

## Artikkeli

# Viihteen ja vakavuuden rajoilla – käyttäjien kokemuksia uutispeleistä

### Abstrakti

Tässä artikkelissa tarkastellaan uutispeleihin eli pelillistettyyn journalismiin liitettyjä tulkintoja. Artikkelin perustuu neljään kohderyhmähaastatteluun (yht. 23 haastateltavaa), joissa uutisten käyttäjät keskustelivat uutispelien herättämistä kokemuksista ja mielikuvista. Tutkimuksen tulokset osoittavat, millaisia jännitteitä journalismin ja pelien kehysten välille syntyy. Käyttäjien tulkinnoissa korostuivat viihteellisyyden ja leikillisyyden kehys, suunnittelun ja käytettävyyden kehys sekä uskottavuuden ja totuudenmukaisuuden kehys. Tulokset auttavat ymmärtämään uutispelien pelaajien kokemuksia siitä, millaisista aiheista saa tai ei saa tehdä pelejä. Ne myös havainnollistavat niitä haasteita, joita pelillisen lähestymistavan hyödyntämiseen journalistisessa kontekstissa liittyy.

*Asiasanat: kehysteoria, pelillistäminen, uutispelit*

### Abstract: On the Border Between Play and Seriousness – Users' Experiences of Newsgames

This paper explores users' interpretations of newsgames, or gamified journalism. The study is based on four focus group interviews (altogether 23 interviewees), where interviewees discussed their experiences and perceptions regarding playing newsgames. The results illustrate the tensions ensuing between the frames of games and journalism. The frames of playfulness, design and usability as well as that of credibility and truthfulness were central to the interpretations. The findings highlight the challenges connected to developing newsgames, and offer insight into users' constructions concerning the relationship between news journalism and games, i.e. what journalistic topics should, or should not, be approached playfully.

*Keywords: gamification, frame theory, newsgames*

MARKO SIITONEN

Jyväskylän yliopisto

[marko.siitonen@jyu.fi](mailto:marko.siitonen@jyu.fi)

SANNA-KAISA LAUNONEN

Jyväskylän yliopisto

[sanna.k.launonen@student.jyu.fi](mailto:sanna.k.launonen@student.jyu.fi)

### Johdanto

Digitaalinen uutistuotanto ja -jakelu ovat mahdollistaneet erilaisten vuorovaikutteisten lähestymistapojen hyödyntämisen journalismissa (esim. Jacobson 2012). Myös mediamaiseman murros ja joukkoviestimien kohtaamat haasteet digitaalisessa toimintaympäristössä ovat johtaneet siihen, että vuorovaikutteisuutta on pyritty hyödyntämään esimerkiksi käyttäjien aktivoimisessa tai uusien kohderyhmien tavoittamisessa. Yksi esimerkki tämän alueen kehityksestä ovat niin kutsutut uutispelit (eng. newsgames) (Bogost, Ferrari & Schweizer 2010). Uutispelejä julkaistaan esimerkiksi uutisvirran seassa, jolloin niiden rooli on tukea tai täydentää uutisia. Uutispelit voivat olla myös itsenäisiä kokonaisuuksia, ja niiden kehittäjinä ja julkaisijoina on niin yksittäisiä kansalaisaktiiveja kuin suuria mediayhtiöitäkin.

Wired-lehden julkaisema *Cutthroat Capitalism: The Game* (2009) on muodostunut eräänlaiseksi uutispelien tyyppiesimerkiksi. Peli käsittelee Somalian rannikon merirosvousta, ja se päästää pelaajan muun muassa valtaamaan alueella liikkuvia aluksia ja neuvottelemaan panttivankien lunnaista. Samaan aikaan pelin kanssa julkaistiin aihetta käsittelevä juttu, jossa peligrafiikkaa ja erilaisia laskelmia ja mallinuksia yhdistettiin tarinankerrontaan<sup>1</sup>. Kunnianhimoisuudestaan huolimatta pelaajalle käy nopeasti selväksi, kuinka yksinkertainen itse peli on. Voidaankin sanoa, että uutispelejä kuvaa usein lyhyt kesto ja matala intensiteetti sekä helppo lähestyttävyyys ja käytettävyyys (vrt. Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009).

Kriittinen kysymys on, täyttääkö monikaan journalistisen jutun yhteyteen rakennettu vuorovaikutteinen sovellus pelin kriteerejä, vaikka niissä olisikin

hyödynnetty pelien mekaniikkaa tai muotokieltä. Tiukan rajauksen sijaan esitämme, että vastausta kannattaa lähteä etsimään *pelillistämisen* käsitteen kautta. Pelillistämisellä viitataan peleille ominaisen muotokielen ja pelimekaniikojen hyödyntämiseen pelien ulkopuolisissa konteksteissa (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke 2011). Pelillistämistä on hyödynnetty laajalti, joskin koulutus- ja opetuskonteksti näyttää olevan suosituin sovellusalue (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014). Pelitutkimuksen kentällä pelillistämisen käsitteelle on sen lyhyestä historiasta huolimatta ehtinyt jo muodostua kyseenalainen maine. Maine selittyy ainakin osin niillä markkinointiviestinnän ja koulutuksen alueilla nähdyllä kokeiluilla, joissa olemassa olevaan toimintaan liitetään esimerkiksi yksinkertainen pisteiden, saavutusten tai tasojen keräämisen idea. Kriittiset puheenvuorot ovat tällöin koskeneet esimerkiksi sitä, että jonkin aktiviteetin muokkaaminen päällisin puolin pelin kaltaiseksi oletetaan automaattisesti tekevän siitä mielenkiintoisemman tai nautittavamman (Ferrara 2013).

Uutispelien kohdalla kyseessä ei kuitenkaan useimmiten ole pisteiden tai tasojen liittäminen olemassa olevan sisällön päälle. Uutispelin tavoitteena voi olla esimerkiksi se, että uutisen kohteena olevaa ilmiötä simuloidaan, sen takana olevia syy-seuraussuhteita havainnollistetaan, tai se, että pelaajaa halutaan motivoida erilaisten vaihtoehtojen kokeilemiseen. Tähän pyritään usein *prosessuaalisen retoriikan* eli vaikuttamaan pyrkivien ja tietynlaista tulkintaa ehdottavien tapahtumasarjojen esittämisen keinoin. Käytännössä tämä tapahtuu usein antamalla lukijalle/pelaajalle mahdollisuus tehdä omia kokeilujaan vuorovaikutteisten elementtien avulla (ks. Bogost 2007, 2–3 ja 28–46). Uutispelien voidaan näin ollen nähdä liittyvän laajempaan hyötypelien genreen. Käytämme tässä artikkelissa yhteneväisyyden vuoksi uutispelin käsitettä, vaikka aivan yhtä hyvin voisi puhua uutisten tai journalismin pelillistamisestä.

Uutispelit voidaan erotella muutamaan päätyyppiin (Bogost, Ferrari, & Schweizer 2010, 15–17). Toimituksellisilla peleillä (editorial games) on vahva vaikuttamaan pyrkimisen ajatus taustallaan, ja niiden välityksellä ilmaistaan toimituksen mielipiteitä, pyritään herättämään tunteita ja ottamaan kantaa. Tabloidipelit (tabloid games) keskittyvät kevyiden ajankohtaisuutisten, kuten julkisjuurujen ja urheilutapahtumien, kommentointiin tai kuvittamiseen. Reportaasipelit

(reportage games) täydentävät asiapitoisia uutisia ja perustuvat usein samantapaiseen taustatutkimukseen kuin varsinaisen uutistekstikin. Tämänkaltaisiin peleihin voidaan laskea mukaan myös vuorovaikutteiset infograafit, kuten erilaiset budjettilaskurit.

Uutispelien tutkimuksessa ei ole tähän mennessä tarkasteltu pelaajien/käyttäjien kokemuksia ja käsityksiä. Uutispelejä on käsitelty erityisesti pelien tekemisen näkökulmasta, eikä niinkään niiden vastaanottamisen, käyttämisen tai vaikuttavuuden suhteen. Tässä tutkimuksessa tarkastelemme uutispelien ja pelillistettyjen uutisten vastaanottamista ja tulkintaa kehysteoriasta käsin. Seuraavaksi esitellään lyhyesti kehysteoria viestinnän tutkimuksen näkökulmasta.

*Kehysteorialle* on esitetty viimeisimpien vuosikymmenien saatossa laaja kirjo erilaisia määritelmiä. Kehyksen tai kehysten käsitteet ovatkin tieteellisesti monitulkintaisia ja jossain määrin myös alakohtaisia. Viestinnän ja sen lähialojen saralla tunnetuimpia määritelmiä ovat kenties Goffmanin (1974) ja Entmanin (1993) määritelmät (ks. myös esim. Gamson & Modigliani 1989; Iyengar 1991; Gitlinin 1980). Vaikka määritelmässä on paljon samankaltaisuuksia, on kehysteoriaa jo pitkään kutsuttu Entmanin (1993) sanoja lainaten pirstaloituneeksi paradigmaksi, sillä teorian perusajatuksia ja käsitteitä on sovellettu monipuolisesti, mutta jokseenkin epäohjonmukaisesti. Tämä on toisaalta nähty myös vahvuudeksi (D'Angelo 2002).

Pelitutkimuksen monitieteisellä kentällä kehysteoriaa on hyödynnetty erityisesti pelitilannetta ja pelaajien toimintaa tarkasteltaessa, jolloin yhteisesti neuvoteltujen kehysten ajatuksella on voitu ymmärtää niin pelaamisen keskeisintä, jaettua ydintä, kuin pelaamiseen liittyviä muita tasoja ja merkityksiä (alueen tutkimuksia on koonnut yhteen esim. Deterding 2009). Pelaamiselle on tyypillistä se, että pelaajat määrittelevät tietyn tilanteen pelitilanteeksi (Glas, Jørgensen, Mortensen & Rossi 2011, 143). Tässä tutkimuksessa ei tarkastella pelaajien käyttäytymistä itse pelitilanteessa, vaan ollaan kiinnostuneita siitä, miten pelaajat yhdessä neuvottelevat ja tulkitsevat uutispelejä.

Tutkimuksessa käytetään Reesen (2001, 11) määritelmää kehyksistä, jossa kehukset ovat sosiaalisesti jaettuina ja suhteellisen pysyviä rakenteita ja periaatteita. Niiden tehtävänä on auttaa meitä jäsentämään ja ymmärtämään

sosiaalista todellisuuttamme symbolisella tasolla. Yksilötason kehykset, joita usein kutsutaan myös skeemoiksi, auttavat tiedostamattomalla tasolla uuden informaation arvioimisessa ja omaksumisessa suhteessa aiempaan tietoon, ja helpottavat muistamista ja ymmärtämistä kontekstualisoimalla ilmiöitä, tilanteita ja asioita. Ne ilmenevät tavoissa havainnoida, arvioida ja selittää asioita ja kokemuksia. (ks. esim. Entman 1993, Scheufele 2004.)

Uutispelin tai pelillistetyn uutisen ilmestyessä kehystymistä on jo tapahtunut. Kulttuuriset ja sosiaaliset kehykset ohjaavat toimittajia ja uutisorganisaatioita valikoimaan tietynlaisia uutisia. Ne ohjaavat myös sitä, millaisesta näkökulmasta ja mihin yksityiskohtiin keskittyen aiheesta tai ilmiöstä kerrotaan. Kehystymistä on myös se, missä muodossa uutinen tarjotaan, esimerkiksi kokonaan tai osittain pelin muodossa. Lukija tai pelaaja puolestaan arvioi ja tulkitsee uutista omien tulkinnallisten kehystensä kautta. Vaikka kehykset voidaankin nähdä suhteellisen pysyvinä rakenteina, kuuluu niiden luonteeseen se, että niitä neuvotellaan, uusinnetaan ja tuodaan näkyväksi vuorovaikutuksessa. Ne ovat siis alttiita muutoksille erityisesti pyrkiessämme ymmärtämään uusia ilmiöitä.

Tässä tutkimuksessa keskitytään vastaanottajiin, eli uutispelin pelaajiin. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, millaisten tulkinnallisten kehysten kautta uutisten käyttäjät muodostavat ymmärrystään uutispelien ilmiöstä.

## Tutkimuksen toteutus

Koska uutispelien ilmiö on verrattain tuore, ja voitiin ennakoida että monellaakaan uutisia seuraavalla ei ole pitkälistä kokemusta niiden käyttämisestä, lähestymistavaksi valittiin laadullinen ja tutkimusotteeltaan avoin tutkimus. Laadullisen lähestymistavan valintaa puolsi myös tieto siitä, että suurin osa tähän mennessä julkaistusta, pelillistämistä koskevasta tutkimuksesta on lähestynyt aihetta kvantitatiivisin menetelmin (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014). Usein kysymyksessä on ollut lomaketutkimus, jolloin tavoitteena on ollut esimerkiksi selvittää pelillistämisen koettuja vaikutuksia kohdejoukkoon. Hamarin, Koiviston ja Sarsan (2014) mukaan vähemmistönä olevat laadulliset tutkimukset osoittavat kuitenkin pelillistämisen olevan ilmiönä oletettua monisyisempi.

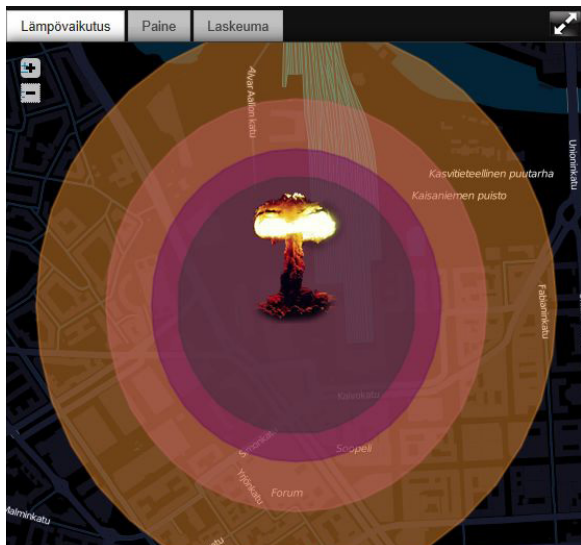
Tutkimuksen aineistonkeruumenetelmäksi valittiin kohderyhmähaastattelu. Ryhmäkeskustelu antaa osallistujille monipuoliset mahdollisuudet käsitellä aihetta yhdessä muiden osallistujien kanssa. Tämän voidaan puolestaan ajatella vastaavan pitkälti sitä tapaa, millä ihmiset neuvottelevat kehyksiä – pyrkivät ymmärtämään ympäröivää todellisuutta ja erityisesti sitä koskevaa uutta tietoa. Osallistujien välistä keskustelua analysoimalla on mahdollista päästä käsiksi niihin samaistuviin ja eriytyviin tulkinnallisiin kehyksiin, joiden kautta he muodostavat ymmärryksensä käsillä olevasta ilmiöstä.

Kohderyhmähaastattelua on menetelmänä käytetty useisiin eri tarkoituksiin. Yleisiä tavoitteita ovat esimerkiksi olleet ideoiden, tuotteiden tai palvelujen testaaminen ja kehittäminen sekä ajatusten, mielipiteiden ja tuntemusten tutkiminen (Krueger 2004, 393). Valitsemamme kohderyhmähaastattelun tyyppi voidaan Stewartin, Shamdasanin ja Rookin (2007, 8–13) luokittelua mukaillen nähdä yhdistelmänä kohdennettua tutkimusta ja humanistista haastattelua. Kohdennetussa tutkimuksessa aineisto kerätään joukolta ihmisiä, joilla on jonkinlainen jaettu kokemus tietystä konkreettisesta tapahtumasta tai tilanteesta. Tässä tutkimuksessa tämä jaettu kokemus tuotettiin ennakkoaineiston avulla, kun haastatteluun osallistuvat ihmiset ohjattiin kokeilemaan valikoituja uutispelejä. Humanistiselle kohderyhmähaastattelulle tyypillisesti tässä tutkimuksessa painopiste oli haastateltavien omien merkitysten painottamisessa esimerkiksi määrän tai lukujen sijaan.

Haastateltavia kerättiin usealla eri tavalla. Tutkijat kävivät tutkimukseen liittymättömissä tilaisuuksissa, kuten luennoilla tai harrastuksien yhteydessä, kertomassa olevansa mukana digitaalista uutisformaattia käsittelevässä hankkeessa. Tämän 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. Haastateltavia rekrytoidessaan tutkijat eivät puhuneet suoraan uutispeleistä, vaan uudesta digitaalisesta uutisformaattista.

Ennen haastatteluja osallistujille lähetettiin tutustumismateriaali, jossa oli linkit kolmeen erilaiseen pelillistettyyn uutiseen: *Helsingin Sanomien*

ydinpommeja käsitelleeseen *tuhokoneeseen* (2012), *Helsingin Sanomien säästöpeliiin* (2013) sekä Chilen kaivosturmaa koskevaan kaivosmiesten pelastamispeliin *Los 33* (Root33 2010), johon liittyi *The New York Timesin* pelastusoperaatiota havainnollistava esitys (2010). *Helsingin Sanomien tuhokoneessa* pelaaja saa eteensä liikuteltavissa olevan kartan, jolle hän voi ”pudottaa” valitsemansa räjähteen. Pelaaja voi liikuttaa kartan esimerkiksi kotialueensa päälle ja testata, millainen lämpövaikutus, paine tai laskeuma räjähteestä syntyisi. *Säästöpelissä* puolestaan pyritään hallituksen budjettisuunnitelman mukaisesti leikkaamaan kuntien menoista miljardi euroa. Pelaajalle on näkyvillä yleisluontoinen lista



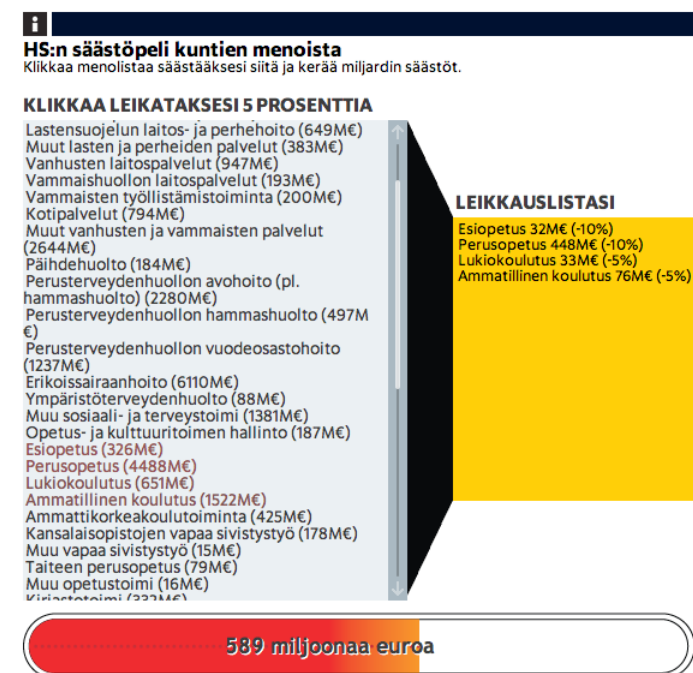
Kuva 1: Helsingin Sanomien tuhokone

erilaisista menokohteista ja nykyisistä kuluista. Menokohtaa klikkaamalla kyseisen kohdan rahoituksesta leikataan viisi prosenttia nykyisistä budjeteista. *Los33:ssa* pelaaja yrittää pelastaa Chilen kaivosturman uhreja kaivoksesta. Pelaaja ohjaa pelastuskapselia pyörittämällä ratasta, ja käy noutamassa alhaalla odottavia kaivosmiehiä yksi kerrallaan ylhäällä odottavaan vapauteen. *The New York Timesin* havainnollistava esitys esittelee puolestaan dioilla yksityiskohtaisesti pelastusoperaation. Esityksessä käsitellään muun muassa kaivoksen syvyyttä sekä pelastuskapselin toimintaa. Nämä kohderyhmähaastatteluiden materiaalina käytetyt uutispelit voidaan sijoittaa Bogostin ja kumppaneiden (2010, 15–17) jaottelussa pääosin reportaasipelien kategoriaan. Haastateltavat saivat kokeilla sovelluksia omalla ajallaan sekä juuri ennen haastatteluja siihen varatussa tilassa.

Ryhmähaastatteluja järjestettiin neljä kappaletta syksyn 2013 aikana. Näihin neljään haastatteluun osallistui yhteensä 23 haastateltavaa, joiden ikä vaihteli välillä 19–68 (keskiarvo 30,4 vuotta). Kestoltaan ryhmähaastattelut olivat noin tunnista puoleentoista tuntiin<sup>2</sup>. Haastattelut nauhoitettiin panoraamakameralla, joka antoi 360 asteen kuvan pöydän ympärille asettuneista keskustelijoista. Nauhoittamisen jälkeen haastattelut litteroitiin. Litteraatioissa pyrittiin sanatakkiaan ilmaisuun, jossa esimerkiksi merkittävät tauot ja naurahdukset merkittiin mukaan. Lyhyitä taukoja, niiden pituuksia tai intonaatioita ei litteroitu, sillä niitä ei nähty merkityksellisiksi valitun analyysimenetelmän kannalta. Litteroitu haastatteluaineisto oli yhteensä 40722 sanan laajuinen.

Aineistonkeruumenetelmänä kohderyhmähaastattelu avaa oven useille erilaisille analyttisille lähestymistavoille. Tässä tutkimuksessa sitoudumme sosiaalisen konstrukti-

onismien periaatteisiin siitä, että yksilöt jakavat ja neuvottelevat subjektiivisia todellisuuksiaan kielen ja vuorovaikutuksen kautta. Fokus ei toisin sanoen ollut yksittäisten ihmisten ajatuksissa, vaan siinä, millaista todellisuutta ryhmäkeskusteluun osallistuvat ihmiset yhdessä rakensivat. Tällainen merkitysneuvottelu on aina kontekstuaalista. Ne käsitteet joiden kautta maailmaa jäsenämme, ovat sosiaalisesti,

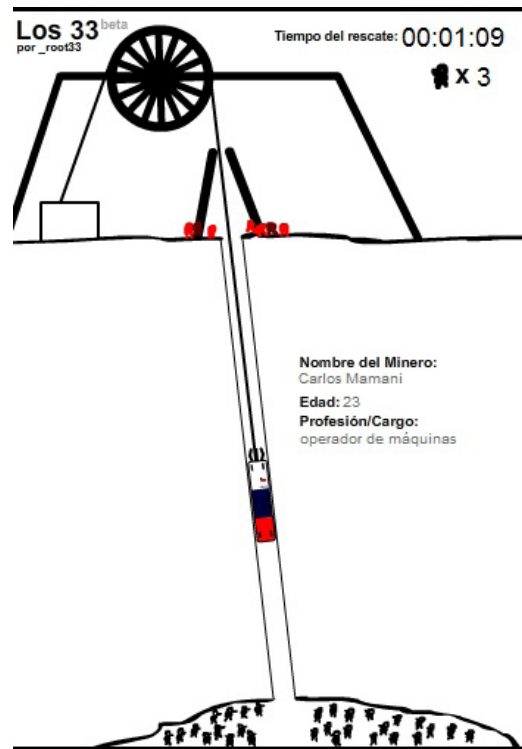


Kuva 2: Helsingin Sanomien säästöpelin

ihmiset yhdessä rakensivat. Tällainen merkitysneuvottelu on aina kontekstuaalista. Ne käsitteet joiden kautta maailmaa jäsenämme, ovat sosiaalisesti,

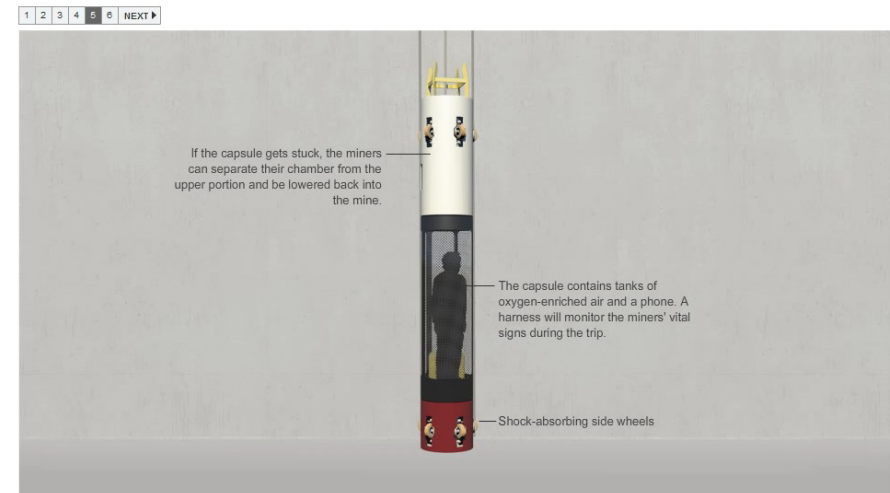
historiallisesti ja kulttuurisesti asemoituja. Nämä käsitteet ovat toisaalta jatkuvan muutoksen kohteena, toisaalta niillä on mahdollistava ja rajoittava vaikutus ajatuksiimme ja tekoihimme. (Foster & Bochner 2008, 92.) Esimerkiksi uutispelit ovat ilmiönä samalla sekä uusi että vanha. Monille haastattelun osallistuneille henkilöille tämä tutkimus oli ensimmäinen kerta kun he kokeilivat uutispelejä. Toiset haastateltavat kertoivat kokeilleensa useitakin uutispelejä, tai he viittasivat omaan pelihistoriaansa, jonka omalta osaltaan voidaan nähdä kehystävän heidän tulkintojaan. Kohderyhmähaastattelujen avulla luotiin yhteinen tila, jossa ymmärrystä ja merkityksiä oli mahdollista neuvotella.

Koska kehykset ilmenevät erityisesti tavoissa havainnoida, arvioida ja selittää kokemuksia, etsittiin aineistosta erityisesti kohtia, joissa haastateltavat keskustelussa arvioivat tai selittivät uutispelien ilmiötä tai kokemuksiaan ja tuntemuksiaan niistä. Merkityksellisiksi nousivat myös ne kohdat, joissa haastateltavat kertoivat siitä, kuinka he eivät ymmärtäneet jotakin asiaa tai osa-aluetta uutispeleistä. Ensin molemmat tutkijat lukivat omilla tahoillaan aineiston läpi. Tämän jälkeen he kävivät aineiston uudelleen lävitse merkiten ja nimeten aineistosta kaikki tutkimuksen kannalta merkitykselliset kohdat. Kun tämä alustava koodaus oli tehty, merkinnät yhdistettiin ja niille etsittiin keskustellen yhtenevät nimikkeet. Tässä vaiheessa keskusteltiin myös tulkinnasta ja



Kuva 3. Los33:ssa yritetään pelastaa Chilen kaivosturman uhreja kaivoksesta.

For the remaining trapped miners, a short trip to the surface is at hand. [Related Article >](#)



Kuva 4. The New York Timesin esitys havainnollistaa pelastusoperaatiota.

etsittiin yhteisymmärrystä yksittäisiä koodeja yhdistävistä kategorioista, jotka edustavat niitä kehyksiä, joiden kautta haastateltavat pyrkivät luonnehtimaan ja ymmärtämään eli merkityksellistämään uutispelien ilmiötä. Analyysin lopputuloksena aineistosta tunnistettiin kolme pääkehystä: 1) viihteellisuuden ja leikillisyyden kehys sekä aiheen vaatiman vakavuuden välinen jännite, 2) suunnittelun ja käytettävyyden kehys sekä 3) uskottavuuden ja totuudenmukaisuuden kehys. Seuraavaksi kukin kehys käydään läpi tarkemmin, minkä jälkeen tuloksia pohditaan suhteessa aikaisempaan tutkimuskirjallisuuteen.

## Tulokset

*Viihteellisuuden ja leikillisyyden kehys sekä aiheen vaatiman vakavuuden välinen jännite.* Ryhmäkeskusteluissa nousi vahvasti esiin huoli uutisten viihteellistymisestä ja uutispelien osallisuudesta tähän trendiin. Viihteellistymisen koettiin olevan epätoivottua ja vievän tilaa varsinaiselta uutisisällöltä. Uutispelien myös uskottiin keventävän uutisen kohteena olevaa aihetta ja häivyttävän sen vakavuutta. Uutispelien ja uuden teknologian pelättiin korostuvan liiallisesti suhteessa

uutissisältöihin, jolloin varsinaisen asiasisällön nähtiin mahdollisesti jäävän toissijaiseksi. Uutispelien epäiltiin myös harhauttavan erityisesti kokemattomamman lukijan pois varsinaisen asiasisällön ääreltä ja pelkästään leikkimään ja toteuttamaan enemmänkin peleihin liitettyjä tavoitteita uutisten lukemisen 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

Osallistajat 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.

(Ryhmä 3, keskustelua *HS:n säästöpelistä*)

Uutisten ja pelien tavoitteet muotoutuivatkin keskusteluissa varsin erilaisiksi. Pelien ajateltiin olevan ajanvietettä ja viihdettä, kun taas uutisiin liitettiin ajatus ymmärryksen laajentamisesta.

Keskustelijat pohtivat runsaasti myös uutispelien aiheenvalintaan liittyviä kysymyksiä. Soveltuviksi aiheiksi miellettiin valistavat, henkilökohtaiset aiheet, kuten oman käytöksen vaikutus ympäristöön. Sen sijaan esimerkiksi *Helsingin Sanomien tuhokone*, jossa voi testata erilaisten pommien vaikutuksien laajuutta esimerkiksi Helsingin ydinkeskustassa, oli monien mielestä mauton, ellei suorastaan epäkorrekti. Joukossa oli esimerkiksi heitä, jotka eivät halunneet kokeilla *tuhokonetta* lainkaan. Ihmisten hyvinvointiin liittyvät traagiset tapahtumat tai tuhoisat onnettomuudet, erityisesti niiden ollessa ajankohtaisia, koettiin hyvin epäsoviviksi uutispelien aiheiksi. Esimerkkejä keskustelussa esiin nostetuista epäsovivista aiheista olivat muun muassa kadonneet henkilöt, koulusurmat ja terrori-iskut:

Osallistuja 4: Ei oo vielä ainakaan tullu vastaan mitään semmosta epäsovivaa, 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.

(Ryhmä 4, yleistä keskustelua uutispelien aiheista)

Keskustelu siitä, mistä aiheista "saa" tai "ei saa" tehdä pelejä, ei ole uusi eikä rajoitu pelkästään uutispeleihin. Esimerkiksi poliittiset ja kommentoivat sarjakuvat ovat saaneet osansa tällaisesta negatiivisesta huomiosta, mistä esimerkiksi muutaman vuoden takainen kiista Muhammed-aiheisista sarjakuvista Tanskassa (Modood, Hansen, Bleich, O'Leary & Carens 2006). Myös uutispelien yhteydessä tunnetaan tapauksia, joissa pelejä on kritisoitu tai jopa vedetty linjoilta koska ne on koettu liian loukkaaviksi. On kuitenkin aiheellista muistaa, että jos pelin tarkoituksena on herättää tunteita ja keskustelua, sitä ei pitäisi hylätä lähestymistapana vain siksi että se näissä tavoitteissa tavoitteissa onnistuu. (Bogost ym. 2010, 28, 78.)

*Uutispelien suunnittelun ja käytettävyyden kehys.* Tulosten pohjalta uutispelien suunnittelun ja toteutuksen haasteet ja kysymykset nousivat hyvinkin tärkeiksi. Huolimatta pelien viihteellisyydestä ja niihin liitetystä mahdollisista uhkakuvista, uutispelien nähtiin potentiaalisesti havainnollistavan ja konkretisoivan uutisaiheita ja helpottavan vaikeasti käsitettävien aiheiden, kuten suurien etäisyyksien tai määrien, ymmärtämistä. Helsingin Sanomien säästö-peli konkretisoi monelle, kuinka vaikeaa miljardin säästäminen kuntien budjetista todella on. Lisäksi haastateltavat kertoivat, kuinka pelit onnistuivat tekemään aiheista henkilökohtaisempia. Esimerkiksi *tuhokoneessa* pommin saattoi pudottaa omalle asuinalueelleen, ja *säästöpelissä* valinnat perustuivat henkilökohtaisille arvioille:

3: Mulle jäi mieleen se tota... leikkauslista. Et se oli mulle positiivinen kokemus, en ollu aikasemmin noita tehny, että... et siinä oli must järkee, se niinku konkretisoi

sen, et miten vaikeeta nyt on, et ku mä rupesin klikkaa sieltä jostain yleishallinnosta ja jostaki, että otetaahan viisiprosenttia pois ja olin mielestäni niinku tyytyväinen, että mähän sain hirveesti leikattua ja sit mä katoin lopputulost ni ei siin ollu varmaa viel miljoonaakaan vielä, et

(pieniä naurua)

3: Et niinku, et ihan hirveesti... et niinku... se konkretisoi sen, et missä tilanteessa nyt hallitus on ja joutuu niitä leikkauslistoja tekemään, että... en kadehdi heitä.

5: Aika samanlainen kokemus mullaki oli, et se jotenki tosi hyvin niinku konkretisoi sen ja siinä myös niinku näkee että.. että koska, ihmiset usein niinku tavaltaan puhuu siitä, et nyt.. että leikataan vääristä asioista, mut sit jos mietitään mitkä asiat on niinku mitä kunta hoitaa, niin sehän hoitaa nimenomaan vaikka niinkun lasten ja vanhusten asioita ja jos niistä pitää tavallaan niinku säästää, niin mistä itse niinku olis sit valmis luopumaan, ni onhan se tosi niku vaikee tehtävä.

(Ryhmä 3, keskustelua HS:n säästökoneesta)

Mahdolliset hyödyt jäivät keskustelijoiden mukaan kuitenkin varsin rajallisiksi verrattuna uutispeleissä havaittuihin puutteisiin, kysymyksiin ja ongelmiin. Esimerkkeinä olleiden uutispelien merkitys tai tarkoitus herätti paljon kysymyksiä, ja haastateltavat eivät olleet välillä varmoja niiden sanomasta. Uutispelien antaman informaation koettiin olevan useimmiten vajavaista, itsestään selvää tai jopa puuttuvan kokonaan. Lisäksi uutispelien taustalla olevat prosessit ja niiden perustana oleva informaatio eivät tuntuneet haastateltaville tarpeeksi läpinäkyviltä. Myös esimerkkeinä olleiden uutispelien käyttöliittymät sekä ohjeiden rajallisuus nousivat ongelmallisiksi, sillä kaikki haastateltavat eivät osanneet käyttää kyseisiä uutispelejä esimerkiksi käyttöliittymän epäselvyyden tai ohjeiden puuttumisen takia. Nämä kokemukset heijastelevat hyvin ajatusta siitä, että uutispelien tulisi olla mekaniikoiltaan ja toteutukseltaan mahdollisimman helposti lähestyttäviä, koska ne on tarkoitettu suurelle yleisölle (Sicart 2008, 31–32).

Ongelmalliseksi muodostuivat myös tilanteet, joissa pelimekaniikka ei tukenut aiempaa kokemusta tai mielikuvaa todellisuudesta, vaan esimerkiksi esitti kaivosmiesten pelastusoperaation yksinkertaisena ja vaarattomana, vaikkakin aikaa vievänä prosessina, tai Helsingin pommituksen ydinpommeilla

hyvinkin mahdollisena ja yksinkertaisena tapahtumana. Uutispelien prosessuaalinen retoriikka oli siis ristiriidassa aihekehityksen kanssa.

*Uskottavuuden ja totuudenmukaisuuden kehys.* Haastateltavat arvioivat uutispelien totuudenmukaisuutta hyvin erilaisin tavoin. Yhtäältä uutispelien katsottiin olevan nimenomaan pelejä, jolloin niiden ei uskottu edustavan todellisuutta kuin vain suuntaa-antavasti – jos lainkaan. Toisaalta haastateltavat odottivat, että uutispelien pitäisi uutisorganisaatioiden tuotoksina pystyä kertomaan tapahtumista ja aiheista ainakin kohtuullisen luotettavasti. Yleisesti ottaen materiaalina olleiden uutispelien totuudenmukaisuus arvioitiin varsin heikoksi. Tämä liittyi usein jo aiemmin mainittuun tietojen puutteellisuuteen, simulaation keskeneräisyyteen, uutisen koettuun puuttumiseen tai pelien lähökohtaisesti kyseenalaisena pidettyyn totuudenmukaisuuteen:

Osallistuja 1: koska siis se se loi siitä taas sellasen et mä aloin klikkailee niitä ja kattelemaan et mitä siellä on ja.. sitte, mä en tiedä olis se justinsa jonku FMI:n (?) kautta tehty, tai jotain tällasta vastaavaa että se ottais niinku tuuliolosuhteet ja selaset huomioon, koska siinä just silleen niinku wllup että tännepäin menee ja niinku, Osallistuja 6: Mmh

Osallistuja 1: laskeuma, tänään, jos siellä jotain sellasta kävis ja näin... mutta tota... mut seki oli taas silleen et en tiä mihin tää perustuu, en tiä yhtään et mihin se pohjaa ja tälleen näin mutta tota.. et silleen ei ehkä uskottavinta ikinä mutta... niin. Ihan mielenkiintosta

Osallistuja 6: Nii onks se sitte et... onks se sitten merkittävää tavallaan se sisällön kannalta kuinka uskottavaa se on ne..

Osallistuja 1: Mmh

Osallistuja 6: no ei se nyt varmaan mitenkään erityisen välttämättä merkittävää

Osallistuja 1: Nii siis se justinsa

Osallistuja 6: et onko se peli kuinka kuvaava..

Osallistuja 3: Nii, ainoos sit tietty se, että tekeekö se siitä uutisesta tyhjemmän jutun

Osallistuja 6: Nii, nii, nii

(Ryhmä 2, keskustelua HS:n *tuhokoneesta*)

Kokonaisuudessaan haastateltavat kokivat materiaalina olleiden uutispelien uskottavuuden ja luotettavuuden varsin heikoksi. Tähän vaikuttivat uutispelien

koettu viihteellisyys, niiden suunnittelun ja toteutuksen ongelmat sekä pääasiassa heikoksi arvioitu totuudenmukaisuus. Toisaalta haastateltavat nostivat esiin, että uutispelin julkaisseen organisaation maine ja uskottavuus saattoivat nostaa myös uutispelin arvoa. Näiden tulosten perusteella voidaankin esittää, että mikäli uutispelin aihe, toteutus ja käyttöliittymä on suunniteltu huolella, ja sen julkaisu ympäristö tukee vaikutelmaa sen luotettavuudesta, voi uutispeli olla hyvä tapa havainnollistaa tai syventää journalistista kerrontaa. On kuitenkin huomattava, että uutispelejä ei ikään kuin formaattina arvioitu kovinkaan uskottavaksi. Utismedian uskottavuus on perustunut muun muassa kokonaisvaltaisuuteen, virheettömyyteen ja tarkkuuteen, mielipiteiden ja faktojen eroteluun sekä todenmukaisuuteen (Gaziano & McGrath 1986, 454). Tällaiset arviointikriteerit voivat kuitenkin soveltua huonosti peleille ominaiseen leikilliseen eetokseen, ja näin johtaa heikkoon uskottavuuden kokemukseen uutispelien kohdalla.

Tulosten perusteella on mahdollista esittää, että journalistinen konteksti asettaa erityisiä haasteita uutispelien suunnittelulle ja toteutukselle. Vaikka uutisten toivotaan useimmiten olevan ytimekkäitä ja esittävän asian tai tapahtuman selkeästi, vaaditaan erityisesti tosielämään pohjautuvalta peliltä eli jonkinlaiselta simulaatiolta huomattavasti enemmän monimutkaisuutta. Esimerkiksi *säästöpelin* kohdalla pelaajat jäivät odottamaan näkevänsä valintojensa seurauksia, ja kun niitä ei pystytty tarjoamaan, koettiin simulaation olevan keskeneräinen.

Lopuksi on huomionarvoista, että emme haastattelukutsuissa tai kysymyksissä puhuneet tutkijalähtöisesti uutispeleistä vaan esimerkiksi sovelluksista ja digitaalisista uutisformaateista. Silti haastateltavat puhuivat kokeilemistaan sovelluksista heti peleinä. Tämä voi viitata esimerkkeinä olleiden uutispelien kuuluvan tulkinnallisesti enemmänkin pelien kuin uutisten kehukseen. Se myös selittäisi tulkintoja jotka liittyivät pelien viihteellisyyteen, asiasisällön hämärtymiseen, simulaation monimutkaisuuteen sekä uskottavuuden ja totuudenmukaisuuden kyseenalaistamiseen.

## Lopuksi

Tässä artikkelissa käsiteltiin uutispelien pelaajien tulkintoja ja kokemuksia kehysteoreettisesta näkökulmasta. Pyrkimyksenä oli kuvata ja ymmärtää sitä, millaisten tulkinnallisten kehysten kautta uutisten käyttäjät muodostavat ymmärrystään uutispelien ilmiöstä. Uutispelien pelaajat selittivät kokemukseen, näkemyksiään ja mielipiteitään uutispeleistä erityisesti pelien viihteellisuuden ja uutisten vakavuuden ristiriidan, käytettävyyden sekä uskottavuuden näkökulmista.

Kehysteoreettinen lähestymistapa uutispelien tutkimukseen ja lähempään tarkasteluun osoittautui tässä tutkimuksessa mielenkiintoiseksi valinnaksi. Koska uutispelit ovat ilmiönä verrattain uusi, ja ne sijoittuvat journalismin ja pelien rajapinnalle, asettavat ne haasteita niille aiemmille tulkintakehyksille, joita peleihin tai uutisiin on liitetty. Kuten Bogost ja kumppanit (2010, 26) toteavat, uutispelien varovainen ja tarkka ”kehystäminen” on tärkeää, jotta voitaisiin välttää lukijan ja kokijan väärinkäsitykset ja hämmennys. On tärkeää huomata, että toimittajien ja pelinkehittäjien ideologiset tavoitteet eivät mitenkään välttämättä toteudu suoraan, vaan pelaajien odotukset ja toiminta saattavat johtaa täysin toisenlaiseen lopputulokseen kuin oli ajateltu (Bogost ym. 2010, 26–27). Tämä voi johtua esimerkiksi prosessuaalisen retoriikan suunnittelun epäonnistumisesta tai aiheen odottamattomasta tai uudesta lähestymisnäkökulmasta, joka ei sovi lukijoiden tai pelaajien lähtökäsityksiin ja skeemoihin. Uutispelit joutuvat ainakin vielä vastaamaan sekä prototyyppisille uutisille että prototyyppisille peleille asetettuihin odotuksiin ja vaatimuksiin. Joissain tapauksissa, esimerkiksi totuudenmukaisuuden ollessa kyseessä, nämä kaksi osa-aluetta voivat olla jopa lähtökohtaisesti ristiriidassa.

Tutkimuksen löydökset korostavat paitsi uutispelien suunnittelun haasteita ja vaikeutta, myös pelien asemaa edelleen pääasiallisesti viihdyttävänä mediaformaattina. Pelit eivät haastateltujen mielestä useinkaan sopineet vakavien uutisaiheiden käsittelyyn, ja ne saatettiin nähdä suorastaan epäkunnioittavana



tapana lähestyä vakavaa aihetta. Tulokset voivat kuitenkin auttaa uutispelien kehittäjiä huomioimaan paremmin uutispelien ja journalistisen kontekstin asettamat vaatimukset pelisuunnittelulle sekä pelien toteutukselle. Erityisiä vaatimuksia ovat esimerkiksi erityisen laava kohderyhmä, uutispelien vaikuttamaan pyrkivät tavoitteet, totuudenmukaisuuden problematiikka, taustalla olevien prosessien läpinäkyvyyden ideaali, aiempia kohtia tukevien pelimekaniikkojen suunnittelu sekä tietysti aikaresurssien ottaminen huomioon.

Uutispelit ovat pelitutkimuksen kannalta mielenkiintoinen ilmiö, sillä ne esiintyvät sellaisessa ympäristössä, jossa käyttäjät eivät miellä itseään pelaajiksi eivätkä useinkaan lähtökohtaisesti orientoidu pelaamaan. Tulosten perusteella tämä päti koko ryhmään, eikä pelikokemuksella tai -harrastuneisuudella ollut merkitystä asiaan. Digitaalisen pelaamisen yleistymisen, ja ehkä ennen kaikkea hyväksyttävyyden sosiaalisena ilmiönä, on ollut yksi viime vuosikymmenien suurista kehityslinjoista. Aikaisemmissa tutkimuksissa on osoitettu, kuinka monia erilaisia lähestymistapoja pelaamiseen voi olla, ja kuinka loppujen lopuksi vain pieni osa pelejä pelaavista ihmisistä varsinaisesti sitoutuu pelaamiseen harrastuksena, tai identifioi itsensä pelaajaksi (ks. esim. Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009). Samalla on hyvä muistaa, että Suomenkin kaltaisessa tietoyhteiskunnassa on edelleen suuri joukko ihmisiä, jotka aktiivisesti välttelevät digitaalista teknologiaa, ja tekevät esimerkiksi päätöksen elää elämäänsä ilman tietokoneita (Hakkarainen & Hyvönen 2010).

Uutispelit ja pelillistetyt uutiset ovat verrattain uusi ja kehitysvaiheessa oleva ilmiö. Tutkimusprosessia arvioitaessa on otettava huomioon, että tutkimuksen materiaalina käytetyt uutispelit ohjaavat tutkimuksen tuloksia, ja että erilaiset uutispelit olisivat saattaneet johtaa hyvinkin erilaisiin tulkintoihin. Lisäksi kehysteoreettinen lähtökohta ei takaa tulosten vertailtavuutta kehysteorian varsin monipuolisten soveltamistapojen takia. Tutkimus kuitenkin tarjoaa pohjatietoa nykyisestä suhtautumisesta uutispelisiin, mahdollista hyötyä uutispelien suunnitteluun ja suuntia jatkotutkimukselle. Sekä laadullinen että määrällinen lisätutkimus erityisesti uutispelien suunnittelusta ja toteutuksesta, kuten myös yleisön ja varsinaisten käyttäjien reaktioista ja kokemuksista on tarpeen, jotta uutispelejä voidaan kehittää

suuntaan, jossa ne palvelisivat mahdollisimman hyvin niille asetettuja tavoitteita. Kohderyhmäkohtaiset, uutispelejä vertailevat tai uutispelien aiheita käsittelevät tutkimukset voisivat viedä uutispelien kehitystä eteenpäin.

## Kiitokset

Helsingin Sanomain Säätiö on tukenut tutkimusta.

## Viitteet

- 1 Ks. *Wiredin* julkaisema artikkeli *An Economic Analysis of the Somali Pirate Business Model*. <[http://archive.wired.com/politics/security/magazine/17-07/ff\\_somali\\_pirates](http://archive.wired.com/politics/security/magazine/17-07/ff_somali_pirates)>
- 2 Haastattelurunkoa, yhteydenottokirjettä sekä muita vastaavia dokumentteja voi tiedustella ensimmäiseltä kirjoittajalta.

# Lähteet

## Uutispelit ja niihin liittyvät uutiset

Los33. Root33 2010. <<http://www.root33.cl/los33/>> Tarkistettu 14.3.2014.

Carney, Scott (2009): An Economic Analysis of the Somali Pirate Business Model. *Wired* 13.7.2009. <[http://archive.wired.com/politics/security/magazine/17-07/ff\\_somali\\_pirates](http://archive.wired.com/politics/security/magazine/17-07/ff_somali_pirates)>

*Cutthroat Capitalism: The Game*. Smallbore Webworks & Dennis Crothers 2009. *Wired* 20.7.2009. <<http://archive.wired.com/special/multimedia/2009/cutthroatCapitalismTheGame>> Tarkistettu 1.9.2014.

Helsingin Sanomat (2014). Sutinen, Teija & Linjala, Minna-Liisa. *Kokeile HS:n säästöpelillä, kuinka säästäisit miljardin kunnilta*. 23.9.2013. <<http://www.hs.fi/politiikka/a1305720802040>>. Tarkistettu 14.3.2014.

Helsingin Sanomat (2012). Pugin, Leo, Lundgren, Jarmo & Mäkinen, Esa. *Ydinaseet vertailussa – HS:n tuhkone näyttää pommiin voiman kartalla*. 11.12.2012. <<http://www.hs.fi/ulkomaat/a1305620620516>>. Tarkistettu 14.3.2014.

## Kirjallisuus

Bogost, Ian, Ferrari, Simon & Schweizer, Bobby (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge: MIT Press.

D'Angelo, Paul (2002). News Framing as Multiparadigmatic Research Program: A Response to Entman. *Journal of Communication* 52, 870–888.

Deterding, Sebastian (2009). The Game Frame: Systemizing a Goffmanian Approach to Video Game Theory. Proceedings of DiGRA 2009: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. London 1.–4. September 2009. <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.43112.pdf>>.

Deterding, Sebastian, Dixon, Dan, Khaled, Rilla & Nacke, Lennart (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". Proceedings of MindTrek'11. Tampere, Finland 28.–30. September 2011.

Entman, Robert M. (1993). Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm. *Journal of Communication* 43:4, 51–58.

Ferrara, John. (2013). Games for Persuasion: Argumentation, Procedurality, and the Lie of Gamification. *Games and Culture* 8:4, 289–304.

Foster, Elisa & Bochner, Arthur P. (2008). Social Constructionist Perspectives in Communication Research. Teoksessa James A. Holstein & Jaber F. Gubrium (toim.): *Handbook of Constructionist Research*. New York, NY: The Guilford Press, 85–106.

Gamson, William A. & Modigliani, Andre (1989). Media Discourse and Public Opinion on Nuclear Power: A Constructionist Approach. *American Journal of Sociology* 95:1, 1–37.

Gaziano, Cecilie, McGrath, Kristin (1986). Measuring the Concept of Credibility. *Journalism Quarterly* 63:3, 451–462.

Gitlin, Todd (1980). *The Whole World Is Watching: Mass Media in the Making and Unmaking of the New Left*. Berkeley, CA: University of California Press.

Glas, René, Jørgensen, Kristine, Mortensen, Torill Elvira & Rossi, Luca (2011). Framing the Game: Four Game-Related Approaches to Goffman's Frames. Teoksessa Crawford, Garry, Victoria K. Gosling & Ben Light (toim.): *Online Gaming in Context: The Social and Cultural Significance of Online Games*. London: Routledge, 141–158.

Goffman, Erving (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Boston: Northeastern University Press.

Hakkarainen, Päivi & Hyvönen, Pirkko (2010). Tietokoneeton elämä yli 60-vuotiaan valintana: Tunteita ja perusteluja. *Media & viestintä*, 4, 79–96.

Hamari, Juho, Koivisto, Jonna & Sarsa, Harri (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. Hawaii, USA 6.–9. January 2014.

Iyengar, Shanto (1991). *Is anyone responsible? How television frames political issues*. Chicago, IL: University of Chicago Press.

Jacobson, Susan (2012). Transcoding the news: An investigation into multimedia journalism published on nytimes.com 2000–2008. *New Media and Society* 14:5, 867–885.

Kallio, Kirsi Pauliina, Frans Mäyrä & Kirsikka Kaipainen (2009). Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 1–15.

Krueger, Richard A. (2004). Focus Group. Teoksessa Michael S. Lewis-Beck, Alan Bryman, & Tim F. Liao (toim.), *The SAGE Encyclopedia of Social Science Research Methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc. 392–396 doi: 10.4135/9781412950589.n345

Merton, Robert K. (1987). Focussed interviews and focus groups: Continuities and discontinuities. *Public Opinion Quarterly* 51, 550–566.

Modood, Tariq, Randall Hansen, Erik Bleich, Brendan O'Leary & Joseph H. Carens (2006). The Danish Cartoon Affair: Free Speech, Racism, Islamism, and Integration. *International Migration* 44:5, 3–62.

Ulmanu, Monica, Gröndahl, Mika & Xaquín, G.V. (2010). A Final Rescue Phase. *The New York Times* 12.10.2010. <[http://www.nytimes.com/interactive/2010/10/12/world/20101013-chile.html?ref=chileminingacci\\_dent2010&\\_r=0](http://www.nytimes.com/interactive/2010/10/12/world/20101013-chile.html?ref=chileminingacci_dent2010&_r=0)> Tarkistettu 14.3.2014.

Reese, Stephen D. (2001). Prologue – Framing Public Life: A Bridging Model for Media Research. Teoksessa Reese, Stephen D., Oscar H. Gandy Jr. & August E. Grant (toim.), *Framing Public Life: Perspectives on Media and Our Understanding of the Social World*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum, 2001, 7–31.

Scheufele, Bertram (2004). Framing-effects approach: A theoretical and methodological critique. *Communications* 29, 401–428.

Sicart, Miguel (2008). Newsgames: Theory and Design. Teoksessa Scott M. Stevens & Shirley J. Saldamarco (toim.), *Proceedings of Entertainment Computing - ICEC 2008*, 27–33.

Stewart, David W., Prem N. Shamdasani & Dennis W. Rook (2007). Introduction: Focus Group History, Theory, and Practice. Teoksessa Stewart, David W., Prem N. Shamdasani & Dennis W. Rook. *Focus Groups*. 2nd. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, Ltd. 1–19. doi: 10.4135/9781412991841.d3