

## Uutispelit tuovat henkilökohtaisen kokemuksen ajankohtaiseen uutisaiheeseen

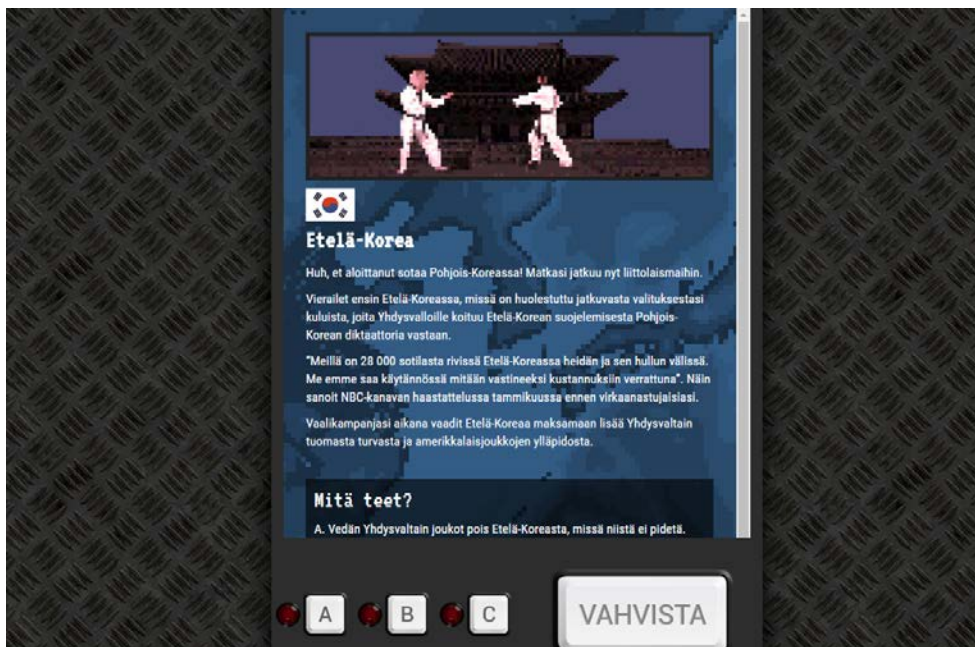
Laurila Salla, Palokangas Teemu

13.10.2017 ::

**Suomalaiset uutispelit yhdistelevät piirteitä journalismista ja hyötypeleistä. Uutispelillä on kolme erilaista moodia: tarinallinen, testaava ja havainnollistava. Lisäksi uutispelit pyrkivät tuomaan henkilökohtaisen kokemuksen uutisaiheeseen ja antavat yleisölle mahdollisuuden asemoida itseään ajankohtaisessa uutisaiheessa.**

Verkkomedioiden uutisvirrassa julkaistuja pelimäisiä uutisartikkeleita kutsutaan usein uutispeleiksi. Uutispelit ovat ajankohtaista ja faktapohjaista joukkoviestintää, ne esitetään journalistisessa kontekstissa ja niillä on pelimäisiä tai pelillistettyjä ominaisuuksia. <sup>[1]</sup> Uutispelit ovat journalismin kentälle ja sen tutkimukselle verrattain uusi ilmiö. Pelitutkija Sicartin mukaan uutispelien tarkoitus on selvittää ja kommentoida ajankohtaisia tapahtumia ja ne täydentävät yksittäistä uutista. <sup>[2]</sup> Ammattikorkeakoulun opinnäytetyönä toteutettu tapaustutkimus paikallistaa uutispelit osana journalismin kenttää ja täydentää tietoa uutispeleistä.

Opinnäytteessä tutkittiin neljää uutispeliä tapaustutkimuksen näkökulmasta. Tutkielman aineistona tarkasteltiin neljää uutispeliä analysoimalla niitä kokonaisvaltaisesti. Aineistoksi valittiin Yleisradion pelit Sinut on käännytetty (kuva 2), Trump ja 6 pulmaa Itä-Aasiassa (kuva 1) sekä Helsingin Sanomien uutispelit Luokkakone (kuva 3) ja Murretesti (kuva 4).

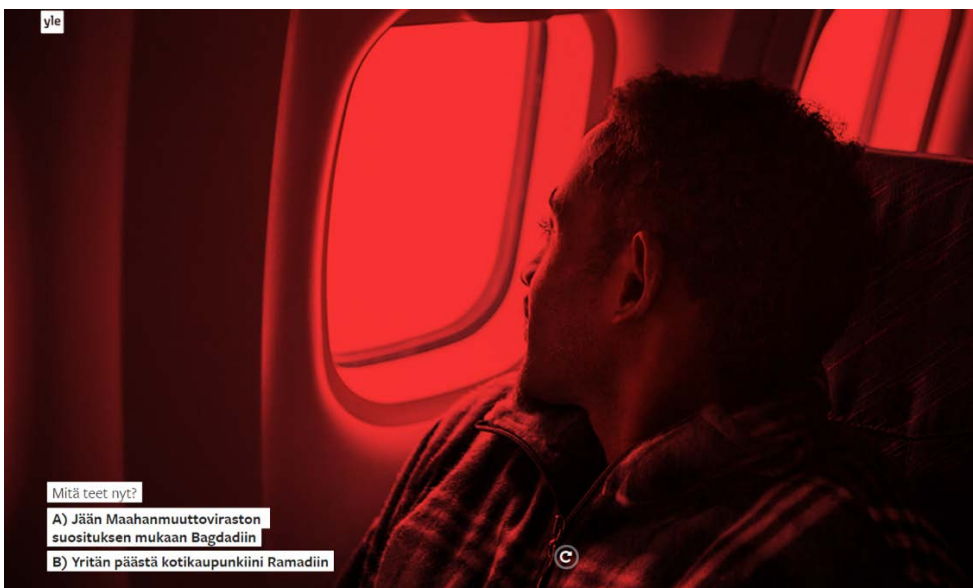


KUVA 1. Yleisradion uutispeli Trump ja 6 pulmaa Itä-Aasiassa <sup>[1]</sup>

# Uutispelit ovat osa journalismin murrosta

Vaikka journalismi muuttuaan välineiden kehittyessä, itse journalismin ydin ei muutu, koska sen perustana toimiva tiedonvälitystehtävä ei muutu [31]. Journalismi on ajankohtaista ja faktapohjaista joukkoviestintää, joka on itsenäistä ja edustaa suurta yleisöä [4]. Journalismi ymmärretään tällä hetkellä välineiden mukaan jaoteltuna neljässä eri muodossa: verkko-, televisio-, radio- ja printtijournalismina [5]. Verkkojournalismi käsittää monenlaisia uutisisältöjä ja se on verkkopohjaisuutensa vuoksi vapaa yhdistämään erilaisia kerronnan tapoja [6]. Verkkojournalismin ominaispiirteinä pidetään interaktiivisuutta, sisällön muokattavuutta, hypertekstuaalisuutta ja multimediaalisuutta. Eritoten interaktiivisuus on keskeinen osa verkkojournalismia ja se mahdollistaa yleisön osallistumisen ei vain yleisönä vaan myös kokijana ja osallistujana. [5]

Uutispelit voidaan nähdä osana journalismin murrosta, jossa keskeistä on ollut mediaympäristön digitalisoituminen. Joukkoviestinnän välineiden kehittyessä sisältö mukautuu välineisiin ja syntyy uusia kerronnan muotoja. Voidaan ajatella, että uutispelit ovat monimediallisena, tekstiä, kuvaa, koodia, videota ja ääntä yhdistävinä journalistisina tuotteina yksi tyyppiesimerkki konvergenssin – eli medioiden toisiinsa sulautumisen – tuomasta uudenlaisesta journalistisesta sisällöstä.



KUVA 2. Yleisradion uutispeli Sinut on käännytetty [2]

## Uutispeleillä on yhteyksiä hyötypelieihin

Hyötypeliksi kutsutaan pelejä, joiden tarkoitus on muu kuin viihteellinen, kuten esimerkiksi opetus, simulointi, valmennus tai mainonta [7]. Uutispeleillä voidaan nähdä olevan paljon yhteistä hyötypelien kanssa, sillä niissä journalistista sisältöä esitetään pelin muodossa tai pelillisiä elementtejä hyödyntäen.

Pelitutkijat korostavat määritelmässään hieman eri asioita uutispeleistä. Sicartin mukaan uutispelien tarkoitus on selittää tai kommentoida ajankohtaisia tapahtumia ja ne täydentävät usein yksittäistä uutista. Uutispelit havainnollistavat ja kommentoivat uutisia ja ovat siten uutisen tavoin vain tietyn aikaa ajankohtaisia. Uutispelejä voidaan tästä näkökulmasta pitää toimituksellisina, kantaaottavina sisältöinä. [2] Treanor ja Mateas taas määrittelevät uutispelin peliksi, joka kääntää toimituksen mielipiteellisen aineiston pelin säännöiksi ja mekaniikaksi T[8]. Lähinnä erilaisuus näkökulmissa koskee sitä, mikä on uutispelien suhde mielipidesisältöihin.

Tutkimustulosten perusteella saatiin uutta tietoa uutispeleistä. Tuloksista selviää ensinnäkin, että uutispeli ei aina kerro olevansa peli. Uutispelejä saatetaan nimittää esimerkiksi testeiksi tai datajournalismiksi. Toiseksi, uutispelit hyödyntävät usein yksinkertaista pelimekaniikkaa, kuten testejä, polkuja ja näiden kahden yhdistelmiä. Kolmanneksi, uutispelit voi jaotella kolmeen kategoriaan voittamisen ja häviämisen näkökulmasta: peleiksi, joita ei voi voittaa, peleiksi, joita ei voi hävitä, ja peleiksi, joissa voitto ja häviö ovat yhtäläisessä asemassa. [1] Kuten Charsky toteaa, kaupallisissa peleissä pelin haaste on yleensä pelin voittaminen, mutta hyötypelissä pelin häviö voi olla oppimisen kannalta merkittävä kokemus [9]. Tässä mielessä uutispeli on

lähellä hyötypeliä. Kummassakaan ei välttämättä voi voittaa, eikä voittaminen ole aina pelin tarkoituksen kannalta tarpeellista.

The screenshot shows a game interface with a questionnaire on the left and a progress bar on the right. The questionnaire has four questions:

- Mikä on ikäsi?** (What is your age?) with a slider set to 24.
- Mikä on sukupuolesi?** (What is your gender?) with radio buttons for 'Mies' (unselected) and 'Nainen' (selected).
- Oletko työelämässä vai työtön?** (Are you in the workforce or unemployed?) with radio buttons for 'Työelämässä' (selected) and 'Työtön' (unselected).
- Kuinka suuret ovat bruttotulosi kuukaudessa (sisältäen työtulot, pääomatulot ja kaikki tuet)?** (How large are your gross monthly income (including wages, capital income and all benefits)?) with a slider set to 2100.

On the right, a progress bar shows the player's status in various categories:

- ASiantuntija (Expert): Full blue bar.
- Eliaatti (Elite): Full blue bar.
- Kipuja (Pain): Partial blue bar.
- Leipätyöläinen (Bread worker): Full blue bar.
- Duunari (Worker): Full blue bar.
- Vähäosainen (Low-income): Full red bar.

A 'SEURAAVA' (NEXT) button is at the bottom right.

KUVA 3. Helsingin Sanomien uutispeli Luokkakone <sup>[3]</sup>

## Uutispelit ovat ajankohtaisia uutisaiheita havainnollistavia ja tuovat kokemuksen osaksi uutisaihetta

Tutkimustulosten mukaan uutispeli toimii kolmessa erilaisessa moodissa: havainnollistavana, testaavana ja tarinallisena (taulukko 1) <sup>[1]</sup>. Tarinallisen uutispelin tavoitteena on kertoa pelaajalleen mielenkiintoinen tarina. Pelaajan tavoitteena on seurata tarinaa ja mahdollisesti ohjata sitä. Esimerkiksi kielteisen turvapaikkapäätöksen saaneesta pakolaisesta kertovassa uutispelissä pelaaja seuraa pakolaisen tarinaa ja ohjailee pakolaisen tekemiä valintoja pelin tarinan edetessä. Havainnollistava uutispeli havainnollistaa jotain todellisuudessa esiintyvää tai todennäköistä ilmiötä. Se esittää syy-seuraussuhteita niin, että pelaaja voi pelin avulla testata, mitä todellisuudessa tapahtuisi, jos toimittaisiin tietyllä tavalla. Esimerkiksi Trumpin Aasian politiikkaa käsittelevä peli havainnollistaa, mitä tapahtuisi, jos Yhdysvaltojen presidentti toimisi tietyllä tavalla diplomaattisuhteita hoitaessaan. Havainnollistamisen moodissa pelaajaa ohjaa mielenkiinto tarkastella todellista tai todennäköistä tapahtumaa ja sen vaihtoehtoja. Journalistisena tuotteena tällainen uutispeli tavoittelee tosiasioiden tai todellisten syy-seuraussuhteiden ja tapahtumien esittämistä. Testaavassa moodissa peli tavoittelee todellisuutta vastaavan testituloksen antamista ja pelaaja testituloksen selvittämistä ja journalismi pyrkii esittelemään pelaajalle, kuinka tämä asemoituu ajankohtaisessa uutisaiheessa, esimerkiksi luokkakonetta käyttämällä pelaaja saa tiedon omasta yhteiskuntaluokastaan tai murretestin tekemällä haasteen pohtia käyttämänsä kieltä. Nämä kaikki linkittyvät journalismiin todellisuuden jäsentäjänä ja tarinankertojana sekä yleisölle tarjottuna mahdollisuutena identifioida itseään suhteessa muihin.

TAULUKKO 1. Uutispelin kolme moodia

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

Tutkimustuloksia tarkastelemalla näyttäisi, että ainakin ideaalilanteessa uutispeli täyttää Kuneliuksen määritelmän hyvästä journalismista nelijalkaisena otuksena. Kuneliuksen määritelmän mukaan hyvä journalismi on tiedonvälitystä, tarinankerrontaa, julkisen keskustelun ylläpitämistä ja julkisen toiminnan resurssina toimimista. <sup>[3]</sup> Silti uutispelillä on sellaisiakin ominaisuuksia, joiden ei välttämättä ensisijaisesti ajatella kuuluvan journalismiin. Keskeinen piirre on se, että uutispeli hyödyntää kerronnassaan myös fiktiota. Perinteinen journalismi taas pyrkii faktoihin pohjaten kertomaan, mitä maailmassa tapahtuu tai on tapahtunut. <sup>[4]</sup> Spekulaatiiviset journalistiset sisällöt kuuluvat yleensä kolumneihin tai muuhun toimituksen mielipiteelliseen aineistoon. Aineiston tapausesimerkeistä Trump ja 6 pulmaa Itä-Aasiassa edustaa juuri tällaista esimerkkiä. Uutispeli esittelee Yhdysvaltojen ja Itä-Aasian maiden välisiä diplomaattisia pulmia, joita Donald Trump tulee presidenttinä mahdollisesti kohtaamaan. Tämä uutispeli olisi ehkä toisessa journalistisessa olomuodossa voinut olla asiantuntijan vieraileva kolumni, jossa hahmotellaan pelin esittämiä skenaarioita. Uutispeli kertoo kyllä, millaisia asiantuntijalähteitä se käyttää tietonsa pohjana, mutta näiden tietojen taustoja ei ole siteerattu ja siten selkeästi osoitettu samalla tavalla kuin journalismissa yleensä.

.....Murretesti.....

## Millä näistä sanoista useimmin viittaa itseesi?

mä

mää

mie

Minä

KUVA 4. Helsingin Sanomien uutispeli Murretesti <sup>[4]</sup>

## Uutispeleistä ajankohtaispeleihin

Uutispelit eivät nimestään huolimatta ole varsinaisesti uutisia, eli eivät kerro uusia asioita maailmasta. Uutispelien aiheet ovat ennemminkin ajankohtaisia puheenaiheita, jotka kyllä pohjautuvat uutisaiheisiin. Uutta niissä voi olla näkökulma ja tarkastelutapa. Siksi parempi käsite voisikin olla ajankohtaispeli, vaikka jo jalansijaa saanutta uutispelin käsitettä onkin vaikea syrjäyttää jälkikäteen. Tutkimuksen tulosten perusteella uutispelin määritelmää voidaankin syventää seuraavalla tavalla.

Uutispelit ovat ajankohtaista ja faktapohjaista joukkoviestintää, ne esitetään osana verkkojournalismia pelillisessä tai pelin muodossa. Uutispelien journalistisuus syntyy ajankohtaisesta aihevalinnasta ja asiantuntija-aineistoista, joita hyödynnetään pelin faktatiedon ja tarinankerronnan pohjana. Uutispeli syventää ajankohtaista puheenaihetta. Peleinä uutispelejä ei välttämättä rakenneta voittamisen ja häviämisen ympärille ja uutispelin pelimekaniikka on yleensä yksinkertainen.

Uutispelin tarinankerronta voi olla fiktiivistä, mutta tarinalla on yhteys ajankohtaiseen uutisaiheeseen ja tarinan tukena voidaan hyödyntää faktapohjaista aineistoa, kuten dokumentaarista kuvaa. Uutispelit havainnollistavat todellisia tai todennäköisiä tapahtumia ja uutispelin kautta pelaajalla on mahdollista asemoida itseään suhteessa uutisaiheeseen. Lisäksi uutispelit tuovat kokemuksen osaksi ajankohtaista uutisaihetta ja pyrkivät henkilökohtaistamaan uutisaiheen. Uutispelin kautta pelaaja voi ottaa osaa ajankohtaiseen julkiseen keskusteluun ilmiöön ja peilata itseään suhteessa tähän ilmiöön. <sup>[1]</sup>

### Lähteet

1. <sup>^</sup> <sup>abcd</sup> Laurila, S. 2017. Uutispeli tuo kokemuksen uutisaiheeseen. Millainen on uutispelin asema journalismin kentällä? Oulun ammattikorkeakoulu, Viestinnän tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö.

Hakupäivä 31.5.2017.

<http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201705117563>

2. <sup>^ ab</sup>Sicart, M. 2008. Newsgames: Theory and Design. In S.M. Stevens & S.J. Saldamarco (eds.) Entertainment Computing - ICEC 2008. Lecture Notes in Computer Science 5309. Springer, Berlin, Heidelberg.
3. <sup>^ ab</sup>Kunelius, R. 2000. Journalismi nelijalkaisena otuksena. Tutkimuksen näkökulmia, ongelmia ja haasteita. Tiedotustutkimus 23. Hakupäivä 31.5.2017.  
<https://www15.uta.fi/kirjasto/nelli/verkkoaineistot/yht/Kunelius.pdf>
4. <sup>^ ab</sup>Kunelius, R. 2003. Viestinnän vallassa: Johdatusta joukkoviestinnän kysymyksiin. Helsinki: WSOY.
5. <sup>^ ab</sup>Bardoel, J. & Deuze, M. 2001. Network Journalism: Converging Competences of Media Professionals and Professionalism. Australian Journalism Review 23 (2), 91–103.
6. <sup>^</sup>Craig, D. A. 2011. Excellence in online journalism: Exploring current practices in an evolving environment. Thousand Oaks, California: SAGE Publications.
7. <sup>^</sup>Spire, H. A. 2008. 21st Century Skills and Serious Games: Preparing the N Generation. Serious Educational Games. Rotterdam: Sense Publishers.
8. <sup>^</sup>reanor, M. & Mateas, M. 2009. Newsgames: Procedural Rhetoric meets Political Cartoons. DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Brunel University, september 2009.
9. <sup>^</sup>Charsky, D. 2010. From Edutainment to Serious Games: A Change in the Use of Game Characteristics. Games and Culture 5 (2), 177– 198. SAGE Publications.

## Kuvalähteet

1. <sup>^</sup>KUVA 1. Yleisradion uutispeli Trump ja 6 pulmaa Itä-Aasiassa. Teoksessa Kaario, A. & Mäkeläinen, M. 2017. Trump ja 6 pulmaa Itä-Aasiassa. Yle Uutiset. Hakupäivä 8.4.2017. <http://yle.fi/uutiset/3-9466080>
2. <sup>^</sup>KUVA 2. Yleisradion uutispeli Sinut on käännytetty. Teoksessa Mäntymaa, E. & Tähjä, K. 2016. Sinut on käännytetty. Yle Uutiset. Hakupäivä 8.4.2017. <http://yle.fi/uutiset/3-9136482>
3. <sup>^</sup>KUVA 3. Helsingin Sanomien uutispeli Luokkakone. Teoksessa Erola, J. & Saarikoski, S. & Mäkinen, E. & Lundgren, J. & Linjala, M.-L. 2014. Selvitä Kuukausiliitteen Luokkakoneella, mihin yhteiskuntaluokkaan kuulut. Helsingin Sanomat. Hakupäivä 8.4.2017. <http://www.hs.fi/datajournalismi/art-2000002695512.html>
4. <sup>^</sup>KUVA 4. Helsingin Sanomien uutispeli Murretesti. Teoksessa Mäkinen, E. & Mykkänen, P. 2014. Mistä päin Suomea olet kotoisin? Testaa, tietääkö HS:n murretesti vastauksen. Helsingin Sanomat. Hakupäivä 8.4.2017. <http://www.hs.fi/sunnuntai/art-2000002739713.html>

## Metatiedot

**Nimeke:** Uutispelit tuovat henkilökohtaisen kokemuksen ajankohtaiseen uutisaiheeseen

**Tekijä:** Laurila Salla; Palokangas Teemu

**Aihe, asiasanat:** digitaaliset pelit, journalismi, pelillistäminen, pelit, uusmedia, uutiset

**Tiivistelmä:** Uutispelit ovat uusi verkkojournalismin muoto. Niissä julkisuudessa käsitellyt ajankohtaiset aiheet yhdistyvät eri tavoin pelillisiin elementteihin. Pyrkimyksenä on havainnollistaa uutisaiheita sekä luoda pelaajille kokemuksellinen ja vuorovaikutuksellinen suhde käsiteltäviin aiheisiin. Itse pelit vaihtelevat yksinkertaisista verkkokyselyistä ja niiden antamista luokituksista aina monimediaisiin, perinteisempiä videopelejä muistuttaviin teoksiin.

**Julkaisija:** Oulun ammattikorkeakoulu, Oamk

**Aikamääre:** Julkaistu 2017-10-13

**Pysyvä osoite:** <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2017101050009>

**Kieli:** suomi

**Suhde:** <http://urn.fi/URN:ISSN:1798-2022>, ePooki - Oulun ammattikorkeakoulun tutkimus- ja kehitystyön julkaisut

**Oikeudet:** Julkaisu on tekijänoikeussäännösten alainen. Teosta voi lukea ja tulostaa henkilökohtaista käyttöä varten. Käyttö kaupallisiin tarkoituksiin on kielletty.

#### **Näin viittaat tähän julkaisuun**

Laurila, S. & Palokangas, T. 2017. Uutispelit tuovat henkilökohtaisen kokemuksen ajankohtaiseen uutisaiheeseen. ePooki. Oulun ammattikorkeakoulun tutkimus- ja kehitystyön julkaisut 31. Hakupäivä xx.xx.201x. <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2017101050009>.