

**PARATIISI-VR - EMOOTIOIDEN ROOLI IMMERSIIVISEN JOURNALISMIN
TUOTANTOPROSESSISSA JA ETIIKASSA**

Tomi Pyy ja Tatu Vornanen
Journalistiikan Kandidaatintutkielma
Kevät 2021
Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Jyväskylän yliopisto

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen	Laitos Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijät Tomi Pyy ja Tatu Vornanen	
Työn nimi Paratiisi-VR - emootioiden rooli immerstiivisen journalismin tuotantoprosessissa ja etiikassa.	
Oppiaine Journalistiikka	Työn laji Kandidaatintutkielma
Aika Kevät 2021	Sivumäärä 40
Tiivistelmä <p>Tutkimuksessa kuvataan, kuinka emootiot ja affektit vaikuttavat immerstiivisen journalismin tuotantoprosessiin ja etiikkaan, ja kuinka sen eettinen pohja muodostuu ilman immerstiivisen journalismin omaa spesifiä eettistä ohjestusta. Aineisto rajattiin koskemaan Yleisradion tuottamaa Paratiisi-VR -kokemusta. Tutkimuksen aineisto koostuu Paratiisi-VR -kokemuksesta ja sille annetuista arvosteluista Steam-jakelualustassa sekä kahdesta tutkimushaastattelusta. Haastateltavina toimivat Paratiisi-VR -projektiin osallistunut toimittaja Mika Mäkeläinen sekä projektin yhtenä tuottajana toiminut Aleksis Karme.</p> <p>Tutkimus toteutettiin laadullisena tutkimuksena. Tutkimuksessa aineistoa analysoidaan aineistolähtöisesti, jolloin aineiston analyysi tuottaa tutkimuksen sisällölliset jäsenyykset. Induktiivisella päättelyllä yksittäisistä havainnoista tehtiin yleistyksiä, joiden avulla voitiin ymmärtää ja tulkita tutkimuskohteena olevaa teosta. Tutkimustuloksia reflektointiin teorioiden ulkopuolelta, jolloin johtopäätökset muodostuvat aineiston ja tutkimuskirjallisuuden pohjalta.</p> <p>Aineistoanalyysin perusteella Paratiisi-VR:ssä emootiot ja affektit vaikuttivat tuotantoprosessiin ja etiikkaan. Emootioiden ja affektien huomioiminen tekoprosessissa kulminoituu kokijan perusturvallisuuden tunteen varjeluun, joka oli projektin alusta asti tekoprosessia määrittänyt eetos. Aineistoanalyysin perusteella Paratiisi-VR:n eettinen pohja muodostui olemassa olevien eettisten säännösten pohjalta, jotka Paratiisi-VR:n osalta ovat journalistinen ja tieteen etiikka. Tämän lisäksi myös visuaalisen journalismin olemassa olevat konventiot ja etiikka vaikuttivat kuvaston osalta Paratiisi-VR:n eettisen pohjan muodostumiseen.</p>	
Asiasanat: Immerstiivinen journalismi, etiikka, emootiot, affektit, tunteet, vastuu, VR, Yle	
Säilytyspaikka: Jyväskylän yliopisto, kieli- ja viestintätieteiden laitos	
Muita tietoja:	

1 JOHDANTO	1
2 KÄSITTEET	5
2.1 Emootiot ja affektit	5
2.2 Etiikka	6
2.3 Visuaalinen journalismi	7
2.3.1 Immersiivinen journalismi	8
3 TUTKIMUSONGELMA JA -KYSYMYKSET	12
4 TUTKIMUSMENETELMÄT- JA AINEISTO	13
4.1 Tutkimuksen toteutus ja analyysi	13
4.2 Teemahaastattelu tutkimusmenetelmänä	14
4.3 Paratiisi-VR	16
4.4 Steam-kommentit	18
5 TULOKSET	20
5.1 Kokijan perusturvallisuuden tunteen säilyttäminen	20
5.2 Paratiisi-VR:n herättämät emootiot ja affektit Steam-käyttäjissä	21
5.3 Kuluttajan vastuu sisältöjen aiheuttamista emootioista	22
5.4 Sisällöntuottajan vastuu sisältöjen aiheuttamista emootioista	23
5.5 Eettisen säännösten muodostuminen Paratiisi-VR:ssa ja sen tarve tulevaisuudessa	25
6 POHDINTA	29
7 LOPUKSI	31
7.1 Tutkimuksen arviointi	31
7.2 Jatkotutkimuksen aiheita	33
LÄHTEET	35

1 JOHDANTO

Immersiivisen journalismin käsite määritettiin jo kymmenen vuotta sitten, mutta termi on sittemmin tarkentunut ja laajentunut. Immersiivisen journalismin pioneeri Nonny de la Peña määritteli sen uutistuotannoksi, jossa kuluttajalle annetaan ensimmäisen persoonan kokemus tapahtumasta tai tilanteesta, jota uutinen käsittelee (2010, 291). Kirjassaan *Immersive journalism as storytelling* Uskali, Gynnild, Jones ja Sirkkunen laajentavat käsitteen määrittelyä koskemaan laajemmin immersiiivisiä teknologioita, kuten 360-videota, virtuaalista todellisuutta, lisättyä todellisuutta, elokuvallista todellisuutta sekä risteytetyttä todellisuutta (Gynnild, Uskali, Jones & Sirkkunen. 2020, 2). Yleisön osallistaminen uutisointiin ensimmäisestä persoonasta on merkittävin ero perinteisen journalismin ja immersiiivisen journalismin välillä (Baía & Coelho, 2018, 1098).

Charlie Beckett ja Mark Deuze (2016, 1) ovat todenneet, että journalismin ja yhteiskunnan muuttuessa tunteista on tullut entistä tärkeämpi osa uutisten kuluttamisen ja tuottamisen dynamiikkaa. Uskali ja Ikonen (2020, 49) toteavat kirjansa luvussa, että monien aiheeseen perehtyneiden tutkijoiden mukaan virtuaalitodellisuus herättää tunteita tehokkaammin kuin perinteisen median sisältö. Immersiivisen journalismin konseptin luomisen lähtökohtana olikin huoli yleisön yleisestä uutisapatiasta.

Immersiivinen journalismi kiinnostaa medioita, koska se herättää yleisössä vahvoja tunteita ja mahdollistaa entistä vaikuttavamman ja kuluttajalle henkilökohtaisemman tavan tehdä ja kokea journalismia. Uskomme, että immersiiivisen journalismin suurin potentiaali on, että sen avulla voi kokea asioita, tapahtumia ja ilmiöitä ensimmäisestä persoonasta, kuitenkin olematta fyysisesti paikan päällä.

Immersiivisen journalismin yleistymisen on vielä tapahtumatta, mutta medioiden kiinnostus tätä tarinankerronnan muotoa kohtaan on selkeä osoitus sen potentiaalista. Useat ulkomaalaiset mediatalot, kuten BBC, ABC News, CNN ja New York Times, ovat panostaneet immersiiiviseen sisältöön (Baía & Coelho, 2018, 1090). Tästä esimerkkinä virtuaalitodellisuuslaseja valmistavien yritysten tekemät sopimukset mediatalojen kanssa. Näillä sopimuksilla laitevalmistajat ovat tukeneet immersiiivisten kokemusten tuotantoa ja samalla laajentaneet laitteiden sisältötarjontaa (Sirkkunen ym. 2020, 13). Tämänkaltaisia laitevalmistajien ja mediatalojen tekemiä sisällöntuotantoon liittyviä sopimuksia ei ole nähty Suomessa. Tämän lisäksi ulkomaalaisilla mediataloilla on omia sovelluksia laitevalmistajien sovelluskaupoissa.

Kotimaisista medioista Yleisradio (Yle) on tuottanut eniten immersiiivistä journalismia ja on tässä suhteessa edelläkävijä Suomen mediakentällä. Ylen sivuilta löytyvä kommentti kertoo, kuinka Ylellä suhtaudutaan immersiiiviseen journalismiin, ja millä motiiveilla sitä tehdään:

“Emme vielä tarkkaan tiedä, miten virtuaalitodellisuuden ja journalismin suhde tulevaisuudessa kehittyy, mutta haluamme olla kehityksessä mukana.”

“VR antaa ennennäkemättömiä mahdollisuuksia kokea ja ymmärtää maailmaa sekä oppia uusia asioita. Sen avulla voi käydä paikoissa, joihin ei muuten pääsisi.”
(Koskinen & Tolsa, 2019)

Yleisradiota koskevassa laissa on pykälä, jonka mukaan yhtiön toiminnan tulee edistää sananvapautta, korkeatasoista journalismia ja median monimuotoisuutta (Laki Yleisradio Oy:stä 2005/635, 7 a §). Immersiivisten sisältöjen voidaan siis katsoa edistävän median monimuotoisuutta, joten tällaisten sisältöjen tuottaminen on linjassa Ylen strategian kanssa.

Tutkimuksen kohteeksi valittiin Ylen tuottama Paratiisi-VR -kokemus. Se esittää maailman ensimmäisen vetypommin tuhovoimaa ja Enewetakin atollilla asuvien ihmisten elämää virtuaalitodellisuuden avulla. Paratiisi-VR on saanut niin kansainvälistä kuin kansallistakin huomiota: se oli palkintoehdokkaana

radio- ja tv-alan Prix Italia -festivaalilla sekä hanke on ollut myös esillä Online News Association -järjestön ONA19-konferenssissa Yhdysvalloissa (Lahti, 2019). Lisäksi Paratiisi-VR on kerännyt runsaasti positiivista palautetta Steam-pelipalvelussa, joka on yksi suurimmista ja tunnetuimmista digitaalisten sisältöjen jakelualustoista (Steam, 2021). Suomessa se sai paljon julkisuutta Ylen näytettyä sen osana uutislähetystään vuonna 2019. Paratiisi-VR:ää varten järjestettiin myös yleisötilaisuuksia, joissa kuluttajat pääsivät kokeilemaan kokemusta laadukkailla virtuaalitodellisuuslaseilla. Näistä syistä Paratiisi-VR:ää voidaan pitää yhtenä tunnetuimpana Suomessa tuotetuista immerstiivisen journalismin sisällöistä.

Tässä kandidaatintutkielmassa tutkimme emootioiden ja affektien roolia Ylen tuottaman Paratiisi-VR:n tekoprosessissa, ja sen eettisen pohjan muodostumista. Valitsimme aiheen, koska pidämme immerstiivistä journalismia tulevaisuuden tapana tehdä journalismia. Useat näkemämme immerstiivisen journalismin teokset ovat saaneet meidät vakuuttuneeksi siitä, että aihetta on hyvä tutkia sen ollessa vasta alkutekijöissään.

Tunteikkaus ja tunteiden rooli journalismissa ja sen akateemisessa tutkimuksessa on yleisesti nähty heikentävän näiden standardeja. Tunteikkaus liitetään enemmän yleensä viihteeseen, keltaiseen lehdistöön ja sensaationhakuisuuteen kuin totuuspohjaiseen uutisointiin (Pantti, 2010, 169).

Valitsimme emootiot ja affektit huomioivan näkökulman, koska emme jaa näkemystä siitä, että tunteiden roolin tutkiminen heikentäisi tutkimuksen tai alan standardeja. Sen sijaan jaamme Charlie Beckettin ja Mark Deuzen tässä johdannossa jo aiemmin kerrotun näkemyksen siitä, kuinka tunteista on tulossa tärkeä osa uutisten kuluttamisen ja tuottamisen dynamiikkaa. Eritoten virtuaalitodellisuuteen tuotettu journalismi on sellaista, joka kykenee luomaan kuluttajalle vahvoja emootioita ja affekteja enemmän kuin perinteinen journalismi. Siksi on olennaista tutkia emootioiden ja affektien vaikutusta

immersiivisen journalismin tekoprosessiin sekä etiikkaan.

2 KÄSITTEET

Tutkielman kannalta keskeiset käsitteet ovat emootiot ja affektit, etiikka, visuaalinen journalismi, immerstiivinen journalismi, virtuaalitodellisuus, virtuaalitodellisuuslasit sekä 360-videot. Ensimmäiseksi avataan affektien ja emootioiden merkitystä. Sen jälkeen määritellään tieteellisen sekä journalistisen etiikan käsitteet ja selitetään visuaalisen journalismin kattokäsite.

Virtuaalitodellisuus on alusta, joille immerstiivistä journalismia tehdään; samalla se on myös toimintaympäristö, joissa näitä sisältöjä voidaan katsella ja kokea. Tässä yhteydessä esitellään myös Schnabel jatkumo ja eri asteisten todellisuuksien muotojen asettumista tälle janelle. Schnabelin jatkumolla, jotta lukijalle voidaan demonstroida, minkälaisesta todellisuudesta on kyse tutkielman keskeisessä aineistossa, eli Paratiisi-VR:ssä. Lopuksi kerrotaan tarkemmin virtuaalitodellisuuslaseista ja 360-videoista.

Tutkielmassa käytetään joistakin termeistä suluissa mainittuja lyhenteitä tekstin helppolukuisuuden parantamiseksi. Lisäksi on syytä selventää, että kaikki käsitteet ja termit eivät käänny luontevasti suomeksi, joten tutkielmassa on paikoin käytetty alkuperäistä englanninkielistä termistöä.

2.1 Emootiot ja affektit

Tunnereaktiot ovat tutkielman keskeisessä osassa. Tutkielman kontekstissa tulemme käyttämään näistä tunnereaktioista termiä emootiot, sillä se laaja-alainen käsite, joka kattaa sekä tunteet että tuntemukset (Tieteen termipankki, 2021a).

Hieman tutkimussuuntauksesta riippuen emootioihin voidaan rinnastaa myös affektin käsite (Tieteen termipankki, 2021b). Affekti on voimakas tunnesisältöinen kokemus (Heinonen ym. 2014, 25), joka voidaan kokea myös vaikuttamisena ja vaikutetuksi tulemisena. Affekti nähdään usein tunteen osana

(Korkman & Yrjönsuuri, 1998, 444). Immersiivisen journalismin kokonaisvaltaisuuden ja todentuntuisen luonteen takia tälle alustalle rakennettujen sisältöjen tarinankerronta edustaa lähtökohtaisesti ja tyyllisesti affektiivista tai emotionaalista narratiivia.

Joidenkin näkemysten mukaan yksi journalismin perustehtävistä onkin emotionaalisen suhteen luominen lukijan ja uutisen välille (Baía & Coelho, 2018). Journalistien siis jopa oletetaan motivoivan yleisöä välittämään tosimaailman tapahtumista tunnetasolla (Uskali ym. 2020).

2.2 Etiikka

Etiikassa tutkitaan moraalista toimintaa; hyvää, pahaa, oikeaa ja väärää. Lisäksi tarkastellaan moraalikäsitteitä ja niiden luonteita (Tieteen termipankki, 2021c). Tieteen ja journalismin etiikkaa hallitsevat periaatteet ovat pitkälti samanlaisia. Toki on muistettava, että kyseessä ovat ideaalit, jotka eivät aina täysin siirry sellaisenaan tosimaailman käytäntöihin (ks. esim. Levy, 2016 tai Merton & Calhoun, 2010, 141-142).

Filosofi Ilkka Niiniluoto määritteli tieteen etiikkaa ohjaavat neljä tunnusmerkkiä seuraavasti: objektiivisuus, kriittisyys, autoritäärisyys ja edistyvyys (Niiniluoto, 1980). Näistä kaikki ovat sellaisia, jotka määrittelevät myös journalistista etiikkaa. Perinteisempää tieteellisen etiikan käsitystä edustavat yhdysvaltalainen sosiologi Robert K. Mertonin määrittelemät neljä institutionaalista imperatiivia (Merton, 1938, 592): universalismi, tieteellinen kommunismi, pyyteettömyys ja järjestelmällinen epäily.

Suomessa journalistiseen etiikkaan vaikuttavat Julkisen sanan neuvoston (JSN) määrittelemät journalistin ohjeet, jotka on päivitetty ja hyväksytty viimeksi JSN:n kannatusyhdistyksen kokouksessa 5.9.2011 (JSN, 2011). Ohjeiden ammatilliseen asemaan liittyvät kohdat 1, 2, 3, 4 ja 7 muodostavat journalistin etiikan ytimen:

“1: Journalisti on vastuussa ennen kaikkea lukijoilleen, kuulijoilleen ja katselijoilleen.

2: – – päätösvaltaa ei saa missään oloissa luovuttaa toimituksen ulkopuolisille.

3: Journalistilla on oikeus ja velvollisuus torjua painostus tai houkuttelu, jolla yritetään ohjata, estää tai rajoittaa tiedonvälitystä.

4: Journalisti ei saa käyttää asemaansa väärin.

7: Myös toisen työtä käytettäessä on noudatettava hyvää tapaa. Lähde on mainittava, kun käytetään toisen julkaisemia tietoja.”

(JSN, 2011)

Journalistin ohjeiden lisäksi Yle käyttää omia eettisiä ohjeistuksiaan eli ohjelmatoiminnan ja sisältöjen eettisiä ohjeita (lyh. OTS), jotka ohjaavat radio- ja televisio-ohjelmien tuotantoon liittyviä eettisiä kysymyksiä (Mäntylä, 2004, 24; Yle, 2019). Ylen sivuilta löytyvissä ohjeissa kerrotaan muun muassa näin:

“Ylen ohjelmatoiminnan ja sisältöjen eettiset ohjeet sitovat yhdessä Journalistin ohjeiden kanssa kaikkia, jotka tekevät ohjelmia ja sisältöjä Ylessä ja Ylelle.”

“Ylen toiminta perustuu riippumattomuuteen, puolueettomuuteen ja luotettavuuteen. Emme anna miltään taholta tulevien vaikutus yritysten ohjata journalismia. Poliittiset, kaupalliset tai muut vastaavat intressit eivät vaikuta toimitukselliseen sisältöön.”

“– – Ohjeet eivät anna vastausta kaikkiin yksityiskohtaisiin kysymyksiin ohjelmien ja sisältöjen teossa. Ongelmatilanteissa tulkinnasta päättää vastaava toimittaja.”

(Yle, 2019)

2.3 Visuaalinen journalismi

Visuaalisen Journalismin Kilta Ry määrittää visuaalisen journalismin tiedonvälitykseksi, jossa käytetään visuaalisia keinoja (Timantti2019, 2019).

Visuaalisen journalismin piiriin voidaan laskea video-, kuva- ja immerssiivinen journalismi. Tämän tutkielman kontekstissa visuaalisen journalismin käsitettä käytetään kattoterminä kaikille visuaalisen journalismin genreille.

2.3.1 Immersiivinen journalismi

Immersiivinen journalismi on käsite, jonka Nonny de la Peña esitteli vuonna 2010. Hän määritteli sen uutiseksi, joka on sellaisessa muodossa, että se voidaan kokea ensimmäisessä persoonassa (de la Peña ym. 2010, 291). Immersiivinen journalismi sijoittuu kattoterminä toimivan visuaalisen journalismin alle. Tutkielman kannalta kyseessä on tärkeä käsite, joten sitä on syytä käsitellä omassa alaluvussaan.

Immersiivisyys on kokonaisvaltainen aistillinen kokemus, jossa kokija uppoutuu lähes todelta tuntuvaan maailmaan niin syvästi, että ulkopuolinen reaali maailma häipyä taka-alalle. Tämä vahva kokemus voidaan yhdistää uutisellisiin ja informatiivisiin sisältöihin immersiivisen journalismin muodossa, ja se koetaan aina ensimmäisessä persoonassa (de la Peña, 2010). Sisällön kuluttaja siis kokee tapahtumat siten, kuin itse olisi oikeasti paikan päällä. Tämä johtaa aitoon emotionaaliseen responsiin ja kokemukseen (Laws, 2017, 214). De la Peña määritteli tämän sisällöksi johon reagoidaan kuin todelliseen kokemukseen (engl. RAIR eli Response As If Real) (2010, 291-301). Immersiivisyys on haastavaa ja vaikeaa journalististen sisältöjen kannalta, koska sisällön käyttäjällä on siinä paljon suurempi vastuu kuin tavallisten tekstien tai uutisisältöjen kuluttamisessa (kts. Baía & Coelho, 2018, 1098).

Journalismissa pyritään usein objektiiviseen lopputulokseen ja kuvaamaan todellisuus niin totena kuin se on mahdollista. Tätä ei voida koskaan täysin saavuttaa, sillä muokkaamme kokemaamme todellisuutta omien subjektiivisten havaintojemme mukaan. Täten journalismia ohjaavien ammatillisten arvojen sanelemana pyritään pääsemään niin lähelle objektiivisuutta kuin mahdollista (Jaakkola, 2013, 19). Tämä objektiivisuuden ja subjektiivisuuden ristiriita luo omat haasteensa, sillä immersiivinen virtuaalitodellisuus voi imitoida oikeaa elämää tarkasti. Tarkkuuden vuoksi sisällön kuluttaja saattaa joutua keskelle voimakkaita tunnekokemuksia ja reagoida niihin eri tavoin. Nämä seikat luovat

odotuksia ja paineita sisältöjen tekijöitä kohtaan, sillä lipsuminen journalistisista arvoista nakertaa vuorostaan yleisön luottamusta immersiiiviseen journalismiin, sillä lukijat odottavat faktuaalista kokemusta, eivät draamaa (Laws, 2017, 224). Laws painottaa läpinäkyvyyttä yhtenä tärkeimmistä tekijöistä, joilla immersiiivisen journalismin luotettavuutta voidaan ylläpitää. Lisäksi hän muistuttaa, että yleisön uskoa näihin sisältöihin voidaan vahvistaa todennettavuuden ja luotettavuuden kokemusten kautta. Kaikkien virtuaalitodellisuuden elementtien ja osien on oltava mahdollisimman lähellä sitä tosielämää mitä ne koettavat mallintaa (Laws, 2017, 224).

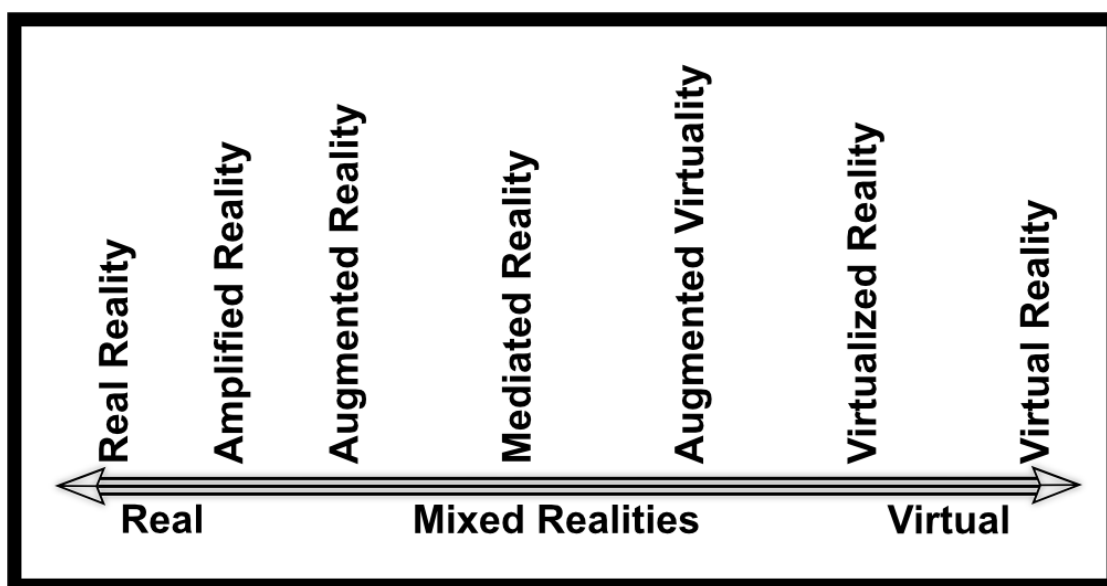
Virtuaalitodellisuus (engl. virtual reality) eli VR, on keinotekoisesti rakennettu todellisuus, tila tai kokonainen maailma, joka voi olla reflektio oikeasta maailmasta tai täysin fiktiivinen. Kent (2016) toteaa, että virtuaalitodellisuus on luonteeltaan hyvin kontrolloitu ympäristö, joka rajoittuu tekijänsä valintoihin. Toisaalta Baía Reis & Coelho (2018, 1091) määrittävät virtuaalitodellisuuden tosiaikaiseksi ja interaktiiviseksi, joka ei ole pelkästään telemaattista läsnäoloa. Tätä moninaisuutta ilmentää myös Burdean (1999, 1) määritelmä I³ eli immersion-interaction-imagination (immersio-interaktio-mielikuvitus). Sisällön kuluttaja on ennen kaikkea kokija eli hän kokee ja elää sisältöä sitä kuluttaessaan. Tämän takia virtuaalitodellisuus eroaa radikaalisti muista alustoista ja kokemisen tavoista.

Tunteiden rooli liitetään virtuaalitodellisuuteen myös "empatiakoneen" käsitteen kautta. Ajatuksen taustalla on väittämä, että immersiiiviset sisällöt herättävät oletusarvoisesti kokijassa empatiaa. Näille väitteille ei kuitenkaan ole vielä löydetty totuudellista pohjaa, vaan puheet empatiaa herättävästä koneesta näyttävät olevan lähinnä osa uuden teknologian inhimillistämiseen liittyvää trendiä (Jones, 2020, 86–91).

Nykyinen teknologia ei pysty vielä täysin välittämään kehollisia affekteja. Ensimmäiset taktiilit eli kosketusaistiin perustuvat VR-ohjaimet kehitettiin Yhdysvalloissa 1990-luvun alkupuolella (Burdea, 1999, 1–3). Nämä ohjaimet

olivat puettavia hanskoja ja niitä hyödynnettiin lähinnä teollisuus- ja tutkimuskäytössä. Samalla myös kuluttajamarkkinoille alkoi ilmaantua taktiileja peliohjaimia (1999, 2). Tulevaisuudessa taktiilin palautteen antaminen onnistuu erilaisten puettavien kosketustuntoa eli haptisuutta hyödyntävien sensoripukujen avulla (Pavlik, 2013, 184).

March Schnabel asetti jatkumolle (Kuva 1) erilaisia virtuaalitodellisuuden muotoja. Asteikon vasemmassa päässä on todellisuus ja oikealla virtuaalinen todellisuus. Väliin asettuvat reaalitodellisuus, vahvistettu todellisuus (engl. amplified reality), lisätty todellisuus, soviteltu todellisuus (engl. mediated reality), lisätty virtuaalisuus, virtualisoitu todellisuus (engl. virtualized reality) sekä viimeisenä virtuaalitodellisuus (Schnabel, Wang, Seichter, & Kvan, 2007, 7-8).



KUVA 1. Schnabelin jatkumo. Erilaiset virtuaalivahvistetun todellisuuden muodot asettuvat jatkumolle reaali- ja virtuaalitodellisuuden välille.

Virtuaalitodellisuuslasit (käytetään joskus myös virtuaalikypärä tai virtuaalilasit) mahdollistavat immerstiivisen kokemuksen, joka perustuu 3D-syvyyssefektillä luotuun stereoskooppiseen kuvaan, joka voi olla joko video tai 3D-mallinnettu. Tämä saadaan aikaan lasien sisälle sijoitetulla kahdella näytöllä, jotka

muodostavat näkökentän ja luovat kolmiulotteisen tilan illuusion (Fuchs, 2017, 60). Tutkielmassa tulemme viittaamaan tähän teknologiaan termillä VR-lasit. Toinen yleinen termi näille laitteille on VR-silmikko, jota ovat käyttäneet esimerkiksi Yle (Koskinen, 2019) Ilta Sanomat (IS Digitoday, 2019) ja Mikrobitti (Laaksonen, 2018). Kuitenkaan yleistä ja täysin vakiintunutta termiä ei ole.

Tällä hetkellä seitsemän yritystä valmistaa kuluttajille suunnattuja VR-laitteita: Facebook (Oculus Go, Rift S ja Quest), HTC (Cosmos ja Cosmos Elite), Samsung (Gear VR), Valve (Valve Index), Pimax (Vision 8K X, Vision 8K Plus, Artisan, 5K Plus ja 5K XR) sekä Hewlett & Packard (HP Reverb G2). Lisäksi suomalainen Varjo valmistaa vain teollisuus- ja ammattikäyttöön tarkoitettuja Varjo VR-laseja. Toimintaperiaatteeltaan kaikki laitteet ovat lähes samanlaisia, erot tulevat lähinnä näyttöjen resoluutiosta (mitä korkeampi, sen tarkempi kuva) sekä tilan ja paikan seurannasta. Edullisimmin malleissa on pelkät linssit ja lasien kotelon sisään asetettava älypuhelin toimii näyttönä (esim. Gear VR), kalliimmissa VR-laseissa (esim. Index) on taas omat itsenäiset QHD-tarkkuuksiset näytöt (vertikaalinen leveys 1440 pikseliä) (Fuchs, 2015, 60–71). Sijaintia ja liikettä voidaan seurata kahdella tavalla: sisältä ulos tai ulkoa sisälle (kts. Fuchs, 2017, 68). Sisältä ulos tapahtuva seuranta tarkoittaa, että VR-lasit seuraavat käyttäjän sijaintia itsenäisesti ilman ulkoisia sensoreita. Ulkoa sisälle tapahtuva seuranta taas tarkoittaa, että VR-lasien ulkopuolelle sijoitettavat erilliset majakat seuraavat käyttäjän liikkeitä aktiivisesti.

360-video (tai *360°-video*) on kuvattu niin, että sisältö on katsottavissa koko 360:n asteen laajuudelta. Teknisesti tämä on toteutettu siten, että video on pyöreä ja katsoja voi päättää mihin suuntaan hän katsoo (Uskali ym. 2020, 2). 360-sisällöt ovat syntyneet VR-teknologian vanavedessä, joten virtuaalitodellisuuden ja 360-videoiden rajaa on toisinaan vaikea määritellä tarkasti (Valtonen, 2019, 7–9).

3 TUTKIMUSONGELMA JA -KYSYMYKSET

Tutkimuksen päätavoite on selvittää emootioiden ja affektien rooli Paratiisi-VR:n tekoprosessissa. Lisäksi pyrimme selvittämään, millaisia emootioita ja affekteja Paratiisi-VR herättää yleisössään, ja kuinka Paratiisi-VR:n eettinen pohja muodostui ilman immersiiviselle journalismille luotua omaa eettistä ohjeistusta.

Tutkielmamme vastaa kolmeen tutkimuskysymykseen:

- 1. Minkälainen rooli emootioilla ja affekteilla oli Paratiisi-VR:n tekoprosessissa?**
- 2. Millaisia emootioita ja affekteja Paratiisi-VR herättää yleisössä?**
- 3. Miten Paratiisi-VR:n eettinen pohja muodostui?**

4 TUTKIMUSMENETELMÄT- JA AINEISTO

4.1 Tutkimuksen toteutus ja analyysi

Tutkimus toteutettiin laadullisena tutkimuksena, jonka tarkoituksena on tuottaa tietoa, jolla on merkitystä muidenkin kuin tutkittavan kohteen kohdalla. Tutkimuksessa aineistoa analysoitiin aineistolähtöisesti, jolloin aineiston analyysi tuotti tutkimuksen sisällölliset jäsennykset. Tutkimustuloksia refleктоitiin teorioiden ulkopuolelta, jolloin johtopäätökset muodostuivat aineiston ja tutkimuskirjallisuuden pohjalta. Induktiivisen päättelyn mukaisesti yksittäisistä havainnoista tehtiin yleistyksiä, joiden avulla voitiin ymmärtää ja tulkita tutkimuskohteena olevaa Paratiisi-VR:ää.

Paratiisi-VR -kokemusta analysoitiin empiirisesti. Kokemus katsottiin HTC Vive ja Oculus Go -virtuaalilaseilla sekä 360-videona Youtubesta ilman virtuaalilaseja. Tutkijoiden omakohtaiset kokemukset auttoivat tutkimuskysymysten ja teemojen muodostamisessa sekä niiden asettelussa. Kuvaus Paratiisi-VR:stä tehtiin tutkijoiden omiin havaintoihin perustuen.

Teemahaastattelut analysoitiin siten, että litteroiduista haastatteluista tehtiin koonti, jonka perusteella teemoittelua tarkennettiin ja tehtiin uudestaan aineistolähtöisesti. Litteroiduista haastatteluista nostettiin esiin teemoja, joiden avulla aineistoa oli mahdollista analysoida tutkimuskysymysten näkökulmasta.

Haastatteluanalyysin tuottamat teemat:

1. Kuluttajan vastuu sisältöjen aiheuttamista emootioista
2. Sisällöntuottajan vastuu sisältöjen aiheuttamista emootioista
3. Kokijan perusturvallisuuden tunteen säilyttäminen
4. Eettisen ohjeistuksen muodostuminen Paratiisi-VR:ssa ja sen tarve tulevaisuudessa

Tutkimusta varten kerättiin myös kokijoiden kirjoittamia kommentteja Paratiisi-VR:n Steam-sivulta. Näitä kommentteja ei järjestetty ilmestymispäivän mukaan, eikä niille asetettu mitään merkkimäärään pohjautuvaa rajaa. Anonymisoinnin takia kirjoittajien nimimerkit poistettiin kokonaan. Saatua aineistoa rajattiin vielä siten, että se täytti tutkijoiden asettamat kriteerit, jotka sopivat tutkimuksen kontekstiin: tekstin tuli sisältää emootioita ja affekteja kuvaavia sanoja tai ilmaisuja. Esimerkiksi olivatko kokivatko käyttäjät häiritseviä emootioita, pelkoa, surua tai miten muuten he olivat reagoineet kokemukseen.

Aineistosta karsittiin tutkimuksen teemojen ulkopuoliset kommentit. Emme huomioineet kommentteja, jotka olivat luonteeltaan humoristisia tai niistä oli havaittavissa, että kommentin kirjoittaja trollaa. Lisäksi karsimme puhtaasti esimerkiksi graafisiin tai tietoteknisiin ominaisuuksiin liittyvät kommentit. Myös VR-teknologiaan liittyviä terveydellisiä seikkoja, kuten pahoinvointia tai päänsärkyä käsitteleviä kommentteja ei huomioitu. Alkuperäisestä aineistoista jäi jäljelle lopullisen kvalifioinnin jälkeen yhteensä 26 kommenttia, joista kaikki olivat positiivisia.

4.2 Teemahaastattelu tutkimusmenetelmänä

Käytimme tiedonkeruumenetelmänä puolistrukturoitua teemahaastattelua. Tutkimushaastattelulla saadaan yleisesti välitettyä haastateltavan kokemuksia, ajatuksia, tunteita ja käsityksiä tutkimusaiheesta (Hirsjärvi & Hurme 2000, 41). Strukturoitua haastattelua vapaampi ja teemoiteltu haastattelumuoto sopii parhaiten tutkimuksemme tarpeisiin, sillä tutkimuskysymyksiä tarkastellaan teorioiden ulkopuolelta, ja haastatteluissa keskustellaan uudesta journalistisesta tarinankerronnan muodosta, sen synnyttämistä tunteista ja siihen liittyvästä etiikasta.

Puolistrukturoitu haastattelu eroaa strukturoidusta haastattelusta siten, että kysymysten muotoilu ja järjestys ei ole kaikille sama, eikä vastausvaihtoehdot ole valmiiksi määriteltyjä. Haastateltava saa siis vastata omin sanoin (Valli, Aaltola, 29, 2015). Teemahaastattelussa haastattelun aihepiirit on etukäteen määrätty. Tarkoituksena on käydä etukäteen päätetyt teemat läpi haastateltavien kanssa, mutta niiden järjestys ja laajuus vaihtelevat haastattelusta toiseen (Valli & Aaltola, 29, 2015). Jaoimme haastattelun kysymykset pää- ja alateemoihin. Lisäksi teimme kuhunkin teemaan liittyviä haastattelukysymyksiä, joilla pystyimme tarvittaessa ohjaamaan keskustelua, jotta kaikki teema-alueet tulisi käytyä läpi.

Haastateltavina toimivat Paratiisi-VR -projektin toimittaja Mika Mäkeläinen sekä projektissa tuottajana työskennellyt tuotantoyhtiö Teatime Researchin edustaja Aleksis Karme. Mäkeläinen valikoitui haastateltavaksi, koska hän vastasi projektin journalistisesta toteutuksesta. Aleksis Karme valikoitui haastateltavaksi, koska hän oli Teatime Researchin tuottajana tekemässä Paratiisi-VR:ää.

Haastattelut tehtiin marras- ja joulukuun vaihteessa 2020 ja toteutettiin käyttämällä Zoom-pikaviestintäohjelmaa. Haastattelut tallennettiin Zoomin nauhoitusominaisuudella sisältäen videon, ja niiden pituus vaihteli 90 minuutista 120 minuuttiin. Haastatteluita ei ollut mahdollista toteuttaa kasvotusten koronaviruksen aiheuttaman pandemian vuoksi.

Haastattelutallenteiden purkamiseen käytettiin peruslitterointia, tarkoittaen, että tutkimuksen kannalta epäolennaiset asiat kuten täytesanat, äännähdykset, tauot ja intonaatiot jätettiin litteroimatta (Tietoarkisto, 2018). Litterointia editoitiin siten, että kaikki kontekstiin kuulumaton jätettiin pois, mukaan jäivät vain tutkielman teemoihin liittyvät puheenvuorot. Litteroimalla haastatteluista oli helpompi tehdä johtopäätöksiä ja löytää yhtäläisyyksiä haastateltavien näkemysten välillä.

Tutkimushaastatteluiden teemat määritettiin ensin tutkijoiden ennakko-oletusten mukaisesti. Tutkimushaastattelun alkuperäiset teemat, jotka olivat molempien haastatteluiden pohjana:

1. Paratiisi-VR:n tuotantoprosessi
2. Tunteiden rooli tuotantoprosessissa
3. Tunteiden vaikutus journalistiseen etiikkaan

Lisäksi tuotantoyhtiön edustajan haastatteluun lisättiin seuraavat teemat:

1. Tunteiden rooli tuotantoyhtiön tuotantoprosessissa
2. Tunteiden vaikutus tuotantoyhtiön etiikkaan

Mäkeläisen ja Karmen eroavasta roolista johtuen teimme kullekin haastateltavalle toisistaan eroavat teemoittelut. Ero ei ole suuri, mutta huomioi haastateltavien erilaiset roolit Paratiisi-VR:n tuotantoprosessin osalta.

4.3 Paratiisi-VR

Tarkastelemme tutkimusongelmaa ja -kysymyksiä Ylen tekemän Paratiisi-VR -nimisen immerstiivisen journalismin genreen lukeutuvan teoksen avulla. Paratiisi-VR on 2019 julkaistu VR-kokemus, jonka tarkoituksena on demonstroida maailman ensimmäisen vetypommin tuhovoimaa Enewetakin atollilla, esitellä siellä asuvien ihmisten elämää sekä radioaktiivisuuden vaikutuksia atolliin ja sen asukkaisiin.

Paratiisi-VR on virtuaalitodellisuuteen tehty kokemus, joka on kuvattu 360-kameralla ja siinä on mahdollista katsoa ympärilleen. Liikkuminen paikasta toiseen ei ole kokemuksessa mahdollista. Lisäksi se sisältää henkilöiden haastatteluja kaksiulotteisena videoina, jotka on upotettu VR-kokemukseen. Jos

tuotosta tarkastellaan Schnabelin janalla, se asettuu asteikon oikeaan päähän virtuaaliodellisuuden kohdalle. Vetypommin räjäytys on tietokoneella mallinnettu muistuttamaan aitoa vetypommin räjähdystä. Kokemus on mahdollista katsoa VR-laseilla sekä tietokoneella ja puhelimella 360-versiona.

Kokemuksessa esitellään ensin Tyynellämerellä sijaitsevaa, Marshallin saariin kuuluvaa Enewetakin atollia ilmasta käsin. Samalla kerrotaan tietoa kokemuksen tekijöistä, sen tuotantoprosessista ja atollin historiasta. Kohtauksen lopussa mainitaan, että kokemuksen tapahtumat saattavat järkyttää.

Tämän jälkeen kuvataan atollin rantaa, jossa vetypommin räjähdys mallinnus näytetään aidossa ympäristössä. Räjähdys on mallinnettu siten, että pommin räjähdys sisältää niin sanotun sienipilven muodostumisen, lämmön mukanaan tuoman ympäristön tuleen syttymisen ja lopulta räjähdys aiheuttaman paineaallon.

Räjähdys jälkeen kokemuksessa siirrytään Enewetakin atollilla sijaitsevalle Runitin saarelle, jossa on ydinjätehaudaus. Kohtaukseen on upotettu tietoa ydinjätehaudauksesta ja sen historiasta. Samassa kohtauksessa näytetään haastattelut, jossa ydinjätettä kuljettaneet henkilöt kertovat, kuinka he toivat jätettä hautaan.

Lopulta kokemuksessa siirrytään kuvaamaan enewetakilaisten elämää ja historiaa atollilla. Kokemuksessa kerrotaan muun muassa USA:n ja Enewetakin atollin suhteesta ja käydään paikallisessa koulussa.

Lopuksi kokemuksessa palataan kuvakulmaan, jossa kuvataan atollia ilmasta. Tässä kohtauksessa kerrotaan vielä tarkemmin ydinaseista, kansainvälisistä suhteista ja siitä, kuinka ydinkokeet saastuttivat atollin.

Paratiisi-VR:n tuotantoprosessiin osallistuivat toimittaja Mika Mäkeläinen, kuvaaja Jani Saikko ja VR-kokemuksen toteutuksesta vastasi Teatime Research -tuotantoyhtiö. Lisäksi tuotantoon osallistui graafinen suunnittelija Eetu Pietarinen ja teknisestä toteutuksesta vastasi Teemu Tebest. Tuottajina toimivat Päivi Koskinen sekä Maria Tolsa.

4.4 Steam-kommentit

Steam on digitaalinen pelien jakelualusta, jonka kautta peliyhtiöt jakavat ja myyvät tuotteitaan. Pelikaupassa käyttäjä voi antaa tuotteelle arvosanan ja päättää, haluaako hän jättää kirjallisen kommentin jossa kertoo oman mielipiteensä. Kommentin kirjoittaja voi joko suositella tai olla suosittelematta tuotetta, ja tämän mukaan Steam jakaa kommentit joko positiivisiin tai negatiivisiin. Jos tuotteen haluaa arvostella, on siitä kirjoittaminen pakollista eikä järjestelmä anna julkaista tyhjää kommenttikenttää.

Paratiisi-VR:n arvostelut ja kommentit auttoivat hahmottamaan kokemuksen herättämiä emootioita ja affekteja. Tutkimuksen kannalta oli hyödyllistä tarkastella Paratiisi-VR:n kommentteja Steam-alustassa, koska ne ovat aineistona luotettavampia kuin muiden jakelualustojen käyttäjien kommentit siltä osin, että Steamissa on mahdollista todentaa kommentin kirjoittajan kokeilleen tuotetta. Steam ei mahdollista arvostelua käyttäjille, jotka eivät ole ladanneet kokemusta. Lisäksi kommentteissa näkyy kunkin käyttäjän siihen käyttämä aika tunnin tarkkuudella. Youtube-kommentteja ei sisällytetty aineistoon, sillä palvelussa annettujen kommenttien perusteella ei ole mahdollista todentaa, onko kommentin antaja todella kokeillut Paratiisi-VR -kokemusta. Paratiisi-VR -kokemusta koskevat Steam-kommentit kerättiin ja analysoitiin 24.11.2020. Tästä laajemmasta aineistoista tarkasteluun valitut kommentit on kirjoitettu 10.9.2019 - 24.11.20. Kommentit ovat vapaasti nähtävissä kokemuksen Steam-kauppasivulta. Arvosteluja oli yhteensä 103, joista positiivisia oli 92 ja negatiivisia 11 kappaletta. Tarkasteltavaksi suodatettiin ja valittiin vain englannin- ja suomenkieliset kommentit, joita

kertyi yhteensä 71 kappaletta.

5 TULOKSET

5.1 Kokijan perusturvallisuuden tunteen säilyttäminen

Haastatteluiden perusteella voidaan todeta Paratiisi-VR:n tekoprosessia ohjanneen eetos siitä, että kokijan perusturvallisuuden tunnetta ei haluta järkyttää tietoisesti ja ettei sisältö olisi liian järkyttävä esimerkiksi nuorelle yleisölle. Kokijan perusturvallisuuden tunteen huomioiminen miettimällä, minkälaisia emootioita kokemus voi aiheuttaa, on haastateltavien käsityksen mukaan avainasia immersiiivisissä sisällöissä. Haastateltavat kokevat yleisön tavoittamisen tunnetasolla olevan edellytys sille, että sisällöt ylipäättään kiinnostavat, koskettavat tai jäävät mieleen.

Haastateltavat jakavat näkemyksen siitä, että vaikuttavuuteen pyrkivien immersiiivisen journalismin sisältöjen ei tule olla luotaantyöntäviä esimerkiksi liian graafisen luonteen vuoksi, ja että emootioiden synnyttäminen immersiiivisessä journalismissa tulee olla tasapainossa faktasisällön kanssa. Haastateltavat kertovat, että Paratiisi-VR:ssä pyrittiin luomaan vahvoja emootioita, mutta niiden synnyttämistä tehokeinona he eivät pitäneet itseisarvona sisällön journalistisen luonteen vuoksi.

Haastateltavat toivat esiin käsityksen, jonka mukaan kokijan perusturvallisuuden tunteen tarkoituksenmukainen järkyttäminen menee "tiettyjen rajojen yli". Haastateltavat kertovat, että ajatus näistä rajoista on olemassa, mutta niiden osalta puuttuu konkretia esimerkiksi ohjeiden muodossa.

Karme kertoo, että jo projektin alussa oli selvää, ettei Paratiisi-VR:n vetypommin mallinnusta esittävään kohtaukseen tule laittaa esimerkiksi ruumiita korostamaan pommin tuhoa. Kokijan perusturvallisuuden tunnetta pyrittiin siis varjelemaan siten, ettei kokemusta tuoda emotionaalisesti liian lähelle kokijaa. Karme kertoo myös, että Paratiisi-VR:ään pohdittiin

mahdollisuutta lisätä kokijalle näkyvät kädet, jotta kokemuksessa olisi voitu demonstroida säteilymyrkytyksen oireita, mutta tästä luovuttiin samasta syystä.

5.2 Paratiisi-VR:n herättämät emootiot ja affektit Steam-käyttäjissä

Steam-kommenttien perusteella voidaan tehdä johtopäätös: vaikka Paratiisi-VR on herättänyt vahvoja emootioita, eivät ne ole järkyttäneet kokijan perusturvallisuutta merkittäväällä tavalla. Tämä tulee ilmi siitä, että analyysiin sisällytetyistä kommentteista kaikki oli merkitty positiiviseksi, eikä niistä löytynyt ainuttakaan ilmaisua, joka viittaisi siihen, että kokemus olisi ollut emotionaalisesti liian järkyttävä.

Slater ja Khanna tulivat tutkimuksessaan siihen tulokseen, että paranneltu visuaalinen realismi voi parantaa realistista responsia (Slater ym. 2009). Kyseessä on sama ilmiö, jota de la Peña sekä Laws käsittelevät kumpikin tahollaan: *response as if real* eli virtuaalimaailman tapahtumiin reagoidaan aidosti. Koska virtuaalitodellisuus on vahvasti fyysinen toimintaympäristö, tulee kokija lähemmäksi tapahtumia, kuin mitä olisi mahdollista perinteisen tekstimuodossa olevan uutisen kautta (de la Peña ym. 2010). Täten myös tunteet ja emootiot voivat ilmetä esimerkiksi fyysisenä liikkeenä:

“The first time viewing it I involuntarily raised my arms to shield myself from the coming blast wave.” (K1)

“The initial blast-wave of 'vy Mike made me, reflexively, jerk the headset away from my face.” (K19)

Virtuaaliselta ydinräjähdykseltä suojaksi nostetut kädet (K1) viestii, että kokemus on ollut hyvin todentuntuinen ja vaikuttava. Fyysinen reaktio simuloituun vetypommiin voi olla jopa niin vahva, että kokija on vaistomaisesti

riisunut virtuaalilasit päästään (K19). Kommentissa ilmaistaan surun tunnetta fyysisesti, joka näkyy affektiivisena reaktiona itkemisen muodossa.

“I came out of this experience with goosebumps and tears in my eyes.” (K2)

“ I was nearly in tears by the end.” (K37)

“ – – it shed a tear to my eye seeing the kids sing about their country – –.” (K49)

Vaikka esimerkiksi sana häiritsevä (engl. disturbed tai disturbing) esiintyi kootussa aineistoissa neljässä eri kommentissa yhteensä seitsemän kertaa, ei kokijoiden suhtautuminen kokemukseen ole kuitenkaan negatiivinen. Esimerkiksi Kylmän sodan aikana kasvaneille kokemus voi kuitenkin tulla emotionaalisesti lähelle kuten kommentissa K16:

“I remember hiding under our desks in school to practice for a nuclear bomb. We were shown films of what could happen. In the fourth grade, I stepped into my destiny as a peace person. It was a good thing for me to see what this was really about. There are no words. Thank you for doing this.” (K16)

5.3 Kuluttajan vastuu sisältöjen aiheuttamista emootioista

Tutkimushaastatteluista nousi esiin kuluttajan vastuuta koskeva teema. Vastuu on käsitteenä monialainen, ja se voidaan määrittää rikosoikeudelliseen, taloudelliseen, sosiaaliseen ja moneen muuhun kontekstiin, joita ei tässä tutkielmassa ole mielekäästä eritellä sen tarkemmin. Tämän tutkielman kontekstissa vastuu on jaettavissa kahteen näkökulmaan: kuluttajan näkökulmaan ja sisällöntuottajan näkökulmaan.

Kuluttajan vastuun johtoajatus on, että kuluttajalla on myös vastuuta kuluttamansa sisällön vaikutuksista itseensä; kun kuluttaja tekee tietoisien päätöksen kuluttaa jotakin sisältöä, hän hyväksyy sisällön ja sen mahdolliset itseensä kohdistuvat emotionaaliset vaikutukset sekä sisällön aiheuttamat emootiot.

Immersiivisille sisällöille ei ole määritetty omia ohjeita kuluttajan vastuun osalta, mutta esimerkiksi Turvallisuus- ja kemikaalivirasto (Tukes) on määrittänyt sen kuluttajapalveluiden osalta. Ohjeistuksesta löytyy neljä kohtaa, joita voisi soveltaa koskemaan immersiiivisiä sisältöjä:

“Ota etukäteen selvää palvelun sisällöstä ja turvallisuudesta.

Vaadi palveluntarjoajalta riittävä opastus ja ohjaus palveluun. Kysy, jos et ymmärrä.

Tunne rajasi. Älä osallistu aktiviteetteihin, joihin et tunne pystyväsi. Voit kieltäytyä palvelusta vielä alkuopetuksen jälkeenkin.

Ota etukäteen selvää, miten voit tarvittaessa keskeyttää toiminnan turvallisesti.”
(Tukes, 2020)

Kuluttajan vastuu ja edellä mainittu hyväksymisprosessi nojaa kuluttajan ja sisällöntuottajan väliseen luottamukseen sisältöjen luonteen esittelyn osalta; jotta kuluttaja voi käydä läpi edellisessä kappaleessa mainitun hyväksymisprosessin, täytyy kuluttajalla olla mahdollisuus arvioida sisältöä etukäteen. Kuluttaja täytyy siis tehdä tietoisesti sisältöjen luonteesta, jotta hän voi arvioida etukäteen sen mahdollisia emotionaalisia vaikutuksia itseensä.

5.4 Sisällöntuottajan vastuu sisältöjen aiheuttamista emootioista

Haastatteluista nousi esiin myös sisällöntuottajan vastuuta koskeva teema. Sen keskiössä on sisältöjen arvioinnin mahdollistaminen kuluttajille. Teatime Researchin Aleksis Karmen näkemyksen mukaan sisällöntuottajalla on vastuu siitä, ettei kuluttajaa johdeta harhaan sisältöjen luonteen osalta. Sisällön oikeellisuuden lisäksi kuluttajalle tulisi tehdä selväksi, jos kokemus sisältää esimerkiksi ikärajan, mahdollisesti järkyttäviä kohtauksia tai graafista kuvamateriaalia.

Sisällöntuottaja voi kuvata sisältöä esimerkiksi sisällönkuvauksella, varoituksilla ja ikärajoilla. Tästä esimerkkinä Pan European Game Information -ikäluokitusjärjestelmä, jossa pelien sisältöä kuvataan erilaisin symbolein (PEGI,

2017). Ikäluokitusjärjestelmä sisältää omat symbolit ikärajoille, väkivallalle, kauhulle, kiroilulle, seksuaaliselle sisällölle, uhkapelaamiselle ja syrjinnälle.

Jos sisällön luonne on kuluttajalle etukäteen selviö, voi kuluttaja arvioida sen mahdollisia emotionaalisia vaikutuksia itseensä. Mikäli taas sisällön luonne on esitetty harhaanjohtavasti, ei kuluttaja kykene arvioimaan sisällön vaikutuksia itseensä.

Paratiisi-VR:ssä kuluttaja tehdään tietoiseksi mahdollisesti järkyttävästä sisällöstä ennen ydinräjähdysnäytämistä. Kokemusta pohjustavien infotekstien jälkeen ruudulle ilmestyy varoitus:

“VR-kokemuksen tapahtumat saattavat järkyttää.”
(Yle, 2019b)

Varsinaisesta ikärajasta ei löydy mainintaa Ylen sivulla. Paratiisi-VR:ää käsittelevän artikkelin yhteydessä (Mäkeläinen, 2019) on kuitenkin linkki Ylen VR-oppaaseen, jossa on seuraavan maininta:

“Voinko näyttää Paratiisi-kokemusta lapselleni?”

Hyvin todentuntuinen virtuaalikokemus saattaa olla järkyttävä. Paratiisi-VR:ään on mallinnettu ydinpommin räjähdys, joka voi tuntua pelottavalta. Pyydämme vanhempia miettimään, milloin lapsi on tarpeeksi kypsä näkemään kokemuksen.”
(Koskinen & Tolsa, 2019).

Sisällöntuottajan vastuussa liittyen sisältöjen aiheuttamiin emootioihin täytyy huomioida, ettei sisällöntuottaja voi täysin ennustaa kaikkia mahdollisia yksilöön kohdistuvia emotionaalisia vaikutuksia, sillä ihmisten kokemukset ja tunnereaktiot ovat yksilöllisiä. Haastatteluista käy ilmi, että Paratiisi-VR:n kohdalla tämä näkyi siten, että osa henkilöistä, joille kokemusta näytettiin, pitivät kokemusta koskettavana, ja osa taas suhtautui kokemukseen ikään kuin hauskaan peliin.

5.5 Eettisen säännösten muodostuminen Paratiisi-VR:ssa ja sen tarve tulevaisuudessa

Immersiiviselle journalismille ei tällä hetkellä ole spesifioitua eettistä ohjeistusta. Tästä huolimatta Paratiisi-VR -projektista on haastatteluanalyysin perusteella löydettävissä projektin tekemistä ohjanneita eettisiä säännöstöjä.

Paratiisi-VR:n eettisiä valintoja ohjasi sekä journalistinen että myös tieteen etiikka. Haastateltavien osalta Mika Mäkeläinen edustaa projektin journalistista etiikkaa ja Teatime Researchin Aleksis Karne ja muut projektiin osallistuneet tuotantoyhtiön edustajat toivat työntekijöidensä akateemisen taustan kautta projektiin tieteen etiikkaa. Yhdessä nämä eettiset säännöt määrittivät raamit Paratiisi-VR:n etiikalle. Nämä eettiset näkökulmat eivät olleet haastateltavien käsityksen mukaan keskenään ristiriidassa projektin aikana.

Journalistisen ja tieteen etiikan lisäksi jo olemassa olevat visuaalisen journalismin konventiot vaikuttivat Paratiisi-VR:n eettisiin näkökulmiin. VR ja sen liitännäiset ovat medianäkökulmista sen verran uusia, että ne lainaavat väistämättä niitä lähimpänä olevista ilmaisumuodoista. Siksi immersiiiviset sisällöt noudattavat hyvin pitkälti visuaalisen journalismin konventioita. Visuaalisena medianäkökulmana VR-sisällöt ovat paljon velkaa televisiolle; kuvakulmat, leikkaus, editointi ja tarinankerronnan muodot näkyvät myös virtuaalitodellisuuteen tuotetussa immersiiivisessä journalismissa. Immersiivinen journalismi on syntynyt edellä mainittujen osatekijöiden summasta emergenssin kautta. Siitä on tullut siis täysin omanlainen ilmaistu muoto, joka koostuu erilaisista osista ja komponenteista, joita ei voi palauttaa aikaisempiin median muotojen ominaisuuksiin (Pihlström, 1999, 1). Esimerkiksi kaksiulotteinen TV-dokumentti ei voi muuntautua enää VR-formaattiin suoraan, vaan se tulisi kuvata ja tehdä kokonaan uudestaan, jotta se edustaisi tätä uutta mediaa.

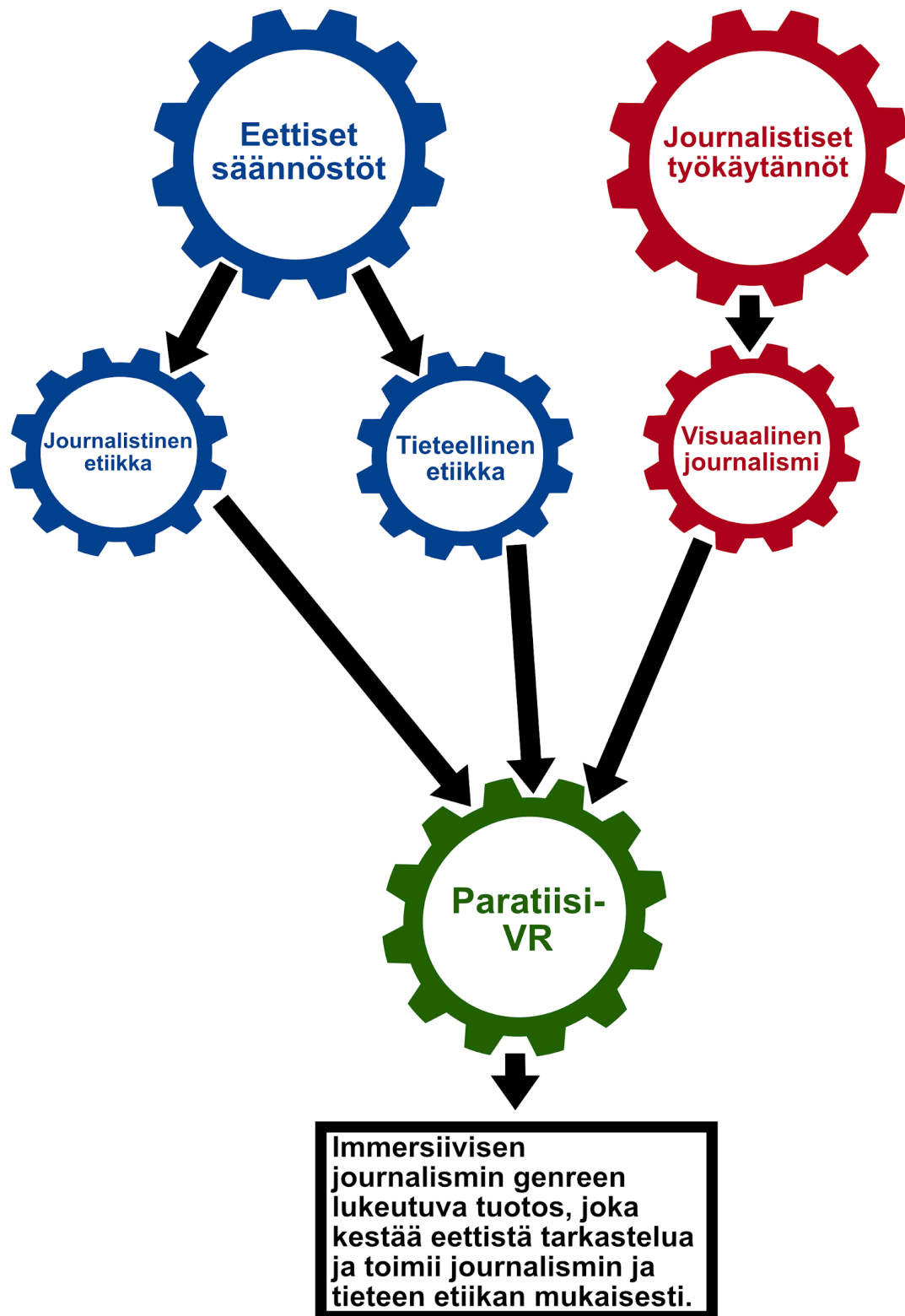
Visuaalisen journalismin konventioiden hyödyntäminen Paratiisi-VR:ssä näkyy siinä, että näiden uusien sisältöjen tekemiseen sovelletaan olemassa olevia

journalistisia ja tieteellisiä eettisiä sääntöjä kokijalle näytettävän kuvaston osalta. Haastatteluiden perusteella voidaan todeta, että Paratiisi-VR:ssä nojattiin visuaalisen journalismin konventioihin esimerkiksi vetypommin räjähdyskohdalla; vetypommin tuhovoimaa haluttiin demonstroida, mutta sen todellinen tuhovoima jätettiin tietoisesti näyttämättä. Haastateltavat kertoivat, että kokemukseen haluttiin tehdä intensiivinen ja mieleenjäävä mallinnus räjähdyksestä, mutta vetypommin räjäyttäminen esimerkiksi mallinnetun suurkaupungin keskustassa ei olisi palvellut projektin journalistisia tarkoituksia.

Vetypommin räjähdyskohdalla tieteellinen eettinen säännöstö näkyy siinä, että kokijalle ei näytetty vain räjähdystä, vaan tieteellisesti oikein mallinnettu räjähdys. Mäkeläinen kertoi, että räjähdys mallinnettiin yhteistyössä Säteilyturvakeskuksen (STUK) asiantuntijan kanssa, jolloin siitä saatiin efektien ja vaikutusten osalta mahdollisimman realistinen. Tämä pyrkimys räjähdyskohdan realistisuuteen voidaan lukea kuuluvan myös journalistisen etiikan piiriin journalistin ohjeiden kahdeksannen kohdan osalta:

“Journalistin velvollisuus on pyrkiä totuudenmukaiseen tiedonvälitykseen.”
(JSN, 2011)

Teatime Researchin Karmen mukaan myös aiempi kokemus immersiiivisistä sisällöistä vaikutti Paratiisi VR:n eettiseen arviointiin; mikäli immersiiivisten sisältöjen tuottajilla on aiempaa kokemusta vastaavanlaisista sisällöistä, on sisältöjen vaikutusten eettinen arviointi laaja-alaisempaa kokemuksen tuoman substanssiosaamisen vuoksi.



Kuva 1: Paratiisi-VR:ää ohjanneet säännöt ja konventiot, jotka muotoutuivat tekijöidensä pohjalta ja muodostivat eettiset raamit kyseiselle projektille.

Haastateltavien käsityksen mukaan immerstiivisen journalismin oman eettisen ohjeistuksen luominen on tarpeellista vasta, kun joku tietty raja ylittyy. Raja edustaa paradigman muutosta, jolloin uudelle medialle luodaan omat spesifit ohjeistukset, jotka muodostavat omat konventionsa ajan saatossa. Tätä rajaa haastateltavat eivät osanneet määrittää tarkasti. Molemmat haastateltavat kuitenkin jakoivat näkemyksen siitä, että rajan ylittäminen tapahtuu jonkin merkittävän virheen tai ylilyönnin kautta, joka lopulta nousee julkiseen keskusteluun.

6 POHDINTA

Tutkimuksen aikana tehdyistä haastatteluista käy ilmi, että tunteiden roolia ei tämän Paratiisi-VR -projektin osalta oltu mietitty tietoisesti tai kovin syvällisesti nimenomaan immerstiivisen journalismin näkökulmasta. Tuloksista voidaan kuitenkin päätellä kokijan emootioilla olleen merkittävä rooli Paratiisi-VR:n tekoprosessissa. Konkreettisimmin tämä tulee ilmi haastatteluissa esiin nousseesta kokijan perusturvallisuuden tunteen varjelun temasta, joka haastateltavien mukaan ohjasi Paratiisi-VR:n tekoprosessia alusta saakka. Steam-kommenttien pohjalta voidaan päätellä Paratiisi-VR:n herättäneen voimakkaita emootioita kokijoissa, ja samalla onnistuneen varjelemaan perusturvallisuuden tunnetta.

Tutkimuksessa nousi esiin myös sisällöntuottajan vastuun teema. Kokijan emootioiden vaikutus näkyy myös sisällöntuottajan vastuuna esitellä sisällön luonne totuudenmukaisesti johtamatta kuluttajaa harhaan; sisällön täytyy olla sellaista kuin luvataan. Tunteiden vaikutus näkyykin niin tekoprosessissa kuin myös lopputuotteen esittelyssä kuluttajille esimerkiksi sisältövaroituksina tai ikärajamerkintöinä. Sisällöntuottaja ei voi kuitenkaan täysin ennustaa, millaisia emootioita immerstiivisen journalismin sisällöt aiheuttavat kuluttajissa. Haastateltavat toivat esiin myös kuluttajan vastuun liittyen sisältöjen aiheuttamiin emootioihin; kun kuluttajalla on vapaus kuluttaa haluamaansa sisältöä, on hänellä myös vastuu sisältöjen mahdollisista vaikutuksista itseensä. Kun kuluttaja päättää kuluttaa haluamaansa sisältöä, hän hyväksyy sisällön mahdolliset emotionaaliset vaikutukset itseensä. Tärkeässä roolissa onkin sisällöntuottajan vastuu esitellä sisältöjen luonne totuudenmukaisesti.

Immerstiivisen journalismin oman eettisen ohjeistuksen puutteesta huolimatta Paratiisi-VR:ää ohjasi jo olemassa olevat eettiset säännöt. Journalistinen ja tieteen etiikka olivat tärkeässä roolissa muodostamassa Paratiisi-VR:n eettistä pohjaa. Paratiisi-VR:ssä näkyvän kuvamateriaalin osalta voidaan todeta, että

visuaalisen journalismin olemassa olevat konventiot vaikuttivat muun muassa siihen, kuinka vetypommin tuhoavaa voimaa demonstroitiin kokijalle; sen todellinen luonne jätettiin tietoisesti näyttämättä kokijan perusturvallisuuden tunteen säilyttämiseksi.

Haastattelujen perusteella on selvää, että tarve immersiiiviselle journalismille spesifoidulle eettiselle ohjeistukselle on olemassa, mutta tämä tarve ei ole vielä konkretisoitunut. Molemmat haastateltavat jakavat näkemyksen siitä, että tämä tarve konkretisoituu vasta jonkin merkittävän ylilyönnin tai virheen tapahtuessa, ja että immersiiivisen journalismin omat eettiset ohjeistukset muodostuvat julkisesti käytävän keskustelun kautta.

Ylen kokeiluja immersiiivisen journalismin saralla voidaan pitää tärkeänä immersiiivisen journalismin eettisten aspektien arvioinnin mahdollistajana Suomessa. Nämä kokeilut lisäävät toimittajien substanssiosaamista, joka on välttämättömyys immersiiivisen journalismin eettisten näkökulmien arvioinnissa. Mikäli toimittajilla ei ole immersiiivisen journalismin alustoista kokemusta, eivät he kykene kokonaisvaltaisesti arvioimaan immersiiivisen journalismin genreen kuuluvia tuotoksia etiikan ja emootioiden näkökulmasta.

7 LOPUKSI

7.1 Tutkimuksen arviointi

Tutkielman lähtökohtana toimi immerssiivisiin kokemuksiin liittyvät emootiot ja affektit sekä niiden vaikutus sisältöjen tekoprosessiin ja eettisen pohjan muodostumiseen. Tutkijoiden aikaisempi kokemus eri VR-laitteista ja immerssiivisen journalismin sisällöistä vaikutti merkittävästi aiheen valintaan ja sen tarkentumiseen koskemaan nimenomaan emootioita, affekteja ja etiikkaa. Lisäksi Jyväskylän yliopiston apulaisprofessorin Turo Uskalin ym. vuonna 2020 julkaisema *Immersive journalism as storytelling* -kirja kannusti valitsemaan tutkielman aiheeksi immerssiivisen journalismin. Aiheen valintaan vaikutti myös tutkijoiden yleinen mielenkiinto journalismia ja uutta teknologiaa kohtaan.

Varteenotettavaa VR-teknologiaa on kehitetty 90-luvun alusta lähtien, mutta varsinaista tutkimusta, etenkin tunteiden roolista, on tehty verrattain vähän. Aiheen rajaamisen ja tutkimuksen lähtöasetelmien pohtimisen jälkeen tutkielmaa lähdettiin työstämään seuraavilla oletuksilla:

1. Tunteilla on iso ja perustavanlaatuinen merkitys immerssiivisten sisältöjen tekoprosessissa, ja ne vaikuttavat sisältöjen laatuun merkittävästi.
2. Tekijöitä ohjaa jokin tietty ennaltamääriteltä eettinen säännöstö tai koodi, joka on helposti toistettavissa ja sovellettavissa.
3. Kokija ei voi olla täysin vastuussa omista emootioistaan ja täten kaikki tunnetason vaikuttamisyrietykset, tahattomat tai tahalliset, eivät ole hänen hallinnassaan.

Tutkimus onnistui vastaamaan tutkimuskysymyksiin ja tuottamaan uutta tietoa immerssiivisen journalismin ja tunteiden välisestä dynamiikasta niin

tuotantoprosessin kuin myös etiikan osalta. Tutkimuksessa esiteltiin tuotantoprosessiin vaikuttaneen kokijan perusturvallisuudentunteen varjelemisen käsitte sekä avattiin sisällöntuottajan ja kuluttajan vastuun välistä yhteyttä etiikan näkökulmasta. Tutkimuksessa tunnistettiin myös visuaalisen journalismin jo olemassa olevien konventioiden ja etiikan vaikutus Paratiisi-VR:n tekoprosessiin, kuvastoon ja etiikkaan. Tutkimushaastattelut onnistuivat myös tuottamaan sellaista tietoa, johon tutkimus itsessään ei tähdännyt: haastatellut tahot ilmaisivat tarpeen poikkitieteelliselle immersiiivisen journalismin tutkimukselle.

Haasteeksi osoittautui tutkijoiden ennakko-oletusten ja tutkimushaastatteluiden tuottaman tiedon välinen ristiriita, joka lopulta muutti tutkielman luonnetta merkittävästi. Tutkijat olettivat Paratiisi-VR:n tuotantoprosessin pohjautuvan emootioiden ja etiikan osalta johonkin ennalta määrättyyn immersiiviselle journalismille spesifioituun toimintatapaan, käytäntöihin tai ohjeisiin. Haastatteluiden perusteella kävi kuitenkin ilmi, että ajatus näistä toimintatavoista ja käytänteistä on kyllä olemassa, mutta konkreettinen ohjeistus immersiiivisen journalismin osalta puuttuu, eikä näitä näkökulmia ole käsitelty Paratiisi-VR -projektin aikana kovinkaan syvällisesti. Näiden spesifioitujen ohjeiden puuttuessa immersiiivisen journalismin sisällöt nojaavat jo olemassa oleviin käytäntöihin ja konventioihin, joka Paratiisi-VR:n osalta tarkoittaa journalistista ja tieteen etiikkaa sekä visuaalisen journalismin konventioita. Haasteeksi osoittautui myös aihevalinta, johon kandidaatintutkielma on liian suppea tutkielman muoto. Aihetta jouduttiin rajaamaan siten, että tutkielma keskittyi tuottamaan tietoa ainoastaan Ylen tekemästä Paratiisi-VR -kokemuksesta.

Tutkielma olisi voinut tuottaa tarkempaa tietoa immersiiivisen journalismin ja tunteiden välisestä dynamiikasta sekä siihen liittyvästä etiikasta, mikäli olisi ollut mahdollista käsitellä immersiiivisiä sisältöjä laajemmin. Tutkielman selkein heikkous onkin sen keskittyminen ainoastaan yhteen mediaan ja yhteen immersiiivisen journalismin teokseen. Haastateltavien osalta voitaneen todeta,

että tutkielma olisi tuottanut tarkempaa tietoa Paratiisi-VR:stä, mikäli kaikkia kaikkia projektiin osallistuneita henkilöitä olisi haastateltu. Valitsemamme haastateltavat työskentelivät projektissa merkittävässä rooleissa, joten emme koe haastateltavien vähäistä määrää ongelmalliseksi tutkielman kannalta.

7.2 Jatkotutkimuksen aiheita

Mielekkäitä jatkotutkimuksen aiheita löytyy tutkielman teemojen ympäriltä lukematon määrä, sillä immersiivinen journalismi on edelleen uusi ja verrattain vähän tutkittu journalistisen tarinankerronnan muoto. Tutkimuksen aikana huomattiin, että immersiiivisten sisältöjen tarjonta suomalaisessa mediassa on käytännössä vain Ylen harteilla, joten olisi mielenkiintoista selvittää, nähdäänkö immersiiivisessä journalismissa potentiaalia muissa suomalaisissa medioissa. Tutkielma lähestyi immersiiivisen journalismin etiikkaan liittyviä kysymyksiä vain yhden teoksen kautta, joten olisi toivottavaa, että jatkotutkimuksissa pyrittäisiin luomaan laajempaa ymmärrystä immersiiivisen journalismin etiikasta.

Aidoilta vaikuttavat kuva- ja videomanipulaatio ovat nykyisessä mediamaisemassa todellisuutta, joka tulee tulevaisuudessa vaikuttamaan myös immersiiivisen journalismin sisältöihin. Tästä syystä olisi tarpeellista tutkia kuvamanipulaatioiden ja immersiiivisen journalismin suhdetta eritoten virtuaalitodellisuuteen tuotetun journalismin osalta. Immersiiivisen journalismin sisältöjen yleistyessä on syytä tarkastella sisältöjä myös mielipidevaikuttamisen ja propagandan näkökulmasta.

Tutkielmaa varten haastatellut osapuolet ovat ilmaisseet tarpeen tämän tyyppiselle tutkimukselle. Paratiisi-VR:n tekemiseen osallistuneen tuotantoyhtiön puolelta esitettiin näkemys, että tutkimukset hyötyisivät sekä tieteellisen että journalistisen osapuolten välisestä yhteistyöstä. Tulevien tutkimuksien tulisikin olla luonteeltaan sellaista, että mukana olisi kaikki ne

tahot, jotka toimivat immersiiivisten sisältöjen projektien parissa. Aihetta tulisi tutkia ennen sen yleistymistä, jotta sen yleistyessä tietyt ohjesäännöt ja toimintamallit olisivat hallussa sekä eettisesti kestäväällä pohjalla.

Tutkielman tekijät ovat vakuuttuneita siitä, että immersiiivisen journalismin tutkimusta tulee lisätä. Immersiiivinen journalismi on hyvin poikkeuksellinen ja selkeästi perinteisestä journalismista erottuva tarinankerronnan muoto, jonka todelliset mahdollisuudet ja uhat ovat vasta avautumassa journalisteille ja journalismin tutkijoille. Lisäksi he kokevat, että tunteiden ja journalismin dynamiikkaan olisi syytä kiinnittää tarkempaa huomiota niin journalistisessa työssä kuin myös journalismin tutkimuksessa.

LÄHTEET

Azuma, R. T. 1997. A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6 (4), 355–385.

Baía Reis, A., Coelho, A. 2018. Virtual reality and journalism. *Digital Journalism* 6 (8), 1090–1100.

Beckett, C. & Deuze, M. 2016. On the role of emotion in the future of journalism. *Social Media Society* 2 (3), 1–6.

Burdea, G. C. 1999. *Haptic feedback for virtual reality*. New Jersey, Rutgers University.

de la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Giannopoulos, E., Pomés, A., Spanlang, B., Slater, M. 2010. Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 19 (4), 291–301.

Farnsworth, A. 2013. What is visual journalism? BBC. Saatavana: <https://www.bbc.com/news/blogs-the-editors-22483705> [viitattu 19.2.2021]

Fuchs, P. (2017). *Virtual reality headsets - A theoretical and pragmatic approach*. Leiden: CRC Press.

Heinonen, Y., Hietala, V., Kuusamo, A. and Lappalainen, P. 2014. *Taide, kokemus ja maailma. Risteyksiä tieteidenväliseen taiteiden tutkimukseen*. Helsinki: Utukirjat.

Hirsjärvi, S. and Hurme, H. 2000. *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Yliopistopaino.

Iltalehti, Digitoday. 2016. Yksityiskohtia julki: Näin toimii googlen vr-silmikko. Iltalehti, Digitoday. Saatavissa:

<https://www.is.fi/digitoday/art-2000001903354.html> [viitattu 23.2.2021]

Jaakkola, M. 2013. Hyvä journalismi: Käytännön opas kirjoittajalle. Helsinki: Kansanvalistusseura.

JSN = Julkisen sanan neuvosto. 2011. Journalistin ohjeet ja liite. Julkisen sanan neuvosto. Saatavissa: https://www.jsn.fi/journalistin_ohjeet/ [viitattu 7.3.2021]

Jones, S. 2020. "It's Not Just About Empathy." Teoksessa Immersive journalism as storytelling: Ethics, production, and design, toimittajat Uskali, T., Gynnild, A., Jones, S. & Sirkkunen, E, 86-91. Abingdon, Oxon: Routledge.

Kent, T. 2015. An ethical reality check for virtual reality journalism. Tom Kent -blogi 31.8.2015. Saatavissa: <https://medium.com/@tjrkent/an-ethical-reality-check-for-virtual-reality-journalism-8e5230673507> [viitattu 23.2.2021]

Koskinen, P & Tolsa, M. 2019. Näillä ohjeilla saat kaiken irti Ylen Paratiisi-virtuaali-kokemuksesta, joka vie sinut ennen-näkemättömällä tavalla keskelle Tyyntä valtamerta. Yle Uutiset. Saatavana: <https://yle.fi/uutiset/3-10619582> [viitattu 23.2.2021]

Korkman, P. & Yrjönsuuri, M. 1998. Filosofian historian kehityslinjoja. Helsinki: Gaudeamus.

Kosofsky Sedgwick, Eve. 2003. Touching Feeling: Affect, Pedagogy, Performativity. North Carolina, Duke University Press Books, Durham.

Laaksonen, K. 2018. Vihdoinkin osuma: Markkinoiden paras vr-silmikko selättää useimmat kilpailijoita vaivaavat ongelmat. Mikrobitti, uutiset. Saatavissa:

<https://www.mikrobitti.fi/uutiset/vihdoinkin-osuma-markkinoiden-paras-vr->

silmikko-selattaa-useimmat-kilpailijoita-vaivaavat-ongelmat/a96809cc-f8c0-3c2e-a249-e04695859a8a [viitattu 23.2.2021]

Lahti, M. 2019. Ylen digitaaliset palvelut kiinnostavat maailmalla – Paratiisi-elämys ja Trollitehdas-peli kansainvälisessä levityksessä. Yle Uutiset. Saatavana:

<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/09/12/ylen-digitaaliset-palvelut-kiinnostavat-maailmalla-paratiisi-elamys-ja> [viitattu 23.2.2021]

Laki Yleisradio Oy:stä 2005/635. Annettu Helsingissä 19.8.2002

Laki Yleisradio Oy:stä 2005/436. Annettu Helsingissä 28.6.2017

Lin, D., Bezemer, C. & Hassan, A. E. 2017. An empirical study of early access games on the steam platform. *Empirical Software Engineering: An International Journal* 23 (2), 771-799.

Levy, Jacob T. 2016. There is no such thing as ideal theory. *Social Philosophy & Policy* 33 (1-2), 312-333

Merton, R. K. 1938. *Science, Technology and Society in Seventeenth Century England*. *Osiris*, 4 (2), 360-632. Brugge: St. Catherine Press

Mäkeläinen, M. 2019. Paratiisi: Marshallinsaaret, Tyyni valtameri. Yle Uutiset. Saatavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-10586455> [viitattu 20.2.2021]

Mäntylä, J. 2004. *Journalistin etiikka*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press

Niiniluoto, I. 1980. *Johdatus tieteenfilosofiaan: Käsitteen- ja teorianmuodostus*. Helsinki: Otava.

Pantti, Mervi. 2010. The value of emotion: An examination of television journalists' notions on emotionality. *European Journal of Communication* 25 (2), 168-181.

Pavlik, J. V. 2013. Innovation and the future of journalism. *Digital Journalism* 1 (2), 181–193.

PEGI = Pan European Game Information. (2017). Mitä merkinnät tarkoittavat? - Pegi ikäraajat. PEGI. Saatavissa: <https://pegi.info/fi/node/59> [viitattu 23.2.2021]

Pihlström, S. 1999. Emergencissistä – Kommentti Kari Enqvistille. *Tieteessä Tapahtuu*, 17 (1), 1–7. Saatavissa: <https://journal.fi/tt/article/view/66464> [viitattu 19.2.2021]

Sánchez Laws, A.L. 2017. Can immersive journalism enhance empathy? *Digital Journalism* 8 (2), 1–16.

Schnabel, M., Wang X., Seichter, H. & Kvan, T. 2007. From virtuality to reality and back. International Association of Societies of Design Research. Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University Hung Hom

Siegling A.B., Petrides K.V. 2016. Drive: Theory and Construct Validation. *PLoS ONE* 11 (7), 1–27.

Sirkkunen, E., Vázquez, J., Uskali, T. & Väätäjä, H. 2020. "Exploring the Immersive Journalism Landscape." *Teoksessa Immersive journalism as storytelling: Ethics, production, and design*, toimittajat Uskali, T., Gynnild, A., Jones, S. & Sirkkunen, E, 13. Abingdon, Oxon: Routledge.

Slater, M., Khanna, P., Mortensen, J. & Yu, I. 2009. Visual Realism Enhances Realistic Response in an Immersive Virtual Environment. *IEEE Computer Graphics and Applications* 29(3), 76-84.

Steam. 2021. Steam - 2020 Year in Review. Steampowered. Saatavana: <https://store.steampowered.com/news/group/4145017?emclan=103582791433666425&emgid=2961646623386540826>

Tietoarkisto. 2018. Kvalitatiivisen datan käsittely. Tietoarkisto. Saatavissa: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/aineistonhallinta/kvalitatiivisen-datan-kasittely/#litterointi> [viitattu 23.2.2021]

Tieteen termipankki. 2021a. Filosofia:emootio. Tieteen termipankki. Saatavissa: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:emootio> [viitattu 23.2.2021]

Tieteen termipankki. 2021b. Kirjallisuudentutkimus:affekti. Tieteen termipankki. Saatavissa: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:affekti> [viitattu 23.2.2021]

Tieteen termipankki. 2021c. Filosofia:etiikka. Tieteen termipankki. Saatavissa: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:etiikka> [viitattu 8.3.2021]

Timantti 2019: Visuaalisen journalismin palkinto. 2019. Visuaalinen journalismi on. Timantti 2019. Saatavana: <http://timantti2019.fi> [viitattu 18.2.2021]

Tukes = Turvallisuus- ja kemikaalivirasto. (2010). Asiakkaana kuluttajapalvelussa. Kuluttajan oma vastuu turvallisuudesta. Tukes. Saatavissa: <https://tukes.fi/koti-ja-vapaa-aika/harrastukset-ja-aktiviteetit/asiakkaana-kuluttajapalvelussa> [viitattu 23.2.2021]

Uskali, T., Gynnild, A., Jones, S. and Sirkkunen, E, toim. 2020. Immersive journalism as storytelling: Ethics, production, and design. Abingdon, Oxon: Routledge.

Uskali, T. & Ikonen, P. 2020. "The Impact of Emotions in Immersive Journalism." Teoksessa Immersive journalism as storytelling: Ethics, production, and design, toimittajat Uskali, T., Gynnild, A., Jones, S. & Sirkkunen, E, 49. Abingdon, Oxon: Routledge.

Yle = Yleisradio Oy. 2019a. Ylen ohjelmatoiminnan ja sisältöjen eettiset ohjeet (OTS). Yleisradio. Saatavissa: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2017/11/20/ylen-ohjelmatoiminnan-ja-sisaltojen-eettiset-ohjeet-ots> [viitattu 25.2.2021]

Yle = Yleisradio Oy. 2019b. Paratiisi-VR. Yleisradio. Saatavissa:
<https://www.youtube.com/watch?v=4ebzizFXfE4> [2.3.2021]

Valtonen, O. 2019. 360°-sisältöjen keskiössä: miten suomalaisissa mediataloissa suhtaudutaan 360°-sisältöihin? Jyväskylän yliopisto, kieli- ja viestintätieteiden laitos. Kandidaatintutkielma

Valli, R & Aaltola, J. 2015. Ikkunoita tutkimusmetodeihin : 2, Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä : PS-kustannus