioinut itseään pelaajaksi. Tässä tapauksessa lehden muistaminen uutispeleistä toimisikin mahdollista asiakaskuntaa etäännyttävänä.

Haastateltavat ajattelivat uutispelien suunnittelun ja tekemisen olevan uutisorganisaatioiden resurssien kannalta hyvinkin kuluttavaa. Uutispelien ajateltiin olevan paitsi kalliita, myös aikaa vieviä tehdä. Uutissyklin ollessa nopea, haastateltavat epäilivät laadukkaan uutispelin toteuttamisen olevan hankalaa ja näin ollen uutisorganisaation laadun ja maineen olevan vaarassa. Yhdistettynä laadun kyseenalaisuuteen sekä erilaisista syistä johtuvaan uutispelejä kohtaan koetun mielenkiinnon puutteeseen, ei uutispelejä nähty esimerkiksi Helsingin Sanomien

kaltaiselle lehdelle välttämättä hyvänä ratkaisuna. Ideaalissa tilanteessa uutispelien kuitenkin oli mahdollista olla organisaatiolle bisnesvaltti.

7.2 Uskottavuus

Aineistosta löytyneiden kehysten ja aiemman uskottavuuden tutkimuksen pohjalta on mahdollista arvioida, mitä ominaisuuksia haastateltavat käyttivät uutispelien uskottavuuden arvioimiseen ja millaiseksi uskottavuus muodostui arvioiden pohjalta. Haastateltavat käyttivät uskottavuuden arvioinnissa monia aiemmassa tutkimuksissa esiteltyjä journalismin uskottavuuden ominaisuuksia, kuten kokonaisvaltaisuutta. Lisäksi uutislähteellä, uutispelin ulkomuodolla ja koetulla tarkoituksella oli merkittävä osuus uskottavuuden arvioinnissa. Haastateltavat huomioivat medialukutaidon merkityksen uskottavuuden arvioinnissa.

Haastateltavat arvioivat erityisesti mediauskottavuudella olevan suuri merkitys uutispelien uskottavuudelle. Tunnetut uutisorganisaatiot kuten Helsingin Sanomat tai Yle toivat uutispeleille huomattavasti uskottavuutta, kun taas esimerkiksi tuntemattomasta mediasta että lähteestä oleva Los33-kaivospeli kärsi tuntemattomuudestaan. Mediauskottavuuden merkitystä korostettiin jopa niin, että uskottavuus ja näin ollen myös luottamus muodostui medialähteen, ei niinkään formaattimuodon kautta. Näin ollen uskottavan toimijan sivuilla uutispelilläkin oli enemmän uskottavuutta.

Uutisen pelimäinen muoto itsessään kuitenkin heikensi arvioitua totuudenmukaisuutta, joka muodostui erittäin merkitykselliseksi ominaisuudeksi uskottavuuden arvioinnissa. Jo peliksi nimeäminen vei haastateltavien mielestä uutispeleiltä uskottavuutta. Tämä liitettiin erityisesti pelien viihteelliseksi ja keveäksi koettuun luonteeseen eikä se herättänyt haastateltavissa mielikuvaa etenkään totuudenmukaisuudesta ja uskottavuudesta. Uskottavuus ja totuudenmukaisuus muuttuivat jopa merkityksettömiksi ominaisuuksiksi, sillä lähtökohtainen oletus oli, että pelit esittävät joko fiktionaalista tai ainoastaan simuloivaa materiaalia, joka ei ole yhteydessä todellisiin tapahtumiin tai oli muuten merkityksetöntä.

> Osallistuja 6: ku ei voi oikein olla varma siitä, ni tulee välillä mietittyä, et mikähän tässä nyt on. Mutta noi, noi kyseiset uutiset, niin en kyl siis hirveesti ruennu kaivelemaan niitten taustoja.
>
> Osallistuja 3: Mitä noitten pelien kohalla miettimään? Ku se on kivaa lisää hömppää, mistä ei oo mitään iloa minulle, mutta...

Osallistuja 6: Nih…
(Uutispeleistä yleensä)

Mikäli peliä ei määritelty lähtökohtaisesti epäuskottavaksi tai epätodelliseksi, arvioitiin niiden uskottavuutta tiedon ja prosessien selkeyden sekä ulkomuodon kautta. Haastateltavat pitivät selkeästi ja ymmärrettävästi esitettyä tietoa uutispelien kohdalla tärkeänä ja vakuuttavana. Mikäli aihe ja sisältö pystyttiin ilmaisemaan selkeällä viestillä ja tarpeeksi yksinkertaisesti, uutispelillä arvioitiin olevan mahdollisuus saavuttaa riittävä uskottavuus. Sisällön lisäksi tosin myös uutispelin ulkomuodon tuli olla kokonaisuudessaan edustava. Mikäli uutispelin ulkonäkö ei ollut asiallinen, nimenomaan uutiskontekstiin suunniteltu ja suorastaan vakava, ei uutispelejä arvioitu kovinkaan uskottaviksi. Esimerkiksi tuhokoneen "sienipilvi", joka ruudulle ilmestyi pommin tuhoalueen lisäksi, arvioitiin mauttomaksi. Lisäksi Los33:n visuaalinen ilme sai kritiikkiä. Sen sijaan New York Timesin Chilen kaivosturmaa ja sen pelastusoperaatiota kuvannutta visuaalista esitystä kiiteltiin.

Haastateltavat huomioivat medialukutaidon vaikuttavan uskottavuuden arviointiin. Mikäli lähde ei ollut selvästi esillä, oli uutispelin vaikeampaa saavuttaa uskottavuutta. Osallistujat arvioivat lasten ja nuorten medialukutaidon olevan vielä kehittymässä ja näin ollen arviointikyvyn olevan heikompi kuin aikuisten. Haastateltavat kuitenkin totesivat uutispelien olevan uusi formaatti, johon he eivät olleet vielä tottuneet, jolloin myös heidän medialukutaitonsa ei välttämättä ollut tarvittavalla tasolla uutispelien tietojen arviointiin.

Osallistuja 1: Mutta et meillä ei oo kuitenkaan, siis just se... medianlukutaito taas tollasten niinku just vaikka Flashärisovellusten suhteen ni ei varmasti ole samanlaisella tasolla ku millä se on niinku teksti- -
Osallistuja 3: Nii, joo
Osallistuja 1: Niinku.. tota tota.. tiedon kanssa.. Elikkä se et miten helposti voidaan erotella se että onko tieto merkityksellistä
Osallistuja 3: Se on myös varmaan hankalampaa tai niinku sanavalinnoilla ja tämmösillä tosi paljon tehään sitä sellasta asiatieto tai sitte kohu-uutista, niinku sitä erottelua, mut sit jos on... koska semmonen joku graafinen on aika helppo tehä.. niinku asiallisen näköseks, sit vaikka se mitä siinä olis, ois ihan täyttä humpuukia
Osallistuja 1: Bullshittii, nii
Osallistuja 5: Mmh
(Uutispeleistä yleensä)

Tämän arvioitiin johtavan toisaalta sekä epäluuloisuuteen että ajoittain uskottavuuden helpompaan saamiseen. Erityisesti ulkoisesti hyvin toteutettujen ja asiantuntevilta näyttävien uutispelien kohdalla haastateltavat arvioivat totuudenmukaisuuden sekä

uskottavuuden olevan mahdollisesti parempia kuin todellisuudessa välttämättä ansaitsisivat. Toisaalta keskusteluissa oli havaittavissa myös kokonaisvaltaisempi epäilys median tuottamaa maailmankuvaa ja sen totuudenmukaisuutta ja kattavuutta kohtaan.

Osallistujien ennakko-oletukset ja tiedot aiheesta vaikuttivat olevan yhteydessä siihen, kuinka uskottaviksi he arvioivat uutispelin ja sen sisällön. Mikäli uutispelin sisältö vastasi heidän aiempia mielikuviaan, oletuksiaan ja tietojaan, tulkittiin ne helpommin tosiksi ja sitä kautta uskottavammiksi, sekä päinvastoin. Kuvaavia olivat tilanteet, joissa haastateltavat kertoivat aiempien oletustensa ja mielikuviensa olevan ristiriidassa uutispelien tarjoaman informaation kanssa. Esimerkiksi Los33:n tapauksessa pelin kuvattiin luovan tunnetta, että kaikki tulevat epäilemättä pelastumaan, kun taas todellisuudessa he olivat kokeneet tilanteen huomattavasti epävarmemmaksi ja dramaattisemmaksi. Tilanne saattoi muodostua kahdella tavalla. Joko uutispelin varsinainen tietopohja tai näkökulma poikkesi pelaajan oletuksista tai kyseessä oli prosessuaalisen retoriikan ja näin ollen suunnittelun epäonnistuminen. Erityisesti prosessuaalisen retoriikan epäonnistuessa uskottavuus oli pitkälti menetetty, sillä prosessien, joita uutispeli esitti, ei nähty toimivan uutispelin esittämällä tavalla.

> Osallistuja 1: Sinänsä se oli aika mielenkiintoin se kapselijuttu, et koska siinhän ne niinku tota... tai silleen, et ku siinhän pelattiin tavallaan aikaan, et kuinka kauan menee ku saa ne kolkytkolme nostettuu, tai jos sen jaksaa sinne asti
> Osallistuja 2: (naurahtaa)
> Osallistuja 1: mutta kumminki niinku tavallaan, että ne halus sen silloin ku se tuli se, että keksittiin se kapseli, et se laitetaan sinne, nin tavallaan ne halus mahollisimman hitaasti, periaattees, no nopeesti, mutta periaatteessa hitaasti,sis- - että ne pääsee kaikki turvallisesti sieltä pois. Et tavallaan tossa oli silleen... niinku. Ku ei tos ajatellu, et siin on jotain riskejä, jos.. ku vaan nopeest yritti saada sen sielt alas, että mahollisimman nopeesti, mut siinhän niinku täyty ottaa kaikki huomioon ja rauhallisesti ja silleen.
> (Los33:sta)

Uskottavuuden kannalta merkityksellisiksi nousivat siis erityisesti kolme suurempaa kokonaisuutta eli mediauskottavuus, laatu sekä totuudenmukaisuus, joiden pohjalta muodostui paitsi uskottavuutta, myös luotettavuutta. Laatu ja totuudenmukaisuus arvioitiin kuitenkin esimerkkitapausten kohdalla New York Timesin interaktiivista esitystä lukuun ottamatta heikoiksi tai vajavaisiksi, jolloin myös uutispelit arvioitiin pääasiallisesti epäuskottaviksi.

8 TULOSTEN JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkielmalle asetettiin tavoitteeksi kuvata vastaanottajien/pelaajien käsityksiä ja suhtautumista uutispeleihin. Pyrkimyksenä oli ymmärtää ja selittää niitä kehysanalyysin kautta ja pohtia, mitä ne voivat merkitä uutispelien uskottavuudelle. Tavoitteeseen pääsemiseksi asetettiin seuraavat tutkimuskysymykset:

1. Millaisia ovat ne keskeisimmät kehykset, joiden kautta uutispelien käyttäjät/pelaajat tulkitsevat ja selittävät uutispelejä?
2. Millaiseksi uutispelien uskottavuus arvioidaan uutisten ja pelien liittymäkohdassa?

Analyysin perusteella rakentui kuva kuudesta eri pääkehyksestä, jotka olivat läsnä uutispelien ilmiön tulkinnassa. Pääkehykset olivat pelien kehys, uutisten kehys, tiedon kehys, teknologian kehys, asiakaspalvelun kehys sekä bisneksen kehys. Lisäksi kehysten ja aiemman tutkimuksen pohjalta muodostettiin kuva siitä, millaiseksi uutispelien uskottavuus muodostui ja mitkä ominaisuudet muodostuivat merkityksellisiksi. Analyysissa huomioitiin myös positioinnit, joiden kautta osallistujat suhteuttivat itsensä ja tulkintansa suhteessa uutispeleihin.

Kuten tulosten pohjalta voidaan todeta, uutispelien kohdalla useat eri kehykset nousevat merkittäviksi ilmiön tulkitsemisessa. Vaikka eri kehykset nostivatkin erilaisia asioita keskiöön ja olivat ajoittain yksilötasolla eriäviä, muodostivat ne silti melko yhtenäisen kokonaiskuvan uutispeleistä. Se ei silti tarkoita, että kehykset olisivat harmoniassa keskenään tai että ne ilmentyisivät uutispelien kohdalla yhtäläisesti ja samalla tavalla. Uutispelien kohdalla näyttää olevan suorastaan päinvastoin. Mahdollinen uutispelien kehys osoittautuikin tällä hetkellä erittäin haavoittuvaiseksi ja alttiiksi kehyksen murtumiselle aiempaan kehykseen, jolle uutispelin kehys pohjautuu.

8.1 Ajatus uutispelin kehyksestä

Tulosten pohjalta on mahdollista muodostaa kuva siitä, mikä olisi ideaalitapauksessa uutispelin kehys. Uutispelin kehys muodostuu kaikkien löydettyjen kehysten ja niissä ilmenneiden arvioiden pohjalta. Näiden mukaan uutispeleille ominaista on 1) pelien ulkonäkö ja mekaniikka, 2) uutisten ja tiedon vakavuus, ajankohtaisuus ja

totuudenmukaisuus, 3) teknologian tehokas käyttö, 4) asiakkaiden eli vastaanottajien ymmärryksen selkeyttäminen ja laajentaminen sekä 5) uutisorganisaation aseman vahvistaminen.

Ideaalitilanteessa uutispeli olisi digitaalisen pelin ”muotoinen”. Siinä olisi selkeä, mahdollisimman yksinkertainen rakenne, jota kaikkien olisi helppoa käyttää. Mekaniikkojen tulisi olla mahdollisuuksien mukaan tuttuja. Uutispelien aiheet olisivat erityisen tarkkaan valittuja niin, että ne eivät käsittelisi esimerkiksi ihmistragedioita vaan mieluummin valistavia aiheita. Silloinkin sävyn ja ulkomuodon tulisi olla vakava. Uutispelissä täytyisi olla erittäin läpinäkyvä mekaniikka ja tiedon lähteiden selvästi esillä. Uutisten ajankohtaisuuden tulisi näkyä myös uutispeleissä. Formaatin käytön tulisi olla harkittua ja tarkoituksenmukaista, jotta asiasisältö olisi edelleen pääosassa teknologian sijaan. Tämä olisi viisasta myös resurssien käytön puolesta.

Uutispelit palvelisivat ideaalitilanteessa tiettyjä päämääriä. Uutispelejä käyttäessään ihmisen tulisi ymmärtää jotain, mitä pelkästä uutistekstistä voisi olla vaikeaa ymmärtää. Uutispeli asettaisi pelaajalle selvän tavoitteen. Tavoitetta kohden pyrkiessään pelaaja ymmärtäisi aiheesta tarkemmin tai laajemmin. Lisäksi uutispelien mahdollisuuden henkilökohtaisuuteen tulisi näkyä käyttökokemuksessa ja tuoda aihe lähelle vastaanottajia. Uutisorganisaation kannalta uutispeli toisi hyvin toteutettuna ja kohtuullisen harvinaisena lisänä mainetta ja toisaalta myös kenties lisää asiakkaita.

Ideaalimuodossaan uutispelien kehys vastaa varsin hyvin sitä hahmotelmaa, jonka uutispeleistä kiinnostuneet ja niitä tutkineet tahot ovat muotoilleet ja jota käsiteltiin tämän tutkielman teoriataustan yhteydessä. Bogost, Ferrari ja Schweizer (2010) pohtivat uutispelien ajankohtaisuuden problematiikkaa ja esittivät siihen suuntaa-antavia ratkaisuja. Mikäli puolestaan hahmotetaan uutispelit pelillistämisen ilmiön kautta, heijastavat uutispeleille toivotut valistavat aiheet pelillistämisen kautta hahmoteltuja opetus- ja koulutussovelluksia. Kehyksien puitteissa esitetyt toiveet heijastelevat myös hyvin jo aiemmin esitettyä ajatusta siitä, että uutispelien tulisi olla mekaniikoiltaan ja toteutukseltaan mahdollisimman helposti lähestyttäviä, koska ne on tarkoitettu suurelle yleisölle (Sicart 2008, 31–32).

Tulosten perusteella nykyiset uutispelit, tai ainakaan tämän tutkimuksen kohteena olleet esimerkit, eivät kuitenkaan ole pystyneet saavuttamaan kaikkia piirteitä, joita tarvittaisiin, että uutispelien kehyksen muodostuminen olisi mahdollista. Koska

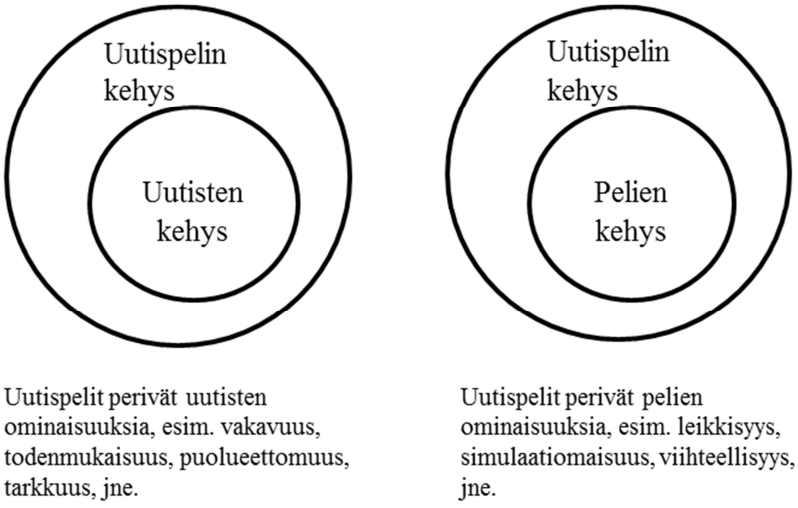
uutispelien kehystä ei saavuteta tai sitä ei pystytä pitämään yllä, murtuu uutispelien kehys sitä pohjustavaan kehykseen.

8.2 Kehysten yhteensopivuus ja ristiriidat

Jotta voitaisiin ymmärtää, miksi erilaisiin kehyksiin pohjustuvat tulkinnat voivat muodostua hankaliksi esimerkiksi uutisorganisaation tai uutisten kuluttajan kannalta, on syytä muistaa kolme Goffmanin määrittelemää asiaa kehyksistä. Ensinnäkin yksilöt eivät itse rakenna tilanteen määrittelyä, vaan se on rakennettu. Toisekseen tilanteen määrittely rakentuu yhdenmukaisesti tapahtumien organisoitumisen periaatteiden kanssa. Kolmanneksi määrittely vaikuttaa osallistujien subjektiiviseen sitoutumiseen tapahtumien kulkuun. Erityisen tärkeitä ovat kohdat kaksi ja kolme.

Kuten jo tutkimuskysymyksiä muotoiltaessa osattiin odottaa, sekä pelien että uutisten kehykset olivat merkityksellisiä tapoja jäsentää ilmiötä. Lisäksi goffmanilaisittain voitiin olettaa mahdollisen uutispelien kehyksen rakentuvan joko pelin tai uutisen kehyksen päälle käännöksenä. Koska ilmiö on uusi ja monille tuntematon, ilmiön tulkitsemisessa saattaisi tapahtua liikkumista käännösten välillä uutispeleistä sitä edeltävään kehykseen eli todennäköisesti uutisten tai pelien kehykseen.

Ideaalitapauksessa uutispelin voitaisiin olettaa olevan käännöksenä demonstroiva tekninen uudelleen tekeminen (eng. technical redoing), jossa uutispelien käyttäjät oppisivat uutta. Uutispelien kohdalla oletus ja pyrkimys journalistisiin tavoitteisiin ja lähtökohtiin on ensisijaisen tärkeää ja näin ollen olisi toivottavaa ja osoitus onnistuneesta kehystämisestä ja käännöksestä, mikäli pelaajat käyttäisivät uutispelien



Kuva 7 Uutispelien kerrosteiset kehykset ja ominaisuuksien periytyminen

pohjana uutisten kehystä. Tällöin voitaisiin olettaa uutispelin tekijöiden onnistuneen tehtävässään. Tulosten perusteella näin ei kuitenkaan useinkaan käynyt, vaan pohja, jolle uutispelien tulkinta rakennettiin, oli pelien kehys. Uutispeleistä muodostuikin ennemmin käännös, joka leikillisyydessään ja pelillisyydessään oli ennemmin käännöksenä uskottelua (eng. make-believe) kuin demonstroiva uudelleen tekeminen (kuva 1).

Tutkimuksen tulokset osoittavat uutispelien tulkinnan muodostuvan pääasiallisesti pelien kehyksen pohjalta. Niitä ei niinkään lasketa uutisiksi, vaan viihteeksi, jonka tarkoituksena on tuoda enemmän käyttäjiä ja ennen kaikkea klikkauksia uutisorganisaatioiden sähköisiin palveluihin. Vaikka ne esitettiinkin ikään kuin uutisiksi uutiskontekstin kautta, koettiin niiden tietopohja, totuudenmukaisuus ja ajankohtaisuus kyseenalaisiksi. Vaikka uutispelien kaltaisilla sovelluksilla nähtiin mahdollista arvoa muun muassa uutisten henkilökohtaistamisen ja havainnollistamisen kautta, tekivät ne uutiset käyttäjien mielestä liian kevyiksi ja viihteellisiksi sekä pahimmillaan harhauttivat varsinaisesta aiheesta. Harhautumiseen arvioitiin vaikuttavan myös sen, että teknologia otti ajoittain haastateltavien mielestä pääroolin, jolloin varsinainen uutinen jäi pimentoon. Valitettavasti teknologiseen toteutukseenkin jäi vielä selvästi toivomisen varaa.

Koska uutispelien kehystä ei useimmiten päässyt edes syntymään, ei varsinaisista kehyksen murtumisista voida välttämättä puhua. Paremminkin uutispelit eivät kyenneet ylläpitämään uutiskehystä tai äärimmillään uutiskehystä ei nähty edes merkittäväksi, vaikka uutispeli oli sijoitettu uutissivuston kontekstiin. Ilmiötä tulkittaessa ja ymmärrystä haettaessa palattiinkin usein pelien kehykseen. Kun otetaan huomioon uutisorganisaation tai journalismin tavoitteet (ks. esim. Kuutti 2006, 73; Julkisen sanan neuvosto 2011) uutispelien ja uutisten kohdalla ja sen mitkä kehykset olivat löydettävissä tuloksissa ja millä tavalla, vaikuttaisi siltä, että uutispelien kehys on varsin herkkä ja altis kehysten haavoittuvuuksille, esimerkiksi virheelliselle kehystämiselle.

Uutispelien tilannetta voidaan arvioida muutenkin kehysten haavoittuvuuksien kautta. Tulosten perusteella näyttää siltä, että uutispelien kohdalla on paljon kehysten epäselvyyttä ja toisaalta myös ristiriitoja. Käyttäjille ei ole selvää, missä määrin uutispeli ja toisaalta uutispelien kehys tulisi tulkita uutisina ja/tai tietona. Toisaalta uutispelit luokitellaan peleiksi, mutta siinäkään ne eivät onnistu parhaalla mahdollisella tavalla, vaan jäävät yksinkertaisuudessaan ja ennen kaikkea tavoitteidensa epäselvyyden

takia vajavaisiksi. Tilanne jää käyttäjälle hyvin epäselväksi ja aiheuttaa hämmennystä. Koska tilanteen kehys on epäselvä, nousee uutispeleille useampia erilaisia selittäviä kehyksiä. Osa kehyksistä on ristiriitaisia keskenään ja näin muodostuu niiden välisiä ristiriitoja, kuten Goffman (1974, 321–323) epäileekin helposti tapahtuvan kehyksen ollessa epäselvä. Tilanne jää hämmentäväksi, vaikeasti tulkittavaksi ja näin ollen avoimeksi.

Vaikka pelien ja uutisten kehyksen jonkinlainen ristiriita oli odotettavissa, pelien kehyksen voimakkuus ja vallitsevuus uutisten kehyksen yli oli kuitenkin kokonaisuudessaan jokseenkin yllättävää. Mikäli oletetaan, että uutisorganisaation kannalta uutispeli tulisi ennen kaikkea tulkita uutisen kehykseen pohjautuen, on tulosten perusteella havaittavissa viitteitä uutisorganisaation ja käyttäjien/kuluttajien kehysten ristiriidoista. Tuloksien perusteella esimerkiksi pelien ja teknologian kehyksien ominaisuudet ovat huomattavasti enemmän läsnä kuin uutisten kehyksien ominaisuudet. Uutispeleistä löydettiin selvästi pelien sekä teknologian ominaisuuksia, esimerkiksi käyttöliittymän ominaisuudet ja ulkoasu. Sen sijaan tiedon ja uutisten kehykset ilmenivät tuloksissa ennen kaikkea vertailumielessä, jolloin korostui varsinaisen tiedon ja uutisten ominaisuuksien puuttuminen. Uutisorganisaation ja journalismin tavoitteet huomioon ottaen lopputulosta on hankalaa nähdä myönteisenä. Tällöin uutisorganisaation ja käyttäjien kehykset ovat ristiriidassa toistensa kanssa.

Kokonaisuudessaan nämä epäselvyydet ja ristiriidat näyttävät tulosten perusteella johtavan ainakin käyttäjien kohdalla tilanteeseen, jossa varsinaista uutisten tai uutispelien kehystä ei pystytä ylläpitämään pelkällä uutissivuston kontekstilla. Pelien kehyksen valta paljastuu, kun huomataan, miten käyttäjät kuvailevat uutispelejä ja toimivat niiden kanssa. Analyysin perusteella käyttäjät huomaavat ennen kaikkea uutispelien pelillisen luonteen, jolloin pelien kehys ja sen ominaisuudet nousevat tapahtumia organisoiviksi periaatteiksi. Käyttäjien subjektiivinen sitoutuminen tapahtumiin perustuu pelien kehykseen, jolloin käyttäjät alkavat leikkiä, klikkailla ja pelailla uutispeleillä eli toimia pelien kehyksen leikillisen ja pelillisen käyttäytymisen mukaan. Uutiskehykseen pohjaava uutispelien kehys ei siis ole tällä hetkellä kestävä, vaikka esimerkiksi monet uutispelien tutkijat vaikuttavat toivovan niin journalistisia tavoitteita korostaessaan (ks. esim. Treanor & Mateas 2009, 1;. Bogost, Ferrari & Schweizer 2010, 6; Sicart 2008, 28).

Pelien ja uutisten kehysten lisäksi myös teknologian ja tiedon ja vaikuttamisen kehykset ovat mielenkiintoiset ja luovat entisestään ristiriitoja uutispelien vastaanottoon ja toisaalta myös tulkitsemiseen. Teknologian kehys on siinä mielessä lähellä pelien kehystä, että myös se nähtiin osittain uutisia häiritsevänä piirteenä. Kuten tuloksista on nähtävissä, pelättiin teknologian sivuuttavan uutisten ja toisaalta myös oikean ja laadukkaan tiedon ja nousevan ensisijaiseksi niihin nähden myös uutiskontekstissa. Teknologian korostuminen tosin voidaan nähdä myös uutisorganisaatioille muodostuneen kehittymis- ja uudistumispaineen ilmentymänä ja yrityksenä osoittaa, että uutisorganisaatiot seuraavat aikaansa. Esimerkiksi tv-uutisia tuottavat organisaatiot saattoivat kuitenkin kokea uuden teknologian ja vuorovaikutteisuuden yleisön kanssa hankalaksi, mikä saattaa myös näkyä teknologian kankeassa käytössä (Ekström, Eriksson & Kroon-Lundell 2013). Teknologian ensisijaisuus uutissisältöön nähden on lähellä pelkoa siitä, että viihteellisyys, johon pelien kehyksessä viitattiin, sivuuttaisi tiedon uutisissa. Pelko viihteellisyydestä uutisissa ei sekään ole sinänsä liioiteltu, sillä viestinnän tutkimuksessa ilmiö on tunnistettu erityisesti television puolella ja se on huolestuttanut osaa tutkijoita (ks. esim. Thorson, Duffy & Shim 2006; Feldman 2007). Toisaalta viihteellistymistä on selitetty myös uutismedioiden ja -tarjonnan monipuolistumisella, minkä ansiosta erilaisia journalistisia muotoja ja vaihtoehtoja, myös viihteellisiä sellaisia, on aiempaa enemmän (Bolin 2014, 345–346).

Teknologia nähtiin tuloksissa tarpeellisena, ja sinänsä ”ajan hermoilla” pysymistä pidettiin toivottavana myös teknologian osalta. Tuloksissa oli kuitenkin havaittavissa jossain määrin epäluuloa teknologiaa ja sen läpäisevyyttä kohtaan arkielämässä – tässä tapauksessa erityisesti uutisissa. Tämä tuloksissa ilmennyt epäluulo ei ole sinänsä harvinaista, onhan Suomessakin edelleen suuri joukko ihmisiä, jotka aktiivisesti välttelevät digitaalista teknologiaa, esimerkiksi tietokoneita (Hakkarainen & Hyvönen 2010). Pelien ja teknologian kehysten samankaltaisuus uutiskontekstiin nähden on myös linkittynyt. Digitaaliset pelit, joita uutispelit pääasiallisesti ovat, liittyvät vahvasti teknologian kehykseen ja ovat osa sitä. Teknologia vain on huomattavasti laajempi, primäärisempi kehys ainakin digitaalisiin peleihin nähden.

Tiedon ja vaikuttamisen kehys näyttäisi tulosten perusteella olevan uutisten kehyksen pohjana. Uutisen kehyksestä se eroaa ennen kaikkea uutisten yhteiskunnallisen aseman ja funktion sekä uutuuden ja ajankohtaisuuden vaatimuksen kautta. Voisi olla mahdollista ja myös järkeenkäypää, että uutisen kehys on tiedon ja vaikuttamisen päälle muodostunut käännös. Tällöin selittyy myös se, miten tiedon laadukkuuden,

kattavuuden ja totuudenmukaisuuden tärkeys nousee esille myös uutisissa. Uutisten kehys säilyttää monet, ellei jopa kaikki tiedon ja vaikuttamisen kehyksen piirteet eikä uutisia voida ymmärtää ymmärtämättä tiedon ja toisaalta vaikuttamisen kehystä.

Koska tieto ja vaikuttaminen ovat lähtökohtainen osa uutisia, on ymmärrettävää, että mikäli uutiset ovat jännitteessä pelien kanssa, niin on myös tiedon ja vaikuttamisen kehys. Pelien kehys oli haastateltavien mielestä ennen kaikkea leikillinen, ja pelien ei tulkittu olevan vakavia. Peleihin ja leikkeihin on liitetty jo Goffmanista (1974, 48) lähtien uskottelun piirteitä, jolloin myös totuudenmukaisuus on niistä varsin kaukana. Tiedon ja vaikuttamisen kehyksen kulmakivi, totuudenmukaisuus, onkin helposti ristiriidassa pelien kehyksen kanssa.

Tiedon ja vaikuttamisen kehys tarjoaa kuitenkin yhden yhteensopivuutta parantavan linkin niin pelien, teknologian kuin uutistenkin välille laadukkuuden kautta. Laadukkaalla teknologialla, idealla ja aiheella toteutettu peli laadukkaista tiedoista laadukkaassa uutisjulkaisussa nousi mahdollisuudeksi, joskin lähes ainoaksi sellaiseksi, jolla uutispelien idea sai kannatusta. Näin ilmeni aiemmissa tutkimuksissa löydetty tiukka yhteys laadun ja vakuuttavuuden välillä (Taylor 1986; Rieh & Danielson 2007, 311) Todellisuudessa niin laadukasta tuotetta on kuitenkin erittäin vaikeaa tuottaa uutisorganisaatioiden resursseilla, erityisesti niiden ollessa ajoittain jo nyt tiukalla ja resurssipulan vaikuttaessa sisältöön kokonaislaatuisesti (Higgins-Dobney 2013).

Suurimmiksi ongelmiksi uutispelien kohdalla näyttäisi siis nousevan kehysten erilaiset suhteet totuudenmukaisuuteen ja vakavuuden ja leikillisyyden jännite. Näillä ongelmilla on myös selviä vaikutuksia uutispelien uskottavuuden kannalta.

8.3 Uutispelit ja uskottavuus

Uutispelien kohdalla uskottavuus osoittautui erittäin vaikeasti saavutettavaksi. Tulosten perusteella vaikuttaisi siltä, että uutispelien kaksinainen luonne sekä peleinä että uutisina lisäsi erilaisten vaatimusten määrää uskottavuuden saavuttamiseksi. Erilaiset vaatimusten voitiin nähdä olevan ajoittain jopa ristiriitaisia toisiinsa nähden.

Uskottavuutta arvioitaessa hyödynnettiin jo tunnettuja uutisten uskottavuuteen vaikuttavia tekijöitä kuten media- ja lähdeuskottavuutta, sisällön kokonaisvaltaisuutta, virheettömyyttä, tarkkuutta, totuudenmukaisuutta, ajankohtaisuutta ja selkeyttä (ks. esim. Gaziano & McGrath 1986; Mehrabi, Ali, & Hassan 2013). Näiden lisäksi

uskottavuuden arvioon kuitenkin näyttivät vaikuttavan pelien arviointiin käytettävät tekijät. Hyvän pelin, myös uutispelin, odotettiin esimerkiksi pitävän yllä mielenkiintoa pidempiä aikoja ja tarjoavan haasteellisuutta ja tavoitteellisuutta. Pelien ja uutisten uskottavuuden arviointiin käytettävät kriteerit siis yhdistyivät uutispelien kohdalla.

Ongelmalliseksi tilanteen tekee paitsi vaatimusten suuri määrä, myös esimerkiksi se, että pelien ei odotettu tai ajateltu olevan tiedoiltaan virheettömiä tai kokonaisvaltaisia kuten uutisten uskottiin ainakin jossain määrin olevan. Yhdistyneet kriteerit asettavatkin uutispelien luomiselle haastavia ongelmia ja ristiriitoja selvitettäväksi. Mikäli uutispelien tulkinnallisena pohjana tosiaan on pelien kehys, kuten tuloksista voidaan päätellä, voivat uskottavuuden arviot olla heikot. Tuloksena tämä kertoo toisaalta siitä, kuinka pelejä pidetään yleensäkin mediana, joka ei käsittele tositapahtumia. Tällöin uskottavuus muuttuu jopa merkityksettömäksi ominaisuudeksi pelien ja näin ollen uutispelien kohdalla.

Tässä valossa uutispelien uskottavuus erityisesti uutisina olikin kyseenalainen. On tosin huomionarvoista, että myöskään peleinä ne eivät olleet useimpien mielestä hyviä ja mielenkiintoisia, jolloin edes pelin kehyksen kautta ne eivät kyenneet saavuttamaan varsinaista uskottavuutta. Löydettyjen kehysten kokonaissummassa korostuivat uutispelien heikot puolet teknisestä toteutuksesta tietopohjan hämäryyteen. Vaikka uutispeleissä olisikin ideaalitapauksessa potentiaalia, oli haastateltavien vaikeaa kuvitella, miten erinomaisen uutispelin todellisuudessa voisi saada aikaiseksi. Näin ollen uutispelit voivatkin olla uutisorganisaatioiden sivuilla luettuja, mutta tulosten valossa haastateltavat arvioivat niiden voivan pitkällä aikavälillä heikentää uskottavuutta ja paljon käytettyinä tuoda viihteellisen leiman ja maineen uutislähteelle.

Uskottavuuden puute voidaan tulkita myös epävarmuutena siitä, tulisiko uutispeliä lähestyä tiedon tai uutisen kehyksen kautta vai pelin ja leikillisyyden kehyksen kautta. Vastaanottajalle voi nousta myös pelko väärennöksestä ja näin ollen tarkoituksellisesta harhaanjohtamisesta. Tämä näkyy tuloksissa muun muassa pohdintana siitä, kuinka helppoa pelien ja sovellusten kautta voisi olla huijata jo pelkästään erinomaisella teknologisella ja ulkoisella toteutuksella. Näin ollen jo pelkkä kehysten epäselvyys ja epäluulo tilanteesta tekevät tilanteesta ja uutispeleistä paremminkin epäilyttäviä kuin uskottavia.

Tulosten pohjalta onkin mahdollista kuvailla uutispelien uskottavuuden muodostuvan ainakin osittain sen kautta, miten hyvin uutispeli sopii henkilöiden jo ennalta olemassa

oleviin mielikuviin ja kehyksiin ja sen kautta nousevaan sitoutumiseen tilanteessa. Näin ollen uskottavuus muodostuu tilanteessa käytettävän kehyksen jo aiemmin muodostuneeseen uskottavuuden tulkintaan. Tulos on sinänsä odotettava, sillä kehykset ovat luonteeltaan melko pysyviä ja ne vaikuttavat tulkintaamme maailmasta (ks. esim. Reese 2001, 8–11; Puroila 2002, 45–48).

Vaikka formaatin tasolla pelien kehys tuokin uutispeleille rasitteita, kuten edellä kuvailtiin, aihetasolla uutispelien tarjoama mahdollisuus leikkiä annetulla tiedolla omista näkökulmista lähtöisin voi kuitenkin olla hyödyllistä. Uutisista on uutispelien muodossa mahdollista tehdä parhaimmillaan henkilökohtaisempia omien valintojen ja pelin kanssa käytävän vuorovaikutuksen kautta. Monet ulkomaiset uutisorganisaatiot ovatkin jatkuvasti laajentaneet keinoja, joilla tehdä uutissivustoista ja myös sisällöistä aiempaa henkilökohtaisempia, vaikka käytetyillä keinoilla näyttäisi olevan väliä onnistumisen kannalta (Thurman & Schifferes 2012, 784–786). Uutispelin varsinainen sisältö voi siis olla hyvin vakuuttava, mikäli uutisille ominaisista piirteistä kuten ulkomuodosta, lähteistä ja tiedon laadusta huolehditaan unohtamatta peleille ja teknologialle tärkeää käytettävyyttä.

Uskottavuuden arvioinnissa näyttäisi vaikuttavan myös yleinen suhtautuminen mediaan. Hyötyjen ja haittojen pohdinta, joka tuloksissa selvästi näkyi, yhdistettynä uutisten kehykseen valottaa mielenkiintoisesti myös kokonaisvaltaisemmin uutismedian ja kuluttajien välistä jännitettä. Tuloksista on nähtävissä, että ajankohtaisten asioiden tuntemusta arvostetaan edelleen ja uutisten seuraaminen koettiin tärkeänä, vaikkakin aikaa vievänä. Vaikuttaisikin siltä, että mitä paremmin uutisorganisaation ja median koettiin palvelevan sen yleisöä ja näin ollen kuluttajia, sitä suopeammin ja luottavaisemmin siihen suhtauduttiin. Löydös ei ole yllättävä, sillä journalismin uskottavuuden kannalta yhteisön ja kansalaisten hyvinvoinnista huolehtiminen ovat nousseet myös aiemmissa tutkimuksissa uskottavuuden merkittäviksi tekijöiksi ja mittareiksi (esim. Gaziano & McGrath 1986; Kiousis 2001).

Samaan aikaan kuitenkin uutisorganisaatiot nähtiin voittoa tavoittelevina organisaatioina, joiden päämääränä oli maksimoida asiakkaiden ja sitä kautta voiton määrä, mikä saatetaan nähdä ajoittain puolueettomuutta ja yhteiskunnallista roolia haittaavana. Blogit ja muut vaihtoehtoiset tietolähteet ovatkin nousseet kilpailemaan uutisten kanssa ja ajoittain osoittavat niiden näkökulmallisen rajallisuuden (Hussain 2012, 1037–1038). Uutisten mahdollinen viihteellistyminen nähtiin myös kielteisesti.

Uutisten kuluttajat suhtautuvatkin ainakin sinänsä varauksella ja kriittisesti myös uutisorganisaatioihin kokonaisuutena. Tulokset voivat mahdollisesti heijastella laskussa olevaa luottamusta uutisorganisaatioihin, kuten Yhdysvalloissa on tapahtunut, vaikka tilanne ei olisikaan vielä yhtä hälyttävä Suomessa (ks. esim. Jääsaari & Karppinen 2007, 11; Pew research center 2009).

8.4 Uutispelien haasteet

Pelien kehyksen muodostumisesta sekä löydetyistä positioinneista voidaan nostaa huomata uutispelien käyttäjäryhmän erikoislaatuisuus verrattuna muihin useisiin muihin peleihin. Yleisesti ottaen pelit koetaan harrastukseksi, ajanvietteeksi ja ennen kaikkea viihteelliseksi toiminnaksi. Pelien ääreen hakeudutaan tai vaihtoehtoisesti tietoisesti jätetään hakeutumatta. Uutispelien konteksti tuo pelit ympäristöön, jossa käyttäjäryhmä on laaja ja kattaa paitsi erilaiset pelaajatyypit myös henkilöt, jotka eivät määrittele itseään pelaajiksi. Kohderyhmä ei välttämättä pelaa muuten digitaalisia pelejä aktiivisesti tai nauti niistä. Tulosten mukaan haastateltavat positioivat itsensä pääasiallisesti tavallisiksi uutisten seuraajiksi ja useimmiten he eivät identifioituneet pelaajiksi. Uutissivustojen käyttäjä ei lähtökohtaisesti tule sivulle pelaamaan vaan lukemaan uutisia. Siksi uutispelien kehystyminen pelien kautta voi muodostua ongelmalliseksi kohderyhmän kannalta. Lisäksi tulosten perusteella uutispelien kohderyhmän tiedot ja taidot teknologista ja sen käytöstä vaihtelevat mahdollisesti suuresti. Vaikka käytettävyys on teknologian ja pelien kohdalla aina tärkeää, vaikuttaisi tulosten perusteella uutispelien genre erityisen haastavalta käytettävyyden suunnittelussa.

Tuloksissa oli nähtävissä myös pelien olevan edelleen - kenties leikillisen luonteensa takia – lähinnä lasten ja nuorten media ihmisten mielikuvissa. Uutispelien kuvailtiin nimenomaan houkuttelevan nuoria seuraamaan uutisia ja tällöin aikuiset eivät kuuluneet uutispelien kohderyhmään. Tällöin kuitenkin eräänlainen kasvattajan näkökulma nousi esiin ja kenties osittain tämän takia uutispelien sisällölle nousi uusia haasteita ja vaatimuksia. Haastateltavien huoli siitä, ymmärtäisivätkö lapset ja nuoret eroa fiktiivisen ja toisaalta todellisen sisällön välillä, heijastelee nimenomaan pelien tulkintaa lasten ja nuorten mediana ja siitä seuraavia vaatimuksia ja haasteita esimerkiksi uutispelien aiheille ja niiden käsittelylle.

Kohderyhmän lisäksi myös uutispelien aiheet ovat haaste niiden suunnittelussa. Kuten tulokset osoittavat, uutispelien aiheiden sopivuutta pohdittiin paljon. Asia nousi pohdintaan erityisesti pelien kehyksen ja muiden kehysten yhteensopivuutta pohdittaessa. Uutispelien ja pelien ei tulosten mukaan sopinut käsitellä mitä tahansa, erityisesti vakavia aiheita, kun taas uutisille vakavien aiheiden käsitteleminen oli uskottavuuden ja maineen kannalta jopa vaatimus. Kuitenkaan keskustelu siitä, mistä ”saa” tai ”ei saa” tehdä pelejä, ei ole uusi. Keskustelu linkittyy suurempaan, melko globaaliin peli-keskusteluun niiden aiheista ja mitä peleissä pitäisi tai ei pitäisi saada tehdä. Esimerkiksi ympäri maailmaa tapahtuneita kouluampumisia on kommentoitu pelein ja ne ovat saaneet osakseen paljon kritiikkiä aiheistaan ja niiden on esimerkiksi sanottu trivialisoivan aiheen (ks. esim. Washington Post 2006, Shock, Anger Over Columbine Video Game; Fox News 2006, Columbine Video Game Offends Victims' Relatives.).

Koska pelit mielletään tulosten mukaan edelleen viihteelliseksi mediaksi, voi olla uutisorganisaatioiden ja uutissovellusten kehittäjien osalta järkevää lähestyä ilmiötä uutispelien sijaan nimenomaan journalismin pelillistämisen kautta. Mikäli voidaan tehdä ero tutkielman alussa esitetyille vaihtoehtoisille lähtökohdille journalismin ja pelien yhteyksistä eli uutispeleille ja pelillistetyille uutisille, vaikuttaisi tulosten perusteella pelillistäminen kenties turvallisemmalta vaihtoehdolta. Se voi myös muodostaa mahdollisen tien kehysten kerrostumiseksi nimenomaan uutisten kehyksen päälle pelien kehyksen sijaan. Pelillisillä elementeillä voi olla mahdollista saavuttaa niitä hyviä puolia, esimerkiksi henkilökohtaistamista, havainnollistamista ja konkretisointia. Tällöin saattaisi olla mahdollista välttää liiallinen viihteellisyys ja keveys, joka peleihin tuloksissa liitettiin. On kuitenkin kyseenalaista, onko mahdollista vetää todella raja sille, mikä on uutispeli ja mikä pelillistetty uutinen.

8.5 Tutkimuksen arviointi

8.5.1 Käsitteet

Kun pohditaan uutisten ja pelien yhdistelmää, on mielenkiintoista huomata, kuinka kritisoitu pelillistämisen käsite on verrattuna uutispelien käsitteeseen. Pelillistäminen on toki suurempi käsite sinänsä, ja yleensä juurikin muuta kuin uutisia on pelillistetty. Pelillistämistä kuitenkin kritisoidaan kokonaisvaltaisesti ongelmallisena useiden tutkijoiden toimesta (ks.esim. Ferrara 2013; Chorney 2012; Bogost 2011), vaikka

samaan aikaan on myös olemassa näyttöä siitä, että ainakin valikoiduissa ympäristöissä pelillistäminen voi tosiaan toimia (Hamari, Koivisto, & Sarsa 2014). Uutispelien kohdalla varsinaisesta uutispelien määritelmästä ei olla yksimielisiä, mutta toisaalta taasen kritiikki varsinaisesti uutispelejä kohtaan on käytännössä olematonta.

Kun tarkastelemme esimerkiksi tutkielman esimerkkimateriaalina olleita sovelluksia, on kyseenalaista, onko pelillistettyjen uutisten ja uutispelien välillä todella eroa tai kannattaako sellaista tehdä. Toisaalta on mahdollista kyseenalaistaa, ovatko kyseiset sovellukset edes pelejä. Pelitutkimuksen alalla käydään edelleenkin keskustelua siitä, mikä todella on loppujen lopuksi peli ja mikä ei (ks. esim. Arjoranta 2014). Uutispelien kohdalla ongelma on sinänsä hankala, sillä raja paitsi pelillistettyyn uutiseen myös datajournalismiin voi olla joskus kyseenalainen. Tekeekö esimerkiksi tietty ulkonäkö vai tietyt mekaniikat tietystä sovelluksesta pelin? Tarvitaanko molempia vai vain toista? Rajaa on vaikeaa, ellei jopa mahdotonta vetää ilman tuntuvaa liikkumavaraa.

Tämän tutkielman puitteissa esimerkiksi esimerkkimateriaali täytti useilta osin haastateltavien mielestä pelien piirteitä, mutta ne olivat silti vajaita tai huonoja. Peli onkin uutispeleistä puhuttaessa mielikuvia kenties harhaanjohtava ilmaisu, sillä uutispelit eivät vastanneet niitä kriteerejä tai mielikuvia, joita peleille kenties asetetaan. Toisaalta prosessuaalinen toimintatapa, jota esimerkkimateriaalissa oli nähtävissä, on nimenomaan ominainen peleille. Siinä mielessä uutispelien käsite voi olla hyödyllinen. Rajaus kuitenkin uutispelin ja pelillistetyn uutisen välillä on tällä hetkellä kestämätön, sillä vielä nykyään useimmat uutispelit tai pelien kaltaiset uutissovellukset ovat yksinkertaisia yksittäistä uutista havainnollistavia materiaaleja kuten Helsingin Sanomien tuhokone (2012) eivätkä niin sanotusti kokonaisia pelejä.

Merkityksellisintä uutispelien peliksi nimeämisen kohdalla on kuitenkin se, miten niistä puhutaan ja mielletäänkö ne juuri tietyllä hetkellä peleiksi. Haastatteluissa puhuttiin jatkuvasti peleistä ja haastateltavat käyttivät termiä oma-aloitteisesti. Tästä syystä esimerkkimateriaalina käytetyt sovellukset The New York Timesin esitystä lukuun ottamatta voidaan pitkälti lukea nimenomaan uutispeleiksi.

Myöskään kehysten käsite ei ole ongelmaton, mutta eri tavalla kuin uutispelien tapauksessa. Kuten jo Entman (1993) kritisoi, kehysten tutkimus sekä kyseisen käsitteen käyttö on ollut sirpaleista eri tutkimusaloilla, mutta myös jo viestintätieteiden sisäisesti jo pitkään. Tutkimusmetodit sekä tutkimuksen kohdentamistasot ovat vaihdelleet ja siksi yhtenäistä näkemystä kehysten käyttötavasta ei ole. Sen takia tutkielmassa

jouduttiin päättämään, millä tavalla ja mistä lähtökohdista kehyksiä tulisi lähestyä. Koska kehykset voivat tarkoittaa useita eri asioita, päädyttiin tutkielmassa palaamaan kehyksen käsitteen ”alkulähteille” eli käyttämään Goffmanin varsin perinteistä ja avointa tapaa kehyksiin sekä kehysanalyysiin. Näin tehtiin, koska Goffman mainitaan useissa lähteissä kehysten käsitteen ja kehysanalyysin lähteenä ja koska Goffmanin analyysi keskittyy juurikin tilanteisiin ja tulkintaprosesseihin, joita tässä tutkielmassa haluttiin käsitellä. Tutkielma olisi kenties mahdollista tehdä myös toisenlaisen kehysten lähestymistavan kautta, mutta Goffmanin muotoilu koettiin tällä kertaa sopivimpana.

Goffmanin kehysanalyysin valinta liittyi myös kehysteoreettisen tutkimuksen kritiikkiin. Borah (2011, 249) huomioi kirjallisuuskatsauksessaan viestinnän alan kehysteoreettisen tutkimuksen kahtia jakautuneisuuden uutisten kehyksien ja yksilöiden kognitiivisten kehyksien välillä. Goffman ei kuitenkaan tällaista erottelua tee. Borah huomauttaa myös, että kehysteoriaa on kritisoitu siitä, että jokainen tutkimus löytää omat uniikit kehyksensä, eikä varsinaisia kattavia, toistuvia ja kestäviä kehyksiä ole systemaattisesti saatu kasattua, vaikka juuri tämän tulisi olla kehyksille ominaista. Tämä puolestaan johtaa helposti siihen, että tutkijoiden on helppoa löytää tutkimuksissaan juuri niitä tutkimustuloksia, joita he ovat halunneet (Hertog & McLeod 2001, 151). Toisaalta ilmiö- tai tapahtumakohtaisten kehysten tutkimus tuo lisätietoa juuri kyseisestä aiheesta, eikä se näin ollen ole erityisesti uusien aiheiden kohdalla niin ongelmallista (Borah 2011). Uutispelien tapauksessa aihe on nimenomaan uusi ja tällöin löydetyt kehykset eivät välttämättä ole sellaisia, joita aiemmassa tutkimuksessa on löydetty. Toisaalta nykyisessä tutkielmassa tunnistettiin hyvin yleislaatuisia kehyksiä, kuten jo Goffmanin (1974, 48) tunnistama pelien kehys.

8.5.2 Metodi

Laadulliselle analyysille ominaisesti tämän tutkielman tulokset ovat kontekstiinsa sidottuja eivätkä näin ollen yleistettäviä. Tulokset tarjoavat katsauksen kehyksiin, jotka voivat merkityksellisiä uutispelien yhteydessä vaikuttaen niiden tulkintaan ja yksilöiden suhtautumiseen ilmiötä kohtaan. Tulokset ovat myös laadulliselle aineistolle ominaisesti tutkijoiden tulkintaa aineistosta. On täysin mahdollista, että esimerkiksi aavistuksen erilaisilla tutkimuskysymyksillä ja painotuksilla tai toisen tutkijan toimesta tulokset olisivat hyvinkin erilaiset. Aineiston analyysiin on kuitenkin osittain osallistunut myös toinen tutkija, ja tässä tutkielmassa esitetyt tulokset pohjaavat kahden tutkijan yhteisanalyysiin. Yhteisanalyysia on tässä tutkielmassa syvennetty ja yksityiskohtaistettu.

Tutkielmassa käytetty uutispelien esimerkkimateriaali, jota haastateltavat kokeilivat, on erittäin suuressa roolissa tuloksien syntymisessä. Mikäli tutkielmaan olisi valittu jotkin toiset uutispelit, olisivat myös tulokset hyvin mahdollisesti toiset. Myös se, että osa materiaalista ei ollut suomenkielistä, voi vaikuttaa tuloksiin. Lisäksi uutispelien olisi hyvä olla juuri ajankohtaisia tutkimuksen teon aikoihin. Tässä tapauksessa esimerkkimateriaali oli kuitenkin pääasiallisesti aiemmista uutistapauksista, jotka eivät enää välttämättä olleet ajankohtaisia. Se voi myös olla yhteydessä tietyn uutispelin myönteisempiin tai kielteisempiin arviointeihin.

Koska tutkimuksen teoriapohjana toimii goffmanilaisittain tulkittu kehysanalyysi, olisi tutkimuksessa ollut mahdollista käyttää menetelmänä havainnointia haastattelujen sijaan. Kuten aiemmin kuitenkin todettiin, pelkkien havaintojen kautta ei olisi päästy kiinni haastateltavien mielipiteisiin ja esittämään niistä tarkentavia kysymyksiä. Tutkimuskysymysten kannalta osallistujien omat mielikuvat ja niiden kuvailu olivatkin ensisijaisen tärkeitä.

Tutkimusmenetelmänä haastattelut yleisesti eivät kuitenkaan anna tietoa suoraan siitä, mitä osallistujat ajattelevat vaan mitä he sanovat ajattelevansa ja tekevänsä. Toisaalta ihmiset vaikuttavat sosiaalisessa maailmassa juuri sanojen kautta ja tällöin esimerkiksi uskottavuuden kohdalla merkitykselliseksi nousee erityisesti se, mitä ihmiset sanovat. Kohderyhmähaastatteluja onkin joidenkin tutkijoiden mielestä hedelmällisintä tutkia puheena ja vuorovaikutuksena aina konteksti huomioiden (Myers & Macnaghten 1999, 173). Näin myös tässä tutkielmassa on tehty. Myös kehystutkimus tukee tätä tapaa (D'Angelo 2002, 878).

Kohderyhmähaastatteluissa ongelmalliseksi voivat kuitenkin nousta erilaiset sosiaaliseen dynamiikkaan liittyvät ilmiöt. Esimerkiksi osa haastateltavista voi yksinkertaisesti puhua huomattavasti muita enemmän ja tietoisesti tai tiedostamatta dominoida keskustelua (Barbour 2007, 82). Tätä pyrittiin vähentämään keskustelun moderaattorin roolin eli haastattelijan kautta. Tiettyä epätasapainoa haastateltavien osallistumisessa on kuitenkin lähes mahdotonta poistaa, mikäli halutaan saavuttaa todellista keskustelua ryhmän kesken. Tässäkin aineistossa henkilöiden välillä on eroja osallistumisessa. Ne eivät kuitenkaan muodostuneet vakaviksi.

Toisaalta ryhmähaastattelujen ongelmaksi on kuvattu myös sosiaalisen paineen mahdollisuutta (Fern 2001, 121). Kohderyhmähaastattelussa on mahdollista, että osallistujan tai ryhmän osan mielipide alkaa dominoida, jolloin muut näennäisesti

sosiaalisen paineen alla yhtyvät mielipiteeseen. Tätä pyrittiin ehkäisemään haastattelujen alussa painottamalla, että jokainen mielipide aiheesta on arvokas ja että esitettyihin kysymyksiin ei ollut oikeita tai ainoita vastauksia. Lisäksi moderaattori pystyi tarvittaessa kysymään lisäkysymyksiä ja antamaan tilaa keskustelussa eriäville mielipiteille. On kuitenkin huomioitava, että osallistumalla keskusteluun moderaattorin oli mahdollista vaikuttaa haastattelujen kulkuun. Moderaattorin rooli haastatteluissa pyrittiin kuitenkin pitämään mahdollisimman pienenä.

Haastateltavien rekrytointimenetelmä asettaa kysymyksen ryhmän kattavuudesta. Kohderyhmätutkimuksessa ryhmien riittävästä koosta sekä niiden määrästä keskustellaan paljon ja määrät vaihtelevat sen mukaan, keneltä asiasta kysytään (Fern 2001, 123). Ongelma pätee myös moniin muihin tutkimusmetodeihin. Tässä tutkielmassa ei kuitenkaan etsitty yleistettäviä piirteitä. Tutkielman tavoitteena on tutkia mielipiteitä ja niitä mahdollisesti synnyttäviä sosiaalisia rakenteita uudesta ilmiöstä, josta ei ole paljoakaan tietoa. Tietoa siitä, mikä olisi varsinaisesti edustava ryhmäkokoonpano, ei ole. Laadullisen tutkimuksen keinoin tutkielmassa haetaan mahdollisia suuntaviivoja ja piirteitä, jotka vaikuttavat ilmiön vastaanottoon ja tulkitsemiseen. Siksi päädyttiin käyttämään kohderyhmien ja niiden koon suhteen tutkimuskirjallisuudessa esitettyjä suosituksia (ks. esim. Stewart, Shamdasani & Rook 2007, 58). Ilmiön uutuuden ja tiedon puuttumisen takia haastateltavien ei myöskään haluttu edustavan ainoastaan yhtä ihmisryhmää, vaan haastateltaviksi haluttiin monenlaisia ihmisiä. Tämä toteutui vain kohtuullisesti, sillä haastateltavien rekrytointi osoittautui haastavaksi ja lopulta haastateltavista merkittävä osa oli keskimäärin hyvin koulutettuja nuoria aikuisia. Otantaa kuitenkin monipuolistivat myös vanhemmat osanottajat.

Tutkielman aineistonkeruumenetelmä on lähtökohtaisesti osittain eettisesti ongelmallinen. Kohderyhmähaastattelu ei varmista osallistujien anonymiteettiä yhtä vahvasti kuin yksilöhaastattelu, sillä haastateltavat itse ovat myös vastuussa muiden anonymiteetin ylläpidosta. Lieventävänä asianhaarana on kuitenkin se, että tutkielman aihe ei käsittele haastateltavien arkaluontoisia yksityisasioita tai mielipiteitä, joiden paljastumisesta olisi heille todennäköisesti haittaa. Lisäksi analyysivaiheessa osallistujien identiteetti pyrittiin häivyttämään pois. Tutkielmaan valitut haastatteluotteet eivät myöskään käytä haastateltavien nimiä eikä ryhmiä ole eroteltu tekstissä toisistaan. Kun otteissa mainitaan Osallistuja 1, ei se kaikissa otteissa ole sama

henkilö. Otteita valittaessa on lisäksi pidetty huolta, että ne edustavat mahdollisimman tasapuolisesti eri ryhmien kommentteja.

8.5.3 Kokonaisuus

Tutkielman kokonaisuuden arvioinnissa on hyödynnetty Tuomen ja Sarajärven laadullisen tutkimuksen arviointikriteerejä (2009, 136–143; 160–164). Tutkielman tavoitteena oli kuvata vastaanottajien/pelaajien käsityksiä ja suhtautumista uutispeleihin. Pyrkimyksenä oli ymmärtää ja selittää niitä kehysanalyysin kautta ja pohtia, mitä ne voivat merkitä uutispelien uskottavuudelle. Tutkimukseen käytetty metodi osoittautui tavoitteisiin ja tutkimuskysymyksiin nähden sopivaksi. Tutkimuskysymyksiin pystyttiin vastaamaan ja ne johtivat tutkielman tavoitteiden täyttymiseen. Tämä tukee tutkielman validiteettia.

Tutkielmassa esitetyt tuloksien ja niiden tulkintojen uskottavuus ja vastaavuus ovat perusteltuja. Tutkielman analyysin ja siitä tehtyjen uskottavuutta tukee kahden eri tutkijan erillään tekemät analyysit ja niiden yhdistyminen varsin vaivattomasti toisiinsa. Tutkielmassa on myös esitetty perusteet tulkinnoille purkamalla aineiston keruu ja analyysi mahdollisimman tarkasti sekä esittelemällä aineistopätkiä myös tulosten yhteydessä. Tämän perusteella tutkimuksen vastaavuus on riittävä.

On kuitenkin huomioitava, että tutkimusasetelma on siirrettävyyden kannalta osittain ongelmallinen. Uutiset käsittelevät lähtökohtaisesti ajankohtaisesta aihetta sen juuri asian ollessa ajankohtainen. Myös uutispelien tavoitteena on tämä. Tutkimuksen tapauksessa kaksi kolmesta uutistapauksesta eivät kuitenkaan olleet varsinaisesti ajankohtaisia uutistapahtumia haastattelujen aikaan. Tämä voi vaikuttaa tällöin siihen, mitkä kehykset nousevat esiin ja millä vahvuudella. Tutkimusasetelma on kuitenkin nykytilanteessa hankalaa järjestää toisin, sillä uutispelit ovat edelleen harvinaisuus ja tutkimukseen haluttiin saada useampia esimerkkejä uutispeleistä. Esimerkkiaineiston ongelmallisuus on kuitenkin otettava huomioon tulosten merkittävyyttä arvioitaessa. Tutkimuksen siirrettävyys on siis rajallinen. Tutkimus kuitenkin antaa lähtökohtia tarkastella kriittisesti pelien ja pelimekaniikkojen soveltuvuutta erilaisiin konteksteihin ja toisaalta osoittaa ongelmia, joita pelien hyödyntämisessä täytyy ottaa huomioon uutisten kontekstissa ja kenties myös muualla. Osoitetut ongelmat vastaavat myös aiemmin muualla saatuja tuloksia pelillistämisestä (ks. esim. Hamari, Koivisto & Sarsa 2014), mikä tukee tutkielman vahvistuvuutta.

Tutkimuksen siirrettävyyden, vastaavuuden, uskottavuuden, validiteetin ja vahvistettavuuden perusteella tutkimuksen voidaan arvioida olevan tarpeeksi luotettava. Tutkimuksen esittämä aineisto on kuitenkin yksi harvoja, jollei ainoita uutispelejä ja niiden käyttäjien kokemuksia käsittelevä empiirinen aineisto. Uutta tietoa ja aineistoa ilmiöstä tarvitaan siis lisää ja uutisten ja pelien yhteenliittymistä kehiteltävä. Koska ilmiö voi kehittyä nopeasti, on tutkielman luotettavuuteen suhtauduttava aikansa mukaisesti.

9 POHDINTA JA PÄÄTÄNTÖ

9.1 Pohdinta

Uutisorganisaation ja toimittajien päämääränä on yleensä tuottaa uutinen, joka tuo informaatiota uutisen vastaanottajille - tai uutispelien tapauksessa pelaajille - ja joka voi jopa viihdyttää. Nykyiset uutispelit onnistuvat tuloksien mukaan tässä valitettavan huonosti, sillä sekä esimerkkitapausten tietopohjan että varsinaisen viihdyttävän sisällön katsottiin uupuvan. Analyysin perusteella uutispeli koetaan helposti keveänä ajanvietteenä, jolloin se ei vastaa käyttäjien ja sen pohjalta välttämättä suunnittelijoiden, tutkijoiden tai jopa uutisorganisaatioiden osalta sille asetettuihin odotuksiin.

Palatkaamme kehyksien osuuteen tilanteen etenemisessä. Kehykset ovat aktiivisia, symbolisella tasolla toimivia, tietoa valikoivia että tuottavia rakenteita ja periaatteita, jotka ovat ainakin jossain määrin sosiaalisesti jaettavissa ja hitaasti muuttuvia. Goffman paikantaa kehysten olevan tilanteellisia. Yksilöt eivät varsinaisesti itse rakenna tilanteen määrittelyä, vaan se on rakennettu. Toisekseen tilanteen määrittely rakentuu yhdenmukaisesti tapahtumien organisoitumisen periaatteiden kanssa. Kolmanneksi määrittely vaikuttaa osallistujien subjektiiviseen sitoutumiseen tapahtumien kulkuun.

Yksilöt tarkastelevat tapahtumia ja niiden organisoitumista ja niiden perusteella arvioivat, mistä tilanteessa on kyse ja mitä siinä tapahtuu. Näin ollen he tulevat jonkinlaiseen lopputulokseen siitä, millaisessa tilanteessa hän on ja miten siinä tulisi käyttäytyä. Tämä vaikuttaa suoraan siihen, miten yksilö viestii ja toimii, on vuorovaikutuksessa tilanteessa muiden kanssa. Tämä sama tapahtuu, vaikka tilanteessa olisi kyse välittyneestä vuorovaikutuksesta, jossa yksilö toimii ensisijaisesti teknologisen, vuorovaikutteisen sovelluksen kanssa ja teknologian rajoituksien mukaan.

Koska uutispelien käyttäjät tunnistavat uutispelit ennen kaikkea peleiksi, muuttuu heidän käyttäytymisensä kehystä vastaavaksi, esimerkiksi leikiksi. He saattavat esimerkiksi testata kontrolleja ja pyrkiä jonkinlaiseen tavoitteeseen. Vaihtoehtoisesti he saattavat karttaa koko asiaa, jos he identifioivat itsensä henkilöiksi, jotka eivät pelaa. Uutisten kehyksessä he puolestaan ottaisivat aivan erilaisen lähtökohdan. Tällöin vaikuttamalla tilanteen olosuhteisiin, esimerkiksi sovelluksen ulkonäköön, paikkaan ja sisältöön, voidaan ohjata tilanteen organisoitumista ja periaatteita ja näin ollen myös

tilanteesta syntyvää tulkintaa. Rajoittamalla pelien ominaisuuksien määrää ja elementtejä on kenties jossain määrin mahdollista ohjata uutispelien käyttäjiä uutisten kehykseen ja siitä kenties uuteen uutispelien kehykseen.

Tällöin palataan myös uutispelien ja pelillistetyn journalismin väliseen erotteluun. Mikäli vain osia peleistä käytetään uutisen osana, kyseessä ei ole niinkään välttämättä enää peli vaan pelillistetty uutinen. Se voi puolestaan vahvistaa uutisen ominaisuuksien huomaamista ja toisaalta esille tuomista. Tällöin käyttäjän mielikuvaa ja tulkintaa ohjaavaa kehystä ohjattaisiin enemmänkin uutisten kehykseen. Tulosten perusteella Helsingin Sanomien Säästöpeli onnistui kaikkein parhaiten lähestymään uutisten kehystä. Suoraviivainen sovellus käsittelee ajankohtaista aihetta, jossa käyttäjä on vuorovaikutuksessa annetun datan kanssa ja käy läpi prosessuaalisesti, mitä kunnan menojen leikkaaminen todella tarkoittaisi ja miten se myös saattaisi haastaa käyttäjän näkemyksiä. Toisaalta mahdollisuutena on kuitenkin, että käyttäjä siirtyy pelien kehykseen ja klikkailee tiensä tavoitesäästöihin ilman todellista ajatustyötä.

Vuorovaikutuksen rakentaminen vuorovaikutteisen sovelluksen kanssa vaatii tarkkaa suunnittelua. Onnistuneen kokemuksen saavuttamiseksi on arvioitava, mihin tietynlaiset tavoitteet suunnittelussa tai itse sovelluksessa ohjaavat ja mitä eri toimintavaihtoehtoja käyttäjälle halutaan antaa toisaalta tavoitteisiin ja toisaalta mielenkiintoon ja mielekkyyteen nähden. Muita kysymyksiä ja harkittavia asioita ovat niin konteksti, ympäristö kuin ulkoasukin. Kaiken voidaan kuitenkin nähdä tähtäävän ensisijaisesti sopivan kehyksen muodostumiseen ja sitä kautta tilanteen muotoutumiseen ja tulkitsemiseen sen kautta. Erityisesti uskottavuuden kannalta sopivan kehyksen muodostuminen onkin ensisijaisen tärkeää. Lopulta on kuitenkin kyse siitä, miten yksilön oma todellisuus ja tilanteen kokonaisuus tukee sopivan kehyksen ja tulkinnan muodostumista.

Uutispelien kohdalla sopivan kehyksen muodostuminen tulkinnan lähtökohdiksi vaatisi kenties pelien kehyksen muutosta ja pelien ja uutisten kehysten ristiriitojen hälvenemistä. Tuloksissa esiintyneestä uutispelien aiheiden pohdinnasta ilmenee esimerkillisesti se jännite, mikä pelien ja uutisten kehysten välillä tällä hetkellä on. Mikä tahansa aihe ei selvästi haastateltavien mielestä ollut sopiva aihe pelille, vaikka se pyrkisikin olevaan uutispeli. Keskustelu ja kritiikki aiheiden sopivuudesta ei kuitenkaan rajoitu pelkästään uutispeleihin. Esimerkiksi poliittiset ja kommentoivat sarjakuvat ovat saaneet osansa tällaisesta negatiivisesta huomiosta, mistä esimerkkinä muutamanvuoden

takainen kiista Muhammed-aiheisista sarjakuvista Tanskassa (Modood, Hansen, Bleich, O'Leary & Carens 2006). On kuitenkin aiheellista muistaa, että jos pelin – tai sarjakuvan – tarkoituksena on herättää tunteita ja keskustelua, sitä ei lähtökohtaisesti pitäisi hylätä lähestymistapana, jos se näissä tavoitteissa onnistuu (Bogost, Ferrari & Schweizer 2010, 28, 78). Esimerkiksi elokuvat voivat olla dokumentaarisia ja esitellä todellisia, vakavia, hankalia ja keskustelua vaativia aiheita, vaikka toiset elokuvat olisivatkin fantastisia, koomisia ja hyvin fiktiivisiä. Pelien viihteellisen puolen ei tarvitsisi sinänsä olla este myös vakavien aiheiden käsittelylle.

Aiheiden pohdinta osoittaa positiointeihin ja pelien kehykseen yhdistettynä ajatuksen siitä, että pelit ovat edelleen mediana lähinnä lapsille ja nuorille suunnattuja. Tällöin mukaan tulee kasvatuksellinen näkökulma sekä huoli siitä, kuinka lapset ja nuoret erottavat todellisuuden fiktiosta. Kehysanalyysi tosin väittää lähtökohtaisesti yksilöiden olevan taitavia tunnistamaan erilaiset kehykset ja niiden tarpeet, esimerkiksi todellisen ja fiktiivisen välillä (Goffman 1974, 9). Toisaalta tuloksista on nähtävissä huoli myös kokonaisvaltaisemmasta medialukutaidon puutteesta erityisesti pelien kohdalla, oli kyseessä sitten nuori tai aikuinen. On mahdollista, että huoli lapsia ja nuoria kohtaan kumpuaa osittain siitä, että myös aikuinen on ajoittain vasta-alkaja erilaisten medioiden edessä ja ne herättävät uutuudessaan jonkinlaista epävarmuutta. Medialukutaidon kehittyessä myös luottamus pelejä ja toisaalta uutispelejä kohtaan saattaisi vahvistua ja näin niiden uskottavuus parantua, sillä vahvempi medialukutaito on yhteydessä uskottavuuden arviointiin (Vraga, Tully, Akin & Rojas 2012, 951). Toisaalta asiaan voi vaikuttaa myös esimerkiksi suomalaisessa mediassa ajoittain ylläpidetyt kielteiset diskurssit erityisesti väkivaltaa sisältävistä peleistä (ks. esim. Pasanen & Arjoranta 2013).

Tällä hetkellä uutispelit mielletään lähinnä viihteeksi, hauskanpidoksi ja teknologian kokeiluksi, joka harhauttaa uutisten todellisesta asiasisällöstä niin uutisten lukijan kuin pahimmillaan journalistinkin. Tilanne voi kuitenkin muuttua tulevaisuudessa, jos pelien asema mediana kokonaisuudessaan muuttuu. Mikäli uutispelit kuitenkin halutaan uskottavasti käyttöön, tulee niiden ottaa huomioon tarkasti uutisille asetetut kriteerit uskottavan mielikuvan luomiseksi unohtamatta kuitenkaan pelien tavoitteellista luonnetta.

On sinänsä pohtimisen arvoista, vaikuttaako pelien kehys myös muissa tilanteissa, joissa pelejä on alettu käyttää muihin kuin viihdetarkoitukseen, hiukan vastaavalla

tavalla kuin uutispelien tapauksessa. Kysymys on relevantti, sillä pelejä ja pelillistämistä on alettu käyttää viestinnän alalla esimerkiksi tekemällä peli hajautettujen ryhmien vuorovaikutuksen edistämiseksi työpaikoilla (ProComin Gift of Gab 2014) ja käyttämällä pelillistämistä sisäisen viestinnän tehostamiseksi (ks. Ellun Kanojen sisäisen viestinnän projekti). Kuten tutkielman tulokset osoittavat, eivät pelien käyttäminen ole välttämättä mutkatonta erilaisissa konteksteissa. Toisaalta on myös tärkeää kysyä, miksi pelit ja pelielementit toimivat muuten kuin viihteenä toisaalla, mutta eivät kaikkialla. Pelillistäminen ja pelien käyttäminen uusissa tarkoituksissa onkin aihe, joka vaatinee jatkossa lisätutkimusta erityisesti, jos pelillistämisen trendi jatkuu ja yleistyy entisestään.

9.2 Tulosten hyödyntäminen ja jatkotutkimuskohteet

Tuloksista on käytännön hyötyä uutispelien ja uutisten yhteyteen laitettavien sovellusten suunnittelijoille. Tulosten perusteella uutispelit voivat olla havainnollistavia, konkretisoivia ja muistettavia. Ne voivat esittää syy-seuraussuhteita ja abstrakteja käsitteitä kenties paremmin kuin pelkkä teksti. Kuitenkin niiden kenties vahvin ero muihin uutisformaatteihin nähden on se, että uutinen voidaan tehdä vastaanottajalleen henkilökohtaisemmaksi esimerkiksi käyttäjän omien valintojen kautta. Helsingin Sanomien tuhokone pystyi näyttämään käyttäjälleen, kuinka suuri osa hänen omasta kotikaupungistaan tuhoutuisi räjähdyksessä, ja Säästöpeli pisti käyttäjänsä arvioimaan, olisivatko kohteet, joista hän olisi valmis säästämään, todella tarpeeksi nykyisessä tilanteessa. Suunnittelijoiden olisikin hyödyllistä keskittyä uutispelien vahvuuksiin ja niiden hyödyntämiseen. Tämä viittaa siihen, että henkilökohtaisempi vuorovaikutus myös teknologisessa ympäristössä, esimerkiksi uutispeleissä, saa yksilön vahvemmin sitoutumaan ja paneutumaan aiheeseen.

Tuloksista on myös nähtävissä joitain uutispelin suunnittelun sudenkuoppia. Kuten Bogost, Ferrari ja Schweizer (2010, 22) toteavat, uutispelien toteuttamisen aikaresurssi ja ajoitus uutisvirrassa ovat merkittävä haaste. Tähän on tarjottu joitakin ratkaisumalleja, kuten valistuksellisten tai pidempiaikaisten aiheiden käsittely syventävästi. Muista resursseista huolehtiminen on kuitenkin lähes yhtäläisen tärkeää, jotta esimerkiksi sovelluksen ulkonäkö ja toimivuus saadaan uutisorganisaation maineen mukaiseen kuntoon.

Uutispeleillä on myös haasteita kohderyhmän suhteen pelien aseman ollessa vielä heikko muuna kuin viihteellisenä mediana. Lisäksi peleillä on imago siitä, että ne ovat erityisesti tietyn ihmisryhmän media. Tällöin ohjeistusten, mekaniikkojen yksinkertaisuuden ja käyttöliittymän laadun vaatimus nousee merkittävästi. Pelaajina kokematon kohderyhmä luo uutispelien suunnittelijalle haasteen tehdä pelistä mahdollisimman helposti lähestyttävä sekä käytettävä. Lisäksi käyttäjäryhmä asettaa rajoitteita uutispelin monimutkaisuudelle. Toisaalta kontekstinsa puolesta kohtuullinen yksinkertaisuus olisi muutenkin tulosten perusteella toivottavaa. Peleihin liitetyt mielikuvat tuovat kuitenkin haasteen sille, mistä uutispelejä voidaan tehdä. Uutiskontekstissa myös prosessien läpinäkyvyyden ja totuudenmukaisuuden vaatimukset ovat erittäin tärkeitä, mutta potentiaalisesti hankalia toteuttaa. Jos läpinäkyvyyttä ei saavuteta, on käyttäjän mahdotonta arvioida pelin antamien tietojen arvoa eikä se täten palvele journalistisia tavoitteita ja läpinäkyvyyttä. Lisäksi prosessuaalinen retoriikka voi heikentyä ja kärsiä läpinäkyvyyden puutteen vuoksi.

Jatkossa olisi hedelmällistä tutkia journalistien ja uutispelien kehittäjien näkemyksiä uutispeleistä ja mitä he tavoittelevat niillä. Vuorovaikutuksen tutkimuksen osalta olisi hedelmällistä tunnistaa sellaisia mekanismeja ja ominaisuuksia, jotka koetaan viestinnässä ja vuorovaikutuksessa mielekkäiksi ja miellyttäviksi digitaalisessa ympäristössä, jossa ollaan vain erittäin välillisesti, esimerkiksi nimenomaan pelien, kautta vuorovaikutuksessa toisten ihmisten ajatusten ja mielipiteiden kanssa. Lisäksi lisätutkimus uskottavuuden ominaisuuksista erityisesti välillisten, mutta potentiaalisesti vaikuttavien medioiden kohdalla olisi syytä tutkia. Tässäkin tapauksessa pelit ovat ilmeisin esimerkki.

On kuitenkin huomionarvoista, että kehykset ovat lähtökohtaisesti kulttuurisidonnaisia ja myös alttiita muutoksille (Goffman 1974, 50–52). Siksi tulokset, joita tämä tutkielma tarjoaa, ovat sidottuja kulttuuriseen ja ajalliseen kontekstiinsa. Teknologian läpäistessä entistä laajemman osan arkipäiväisiä kokemuksiamme on myös todennäköistä, että suhteemme ja vuorovaikutuksemme teknologian avulla muuttuu ja monipuolistuu. Digitaalisten pelien läpäisevyys eri elämänalueilla on kenties yksi mahdollisista muutoksista, joiden alkua uutispelit ovat. Vaikka tutkielman tulokset ovat kontekstisidonnaisia, antavat ne mahdollisia suuntia sille, miten digitaaliset pelit ja tarkemmin uutispelit voivat muuttua uskottavammiksi, arkipäiväisemmiksi ja käytetymmiksi.

KIRJALLISUUS

Arjoranta, J. 2014. Game definitions: A wittgensteinian approach. Game Studies 14. Saatavana: http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta [Viitattu 10.10.2014]

Barbour, R. 2007. Doing focus groups. Thousand Oaks: SAGE

Bateson, G. 1972. Steps to an ecology of mind: Collected essays in anthropology, psychiatry, evolution, and epistemology. Chicago: University of Chicago Press.

Bogost, I. 2007. Persuasive games. Cambridge: MIT Press.

Bogost, I., Ferrari, S. & Schweizer, B. 2010. Newsgames: Journalism at play. Cambridge: MIT Press.

Bogost, I. 2011. Persuasive games: Exploitationware. Gamasutra 3.5.2011. Saatavana: http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php?page=1 [Viitattu 24.4.2014].

Bolin, G. 2014. Television journalism, politics, and entertainment: Power and autonomy in the field of television journalism. Television & New Media 15, 336–349.

Borah, P. 2011. Conceptual issues in framing theory: A systematic examination of a decade's literature. Journal of Communication 61, 246–263.

BrandChannel 2011. Google brings gamification to the news. Saatavana: http://www.brandchannel.com/home/post/2011/07/14/Google-News-Badges.aspx [Viitattu 11.7.2014]

Burton, J. 2005. News-Game journalism: History, current use and possible futures. Australian Journal of Emerging Technologies and Society 3, 87–99.

Chorney, A. 2012. Taking the game out of gamification. Dalhousie Journal of Interdisciplinary Management 8, 1–14.

D'Angelo, P. 2002. News framing as a multiparadigmatic research program: A response to Entman. Journal of Communication 52, 870–888.

Deterding, S. 2013. Modes of play: A frame analytic account of video game play. Hampurin yliopisto. Väitöskirja.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. 2011. From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. Paper presented at 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, September 28-30, Tampere, Finland.

Ekström, M., Eriksson, G. Kroon-Lundell, Å. 2013. Live co-produced news: Emerging forms of news production and presentation on the web. Media, Culture & Society 35, 620–639.

Ellun Kanat. Sisäinen viestintä | Rikkinäinen puhelin. Saatavana: http://ellunkanat.fi/asiakkaat#poimintoja [Viitattu 9.10.2014]

Engel, M. 1996. Tickle the public: One hundred years of the popular press. London: Victor Gollancz.

Entman, R. M. 1993. Framing: Toward clarification of a fractured paradigm. Journal of Communication 43, 51–58.

Eskola, J. 2001. Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat. Laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa J. Aaltoja & R. Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2 - näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus, 133–157.

Feldman, L. 2007. The News about comedy: Young audiences, The Daily Show, and evolving notions of journalism. Journalism 8, 406–427.

Fenton, N. (toim.) 2010. New media, old news: Journalism & democracy in the digital age. Thousand Oaks: Sage.

Fern, E.F. 2001. Advanced focus group research. Thousand Oaks: Sage.

Ferrara, J. 2013. Games for persuasion: Argumentation, procedurality, and the lie of gamification. Games and Culture 8, 289–304.

Fillmore, C. J. 1976. Frame semantics and the nature of language. Annals of the New York Academy of Sciences: Conference on the Origin and Development of Language and Speech 280, 20–32.

Fox News 2006. Columbine video game offends victims' relatives. 18.5.2006. Saatavilla: http://www.foxnews.com/story/2006/05/18/columbine-video-game-offends-victims-relatives/ [Viitattu 1.8.2014]

Gamson, W. A. & Modigliani, A. 1989. Media discourse and public opinion on nuclear power: A constructionist approach. American Journal of Sociology 95, 1–37.

Gaziano, C., McGrath, K. 1986. Measuring the concept of credibility. Journalism Quarterly 63, 451–462.

Gibbons, J. A., Lukowski, A. F. & Walker, W. R. 2005. Exposure increases the believability of unbelievable news headlines via elaborate cognitive processing. Media Psychology 7, 273–300.

Gitlin, T. 1980. The whole world is watching: Mass media in the making and unmaking of the new left. Oakland: University of California Press.

Goffman, E. 1959. The presentation of self in everyday life. New York: Doubleday.

Goffman, E.1964. The neglected situation. American Anthropologist 66, 133–136.

Goffman, E. 1972. Interaction rituals: Essays on face-to-face behavior. London: The Penguin.

Goffman, E. 1974. Frame analysis: An essay on the organization of Experience. Cambridge: Harvard University Press.

Goffman, E. 1983. The interaction order. American Sociological Review 48, 1–17.

Gunther, A. C. 1992. Biased press or biased public? Attitudes toward media coverage of social groups. Public Opinion Quarterly 56, 147–167.

Hakkarainen, P. & Hyvönen, P. 2010. Tietokoneeton elämä yli 60-vuotiaan valintana: Tunteita ja perusteluja. Media & viestintä 4, 79–96.

Hamari, J. 2013. Transforming homo economicus into homo ludens: A field experiment on gamification in a utilitarian peer-to-peer trading service. Electronic Commerce Research and Applications 12, 236–245.

Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H. 2014. Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. Paper presented at 47th Hawaii International Conference on System Sciences, January 6-9, Hawaii.

Hamilton, M. 2011. Google news: Doing gamification wrong -blogikirjoistus. Saatavana: http://maryhamilton.co.uk/2011/08/google-news-doing-gamification-wrong/ [Viitattu 11.7.2014]

Helsingin Sanomat 2012. Pugin, L., Lundgren, J., Mäkinen, E. Ydinaseet vertailussa – HS:n tuhokone näyttää pommien voiman kartalla. 11.12.2012. Saatavana: http://www.hs.fi/ulkomaat/a1305620620516. [Viitattu 28.8.2012].

Helsingin Sanomat 2013. Sutinen, T. & Linjala, M. Kokeile HS:n säästöpelillä, kuinka säästäisit miljardin kunnilta. 23.9.2013. Saatavana: http://www.hs.fi/politiikka/a1305720802040 [Viitattu 14.3.2014].

Heiskala, R. 1991. Goffmanista semioottiseen sosiologiaan. Sosiologia 2, 90–107.

Hertog, J. & McLeod, D. 1995. Anarchists wreak havoc in downtown Minneapolis: A multi-level study of media coverage of radical protest. Journalism Monographs 151, 1-48.

Hertog, J., & McLeod, D. 2001. A Multiperspectival approach to framing analysis: A field guide. Teoksessa S. D. Reese, O. H. Gandy, & A. E. Grant (Toim.), Framing public life: Perspectives on media and our understanding of the social world. Mahwah, NJ: Erlbaum, 139–161.

Higgins-Dobney, C. L. 2013. The growth of TV news, the demise of the journalism profession. Media Culture Society 35, 847–863.

Huotari, K. & Hamari, J. 2012. Defining gamification - A service marketing perspective. Paper presented at MindTrek 2012 Conference, October 3-5, Tampere: Finland.

Hussain, M. M. 2012. Journalism's digital disconnect: The growth of campaign content and entertainment gatekeepers in viral political information. Journalism 13, 1024–1040.

Iyengar, S. 1991. Is anyone responsible? Chicago: University of Chicago Press.

Julkisen sanan neuvosto 2011. Journalistin ohjeet ja liite. Saatavana: http://www.jsn.fi/journalistin_ohjeet/ [Viitattu 24.5.2013]

Jääsaari, J. & Karppinen, K. 2007. Suomalaisten käsityksiä mediasta ja vallasta. Raportti kyselytutkimuksesta. Helsingin yliopisto. Saatavana: http://sockom.helsinki.fi/fiss/suomi/teemaalueet/journalismi/valta/raportti%20271207.pdf [Viitattu 2.9.2013]

Kallio, K. P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. 2009. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009, 1–15.

Kiousis, S. 2001. Public trust or mistrust? Perceptions of media credibility in the information age. Mass Communication & Society 4, 381–403.

Koetsenruijter, A. W. M. 2011. Using numbers in news increases story crebility. Newspaper Research Journal 32, 74–82.

Krueger, R. 2004. Focus group. Teoksessa M. S. Lewis-Beck, A. Bryman, & T. F. Liao (toim.), The SAGE encyclopedia of social science research methods. Thousand Oaks: Sage, 392–396.

Kuutti, H. 2006. Uusi mediasanasto. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.

Larson, C. U. 2013. Persuasion. Reception and responsibility. 13th ed. International ed. Belmont: Wadsworth.

Ledbetter, A. M. 2014. The past and future of technology in interpersonal communication theory and research. Communication Studies 65, 45–459.

Lee-Wright, P. 2010. Culture shock: New media and organizational change in the BBC. Teoksessa N. Fenton (toim.) New media, old news : Journalism & democracy in the digital age. Thousand Oaks: Sage, 71–86.

Logan, R. K. 2010. Understanding new media: Extending Marshall McLuhan. New York: Peter Lang.

Long Play -verkkolehti. Saatavana: http://longplay.fi/ [Viitattu 2.9.2014]

Manning, P. 1992. Erving Goffman and modern sociology. Cambridge: Stanford University Press.

Manovich, L. 2001. The language of new media. Cambridge: MIT Press.

McQuail, D. 2010. McQuail's mass communication theory. 6th ed. Thousand Oaks: Sage.

Mehrabi, D., Ali, M. S. S., Hassan, M. A. 2013. Components of news media credibility among professional administrative staff in Malaysia. China Media Research 9, 34–40.

Merton, R. K. 1987. Focused interviews and focus groups: Continuities and discontinuities. Public Opinion Quarterly 51, 550–566.

Minsky, M. 1975. A framework for representing knowledge. Teoksessa P. Winston, P. (toim.) The Psychology of computer vision. New York: McGraw-Hill, 211–277.

Modood, T.' H., Randall, B. E., O'Leary' B. & Carens, J. H. 2006. The danish cartoon affair: Free speech, racism, Islamism, and integration. International Migration 44, 3–62.

Myers, G & Macnaghten, P. 1999. Can focus groups be analysed as talk? Teoksessa Barbour, R. S. & Kitzinger, J. (toim.) Developing focus group research. Thousand Oaks: Sage, 173–186.

Nicholson, S. 2012. A user-centered theoretical framework for meaningful gamification. Paper Presented at Games+Learning+Society 8.0, June 13–15. Madison, WI.

Pasanen, T. & Arjoranta, J. 2013. ”Kuka tarvitsee netin sotapelejä?” Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa. Pelitutkimuksen vuosikirja 2013, 29–57.

Peräkylä, A. 1990. Kuoleman monet kasvot. Tampere: Vastapaino

Pew Research Center for the People and the Press 2009. Press accuracy rating hits two decade low: Public evaluations of the news media: 1985-2009 Saatavana: http://www.people-press.org/2009/09/13/press-accuracy-rating-hits-two-decade-low/ [Viitattu 30.8.2013]

Phys.org 2012. Google strips news badges in house cleaning. Julkaistu 29.9.2012. Saatavana: http://phys.org/news/2012-09-google-news-badges-house.html [Viitattu 11.7.2014]

ProCom ry 2014. Vuorovaikutusta edistävä mobiilipelidemo syntyi osaksi Työelämä 2020 –hanketta –tiedote. 12.06.2014. Saatavana: http://procom.fi/vuorovaikutusta-edistava-mobiilipelidemo-syntyi-osaksi-tyoelama-2020-hanketta/ [Viitattu 9.10.2014]

Puroila, A-M. 2002. Erving Goffmanin kehysanalyysi sosiaalisen todellisuuden jäsentäjänä. Lapin yliopisto. Lapin yliopiston yhteiskuntatieteellisiä julkaisuja B. Tutkimusraportteja ja selvityksiä 41.

Reese, S. 2001. Framing public life: A bridging model for media research. Teoksessa S. Reese, O. Gandy, & A. Grant (toim.) Framing Public Life: Perspectives on media and our understanding of the social world. Mahwah, NJ: Erlbaum, 7–31.

Rieh, S. Y. & Danielson, D. R. 2007. Credibility: A multidisciplinary framework. Teoksessa B. Cronin (toim.) Annual Review of Information Science and Technology Vol. 41. Medford, NJ: Information Today, 307–364.

Root33 2010. Los33. Saatavana: http://www.root33.cl/los33/ [Viitattu 14.3.2014.]

Schank, R. C., & Abelson, R. P. 1977. Scripts, plans, goals, and understanding: An inquiry into human knowledge structures. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Scheff, T. J. 2005. Looking-glass self: Goffman as symbolic interactionist. Symbolic Interaction 28, 147–166.

Scheufele, B. 2004. Framing-effects approach: A theoretical and methodological critique. Communications 29, 401-428.

September 12th 2003. Newsgaming.com Saatavana: http://www.newsgaming.com/games/index12.htm [Viitattu 28.8.2013].

Shen, C., Monge, P. & Williams, D. 2014. Virtual brokerage and closure: Network structure and social capital in a massively multiplayer online game. Communication Research 41, 459-480.

Sicart, M. 2008. “Newsgames: Theory and design”. Paper presented at International Conference on Entertainment Computing, September 25–27, Pittsburgh, PA.

Siitonen, M. 2007. Social interaction in online multiplayer communities. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä studies in humanities 74.

Stabile, C. 2014. “I will own you”: Accountability in massively multiplayer online games. Television & New Media 15, 43-57.

Stewart, D. W., Shamdasani, P. N., & Rook, D. W. 2007. Focus groups. 2nd edition. Thousand Oaks: Sage.

Stiff, J. B. & Mongeau, P. A. 2003. Persuasive communication. 2nd ed. New York: The Guilford Press.

Stryker, S. 1987. The vitalization of symbolic interactionism. Social Psychology Quarterly 50, 83–94.

Tankard, J., Hendrickson, L., Silberman, J., Bliss, K., & Ghanem, S. 1991. Media frames: Approaches to conceptualization and measurement. Paper presented at the

Communication Theory and Methodology Division, Association for Education in Journalism and Mass Communication Convention August, Boston.

Taylor, R. S. 1986. Value-added processes in information systems. Santa Barbara: Greenwood.

The New York Times 2010. Ulmanu, M., Gröndahl, M. & Xaqúin, G.V. A final rescue phase. 12.10.2010. Saatavana: http://www.nytimes.com/interactive/2010/10/12/world/20101013-chile.html?ref=chileminingaccident2010&_r=0 [Viitattu 14.3.2014].

Thorson, E., Duffy, M. & Shim, J. 2006. Citizenship and use of traditional and new media for information and entertainment. Paper presented at annual meeting of International Communication Association, June 16, Dresden, Germany.

Thorson, K., Vraga, E., Ekdale, B. 2010. Credibility in context: How uncivil online commentary affects news credibility. Mass Communication and Society 13, 289-313.

Thurman, N. & Schifferes, S. 2012. The future of personalization at the news websites. Journalism Studies 13, 775-790.

Treanor, M. & Mateas, M. 2009. Newsgames: Procedural rhetoric meets political cartoons. Paper presented at DiGRA 2009 : Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, September 1-4, London.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Van Gorp, B. 2007. The constructionist approach to framing: Bringing culture back in. Journal of Communication 57, 60–78.

Washington Post 2006. Shock, anger over Columbine video game. 20.5.2006 Saatavilla: http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2006/05/19/AR2006051901979.html [Viitattu 1.8.2014]

Vraga, E. K., Tully, M., Akin, H. & Rojas, H. 2012. Modifying perceptions of hostility and credibility of news coverage of an environmental controversy through media literacy. Journalism 13, 942-959.

Zhu, Q. & Chen, V. 2012. Social interaction in video game playing: Motivations, interaction homophily, and social capital. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, May 24, Phoenix, Arizona.

Zichermann, G. & Cunningham, C. 2011. Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol: O'Reilly Media.

LIITTEET

Liite 1 – Ryhmäkeskustelukutsun runko

Kutsu ryhmäkeskusteluihin

Olisiko sinulla aikaa muutamaksi tunniksi jonain lokakuisena iltapäivänä? Seuraatko uutisia edes silloin tällöin? Kiinnostaisiko sinua tulla mukaan kokeilemaan uutta uutisformaattia ja keskustelemaan siitä? Tutkimme hankkeessamme uudenlaisia digitaalisia uutisformaatteja, ja haemme nyt pienryhmäkeskusteluihin osallistujia. Sinulla ei tarvitse olla erityistietoja digitaalisista uutisista. Sinun ei myöskään tarvitse käyttää normaalisti tunteja päivästäsi uutisten lukemiseen tai katselemiseen, vaan se, että seuraat tavalla tai toisella uutisia silloin tällöinkin riittää.

Keskusteluihin osallistumiseen vaaditaan vain tutustumista tutkimuksen kohteena oleviin uutisformaatteihin. Tämän voit halutessasi tehdä etukäteen annetun materiaalin kautta tai juuri ennen keskusteluja tutustumiselle varatuissa tiloissa. Yhteensä tarvitsemme aikaanne noin kahden tunnin ajaksi. Kaikille osallistujille on luvassa **pieni palkkio** (leffalippu/lahjakortti). Keskustelut järjestetään Jyväskylän yliopiston tiloissa. Keskusteluun tarvitsee osallistua vain yhtenä päivänä. Haastattelut pidetään seuraavina ajankohtina:

23.10. klo 16-18
25.10. klo 16-18
30.10. klo 14-16 sekä 16-18
6.11. klo 16-18

Mikäli kiinnostuit, ilmoittaudu mukaan! Hankkeen tutkijat ovat Jyväskylän yliopiston Viestintätieteiden laitokselta. Hankkeelle on antanut rahoitusta Helsingin Sanomain säätiö. Keskusteluista saatua aineistoa käytetään vain tutkimuskäyttöön ja materiaalia käsitellään luottamuksellisena. Mikäli haluat osallistua tai saada lisätietoja, ota yhteyttä Sanna Launoseen (sanna.k.launonen@jyu.fi, 044 541 1161) sekä Marko Siitoseen (marko.siitonen@jyu.fi, 040 576 7861).

Tervetuloa!

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Liite 2 – Sähköposti osallistujille esimerkkimateriaalista

Hei,

Olet osallistumassa tämän viikon (viikonpäivä ja päivämäärä) keskusteluryhmäämme digitaalisista uutisista. Paikkana on siis Jyväskylän yliopiston Seminaarinmäen kampuksella sijaitseva A-rakennus. Opaskartan löydät täältä:
https://www.jyu.fi/yliopistopalvelut/viestinta/yliopistonesittelyt/kartat/yokarttamv060613.pdf .
Varsinainen tila on A-rakennuksen pohjakerroksessa, mutta rakennuksessa on myös laitettu ohjeistus paikalle. Tässä sähköpostissa on materiaalia, joka liittyy keskiviikon keskusteluun, ja jos ehdit, voit tutustua niihin jo ennen tapaamista. Niille on varattu hetki aikaa myös ennen keskustelujen aloittamista, mutta tarkemmin ehdit tutustua näihin omassa rauhassa.

1. HS:n säästöpeli
http://www.hs.fi/politiikka/a1305720802040?jako=4b4126f02619f3dc907d3470890847af&ref=tw-share
Tähän sovellukseen liittyy myös teksti, jonka halutessaan voi lukea:
http://www.hs.fi/kotimaa/Miljardi+euroa+pois+kunnilta+iskee+palveluihin/a1379823317601
Sovellus liittyy syyskuussa hallituksen tekemään päätökseen säästää kunnilta miljardi euroa. Voit kokeilla, miten itse säästäisit.

2. HS:n "tuhokone"
http://www.hs.fi/ulkomaat/Ydinaseet+vertailussa++HSn+tuhokone+n%C3%A4ytt%C3%A4%C3%A4+pommien+voiman+kartalla/a1305620620516
Tässä voit kokeilla, kuinka laajaa tuhoa ydinaseet aiheuttavat. Sovelluksen alla myös siihen liittyvä uutisteksti.

3. Los 33
http://www.root33.cl/los33/
Chilen kaivosturman aikaan tehtiin uutisaiheeseen liittyvä yksinkertainen peli, jossa autetaan kaivosmiehiä ylös sortuneesta kaivoksesta. Pelissä täytyy pyörittää ratasta hiirellä sekä avata pelastuskapseli kaivosmiehille kaivoksen pohjalla ja pinnalla.
New York Times julkaisi aiheesta myös havainnollistavan esityksen:
http://www.nytimes.com/interactive/2010/10/12/world/20101013-chile.html?ref=chileminingaccident2010&_r=0
Tässä aiheesta New York Timesin infosivusto:
http://topics.nytimes.com/top/reference/timestopics/subjects/c/chile_mining_accident_2010/
Suomeksi muun muassa Helsingin sanomat uutisoi kaivosmiesten pelastusoperaatiosta seuraavasti:
http://www.hs.fi/juttusarja/kaivosmiehet/artikkeli/Chilen+kaivosmiesten+nosto+aloitetaan+keskiviikkoamuna/1135260811110
Mikäli sinulla on jotain kysyttävää, olethan minuun yhteydessä. Tervetuloa keskustelemaan (viikonpäivä)!