

The Impact of Gamification on Journalism

Viestintätieteiden laitos, Jyväskylän yliopisto



Journalism

The diagram consists of three vertically stacked, overlapping shapes. The top shape is a light beige trapezoid pointing downwards, containing the word 'Journalism'. The middle shape is a dark brown, wavy-edged band containing the text 'interactivity, game-aesthetics, persuasion, societal trends...'. The bottom shape is a light beige trapezoid pointing upwards, containing the words 'Digital games'. The shapes overlap such that the middle band is sandwiched between the top and bottom shapes.

interactivity, game-aesthetics,
persuasion, societal trends...

Digital games

The Impact of Gamification on Journalism

Viime vuosina digitaalisen median kentällä on nähty lukuisia yrityksiä yhdistää journalismia sekä pelillistämisen periaatteita. Tämä tutkimushanke etsi vastauksia seuraaviin kysymyksiin: 1) kuinka pelillistämistä on hyödynnetty journalismissa ja 2) kuinka kohdeyleisö ottaa vastaan ja tulkitsee pelillistettyä journalismia. Hanke oli niin kutsuttu pilotti, eli sen perusteella oli tarkoitus kehittää edelleen tutkimuksen avauksia ja uusia näkökulmia koulutukseen sekä käytännön journalistiseen työhön.

Hankkeen rahoittajana toimi Helsingin Sanomain Säätiö, ja sen vastuullisena tutkijana toimi Yliopistonlehtori, FT Marko Siitonen Jyväskylän yliopistosta. Muut hankkeessa mukana olleet henkilöt olivat Projektitutkija, FM Jukka Varsaluoma Jyväskylän yliopiston tietotekniikan laitokselta sekä FM Sanna-Kaisa Launonen, joka hankkeen aikana työskenteli Jyväskylän yliopiston humanistisessa tiedekunnassa.

Peleistä ja pelillistämisestä

Vaikka uutispelit eivät kaikilta osin sijoitukaan suoraan niin kutsutun pelillistämisen sateenvarjon alle, on tämän avainkäsitteen ymmärtäminen oleellista tutkimuksen tavoitteiden kannalta. Pelillistämisen käsite yleistyi niin julkisessa kuin akateemisessakin puheessa sosiaalisen median nousukaudella, erityisesti lähestyttäessä 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen loppua. Tyypillisesti sillä tarkoitetaan pelisunnittelullisten elementtien liittämistä mukaan ei-pelillisiin ympäristöihin (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011). Vaikka pelillistämisen käsite on verrattain nuori, sen taustalla olevat periaatteet ja avainideat ovat hyvin paljon vanhempia. Pelillistämisestä puhuttaessa ei tarkoiteta useinkaan sitä, että asioista tehtäisiin nykyisten kaltaisten videopelien näköisiä tai tuntuksia. Pelillistämisen ytimessä on peleille ominaisten suunnittelulähtökohtien ja elementtien hyödyntäminen siten, että olemassa olevia rakenteita tai systeemeitä muutetaan leikillisempään tai pelimäisempään suuntaan (ks. esim. Reeves & Read, 2009; McGonigal, 2011).

Hyvin tehtynä pelillistäminen on jotain paljon muuta kuin helppo markkinointikikka tai keino houkuttaa uusia käyttäjiä helpoilla lupauksilla. Siinä ei tarvitse olla kyse siitä, kuten Chorney asian ilmaisee, että tavoitteena on yksinkertaisesti “...making a quick buck” (Chorney, 2012, p. 2). Itse asiassa pelielementtien lisääminen olemassa oleviin palveluihin ja prosesseihin ei ole mikään tae

sille, että esimerkiksi käyttäjien vuorovaikutus lisääntyisi, käyttö olisi laadukkaampaa, tai edes että sitä olisi enemmän (Hamari, 2013). Idealistisesti ajateltuna hyvin tehty pelillistäminen liittyy syvällisempään ymmärrykseen siitä, kuinka ihmiset osallistuvat erilaisiin aktiviteetteihin elämässään, ja kuinka tätä osallistumista voitaisiin tehdä houkuttelevammaksi, palkitsevammaksi ja mielekkäämmäksi. Pelien, ja täten pelillistämisen, ytimessä kun on *vuorovaikutteisuuden* ajatus. Viime vuosina on nähty mitä erilaisimpia kokeiluja pelillistämisen saralla. Kokeilujen tavoitteena on voinut esimerkiksi olla vanhempien opettaminen antamaan injektioruiskulla lääkitystä lapsilleen (Swan, 2012), työntekijöiden rohkaiseminen verkottumaan ja jakamaan tietoa (Bannan, 2012), tai johtamiseen liittyvien taitojen opetteleminen (Deloitte, 2012).

Pelillistämisen ideaa on myös kritisoitu voimakkaasti. On huomautettu, että pelillistämisestä puhuttaessa tarkoitetaan liian usein yksinkertaista pisteiden, tasojen tai saavutusten liittämistä jonkin olemassa olevan sisällön päälle, jolloin tavoitteena on yksinkertaisesti hyväksikäyttää yleisöä näiden elementtien oletetun ”koukuttavuuden” avulla (ks. esim. Bogost, 2012; Chorney, 2012). Tällaista lähestymistapaa kutsutaan englanninkielisellä ”pointification” tai ”pointsification”. Kritiikin vuoksi pelillistämislle on ehdotettu vaihtoehtoisia käsitteitä, kuten pelillinen suunnittelu, ”gameful design” (Deterding, 2012), mutta jo vakiintunutta käsitettä ei tietenkään pystytä kovin helposti täysin hylkäämään. Pelillisen suunnittelun käsite on silti hyödyllinen siinä, että se painottaa suunnittelun merkitystä. Pelit ja pelillisuus eivät tällöin ole jotain helposti päälle liimattavaa, vaan pikemminkin jotakin joka pitäisi ottaa huomioon aivan alusta alkaen, siten että tärkeimmät sisällöt ja oppimistavoitteet ovat linjassa valittujen pelimekaniikkojen kanssa.

Tässä hankkeessa lähestyimme pelillistämistä juuri pelillisen suunnittelun lähtökohdista käsin. Tämä näkyy siinä, että esimerkiksi hankkeen ajatuksiin perustuvilla uutispeliprojekti -kursseilla ei lähdetty liikkeelle keinotekoisien palkintojen ja yksinkertaisen behavioristisen ohjelmoinnin periaatteista, vaan rohkaistiin osallistujia pohtimaan mahdollisimman syvällisellä tasolla käsiteltävän asian ja sen ilmaisumuotojen yhteyksiä ja näiden mukanaan tuomia vaikuttamisen mahdollisuuksia.

Lopuksi on mainittava, että pelillistämistä voi lähestyä myös käyttäjälähtöisesti. Suunnittelun ja pelimekaniikkojen sijaan kiinnostuksen kohteena on tällöin käyttäjän kokemus. Pelisuunnittelulliset elementit luovat siis ikään kuin raamit joissa toiminta tapahtuu, mutta se, voidaanko sitä kutsua peliksi tai pelaamiseksi, on pelaajasta kiinni (Huotari & Hamari, 2012). Saman kolikon kääntöpuoli on havainto siitä, että käyttäjät/lukijat/pelaajat luovat pelejä myös sinne mihin niitä ei ole erikseen suunniteltu, niin kauan kuin mahdollisuudet tähän ovat olemassa.

Pelillistäminen ja journalismi

Pelillistämisen ja journalismin yhteydet ovat monet, ja niiden voidaan ajatella liittyvän laajempaan digitalisaation trendiin sekä sen mukanaan tuomiin haasteisiin ja mahdollisuuksiin. Aivan kuten sosiaalinen media, myös pelit, pelillistäminen ja leikillisuus voidaan nähdä laaja-alaisena ilmiönä joka tarjoaa mahdollisuuden haastaa perinteisiä tiedonvälityksen, -prosessoinnin ja tietotyön muotoja.

Digitaaliseen uutistyyliin siirtyminen on nostanut erilaiset monimediaratkaisut (1990-luvulla terminä olisi varmaankin ollut multimedia) journalistisen työn arkeen (Jacobson, 2012). Tällä ei tarkoiteta vain videon tai äänen liittämistä juttuihin, vaan esimerkiksi nykyisin niin yleisiä infografiikka-esityksiä, joista osa vuorovaikutteisuutensa puolesta lipuu lähelle uutispelien ideaa. Tämä muutos ei ole ollut vain pinnallinen muotoon liittyvä muutos, vaan se on vaatinut journalistista työtä tekevilta uudenlaisen ymmärryksen kehittämistä – esimerkiksi sen suhteen, millaisia mahdollisuuksia digitaalinen tiedonkäsittely loppujen lopuksi tarjoaa. Jacobson väittää jopa, että kyseessä on läpinäkyvyyden ideaaliin liittyvä muutos. Hänen mukaansa *“It can be much more challenging to disclose to the news audience the data underpinnings of databases or simulations than the facts that shape traditional news stories, particularly for journalists who are not used to presenting information this way”* (Jacobson, 2012, p. 880). Tietenkään kaikki eivät ole aivan yhtä ihastuneita teknologian läpitunkevuudesta. Esimerkiksi naapurissamme Norjassa on esitetty pelko siitä, että liian suuren painoarvon antaminen teknisille taidoille ja -toteutukselle jättäisi vähemmän tilaa harjoittaa kriittisen ajattelun taitoja (Ottosen & Krumsvik, 2012, p. 43).

Digitaalisten uutispelien esiinmarssi alkoi kymmenisen vuotta sitten, ja 2010-luvun puoleenväliin mennessä erilaisia kokeiluja on nähty maailmalla jo kymmeniä ellei satoja (vuosikymmenen vaihteen onnistuneita kokeiluja on koottu yhteen esimerkiksi täällä <http://blogs.journalism.co.uk/2011/12/16/ten-examples-of-games-used-to-tell-news-stories/>).

Näiden uutispelien tavoitteena on useimmiten ollut havainnollistaa vaikeasti selitettäviä, kuvitettavia tai ymmärrettäviä järjestelmiä tai prosesseja. Käyttäjää on voitu myös motivoida kokeilemaan erilaisia skenaarioita, ja tällä tavoin auttaa monipuolisen ymmärryksen kehittämisessä. Yksi esimerkki jälkimmäisestä käyttötarkoituksesta on Helsingin Sanomien niin kutsuttu Tuhokone, joka julkaistiin ydinasevarustelusta kertovan jutun yhteydessä, ja joka antoi lukijalle mahdollisuuden testata erilaisten ydinaseiden vaikutusta kartalla: <http://www.hs.fi/ulkomaat/Ydinaseet+vertailussa++HSn+tuhokone+n%C3%A4ytt%C3%A4%C3%A4+pommien+voiman+kartalla/a1305620620516>.

Uutispelejä etsimässä -blogi

Hanketta aloittaessa kävi nopeasti selville, että uutispeleistä ei löytynyt suomeksi minkäänlaista materiaalia. Tämän vuoksi päätettiin, että tieteellisten esitelmien ja muun tyyppillisen akateemisen viestinnän tueksi pystytettäisiin blogi, joka esittelisi uutispelien ajatusta ja keräisi kokoon hyviä esimerkkejä maailmalta. Blogista haluttiin myös lähtökohtaisesti sellainen, että sitä olisi realistista pitää yllä myös hankkeen päätyttyä. Uutispeli-hankkeen blogi löytyy osoitteesta <http://uutispelit.wordpress.com>.

Uutispelejä etsimässä

[2013-2014 tutkimusprojekti](#)[Kirjallisuutta](#)[Linkkejä](#)

Kevään 2015 pelisuunnittelukurssi

By siitonenmarko on 25/12/2014 | Jätä kommentti | Muokkaa

Jyväskylän yliopiston [viestintätieteiden laitos](#) ja [tietotekniikan laitos](#) järjestävät keväällä 2015 yhteistyönä [Uutispeli-projekti -kurssin](#). Kurssi on suunnattu erityisesti syventävässä vaiheessa oleville journalistiikan ja tietotekniikan opiskelijoille.

Kurssin luento-osuus koostuu aloitusluennon ja päätöseminaarien lisäksi sarjasta sisältöluentoja, joilla journalistiikan, pelitutkimuksen ja ohjelmoinnin asiantuntijat avaavat vuorovaikutteisen, digitaalisen toimintaympäristön ja journalismin yhteyksiä ja mahdollisuuksia. Valtaosa kurssin työmäärästä koostuu projektiryhmissä tehtävistä uutispeli-projekteista. Kurssilla projektiryhmät suunnittelevat uutispeliahioita ja lopuksi toteuttavat vähintään yhden suunnitelmista. Kurssi kestää koko kevään, ja sen yhteistyökumppanina on [Keski-suomalainen](#).

Uutispelit ovat vielä suhteellisen tuore journalismin muoto. Kurssin yhtenä tavoitteena onkin etsiä uutispelien kehittämiseen sujuvia menetelmiä, jotka yhdistävät journalistisia prosesseja pelikehityksen metodeihin.

Opintojakso on uusi kokeilu, joka kuitenkin pohjautuu pitkälle yhteistyölle Jyväskylän yliopiston [Pelitutkimusverkoston](#) piirissä. Opintojakson edistymistä ja tuotoksia tullaan tarkastelemaan tämänkin blogin sivuilla kevään aikana.

Uutta kohti!

Jaa juttu:

[Julkaise tämä](#)[Twitter](#)[Facebook](#)[Google](#)

Etsi sivulta

Uusimmat kirjoitukset

- [Kevään 2015 pelisuunnittelukurssi](#) 25/12/2014
- [Uutispeliä suunnittelemassa](#) 27/10/2014
- [Uutispeliseminaarin kalvoja](#) 14/10/2014
- [Uutispeliseminaari Päivälehdessä museolla](#) 05/10/2014
- [Voita presidentinvaalit tekemättä mitään -peli](#) 01/10/2014

Kommentteja

 [siitonenmarko artikkeliin Ilmianna uutispeli!](#)

Hankkeen blogi osoittautui erinomaiseksi viestintäkanavaksi, ja sen kautta saatiin esimerkiksi kerättyä uusia esimerkkejä journalismiin liittyvistä pelillistämiskokeiluista. Blogia oli tarkoitus päivittää myös hankkeen päättymisen jälkeen, ja esimerkiksi keväällä 2015 se toimii osaltaan materiaalina Uutispeli-projekti -kurssin osallistujille. Blogin kautta saatiin myös kontakteja muihin aihealueen tutkijoihin. Esimerkiksi European Communication Research and Education Associationin vuoden 2016 kongressissa Prahassa järjestetty uutispeleihin keskittyvä paneeli ei olisi syntynyt ilman blogin luomaa näkyvyyttä.

Hankkeen näkökulmista, edistymisestä ja tuloksista kerrottiin myös Jyväskylän yliopiston pelitutkimukseen linkittyvillä opintojaksoilla, kuten erittäin suosituilla monitieteisellä Pelin lumo – kurssilla, peliprototyyppien toteuttamiseen keskittyvällä tietotekniikan laitoksen Pelinkehityshaaste-kurssilla sekä Journalistiikan oppiaineen Monimediajournalismi-kurssilla.

Tieteellisiä esitelmiä ja raportteja

Hankkeen puitteissa tuotettiin myös tieteellisiä esitelmiä ja raportteja. Seuraavaksi on koostettu lyhyesti esimerkkejä hankkeen tuloksista.

Siitonen, M. & Launonen, S. (2013). Uutispelejä tulkitsemassa. Mediatutkimuksen päivät 4.-5.4.2014. Vaasan yliopisto.



Siitonen, M. & Varsaluoma, J. (2013). "I'm so going to nuke Helsinki" - Newsgames in the Nordic media landscape. DiGRA 2013: DeFragging Game Studies. 26.-29.8.2013 Atlanta, GA, USA

Reflections

- Developing mastery, replayability are practically absent
- Limited scope -> limited autonomy
- "Newsgames translate editorial lines into game mechanics and rules" (Sicart, 2008, p. 32) -> hard to balance with need for simplicity, approachability
- Not enough transparency, meta-level easy to miss
- Newsgames both ephemeral and long lasting -> esp. on "grand" topics (e.g. healthcare)

Tiivistelmä – Abstract

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

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

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

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

Siitonen, M. & Launonen, S. (2014). Viihteen ja vakavuuden rajoilla – käyttäjien kokemuksia uutispeleistä [On the border between play and seriousness – users' experiences of newsgames]. *Pelitutkimuksen vuosikirja*, 41-50. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-04.pdf>

Artikkeli

Viihteen ja vakavuuden rajoilla – käyttäjien kokemuksia uutispeleistä

Abstrakti

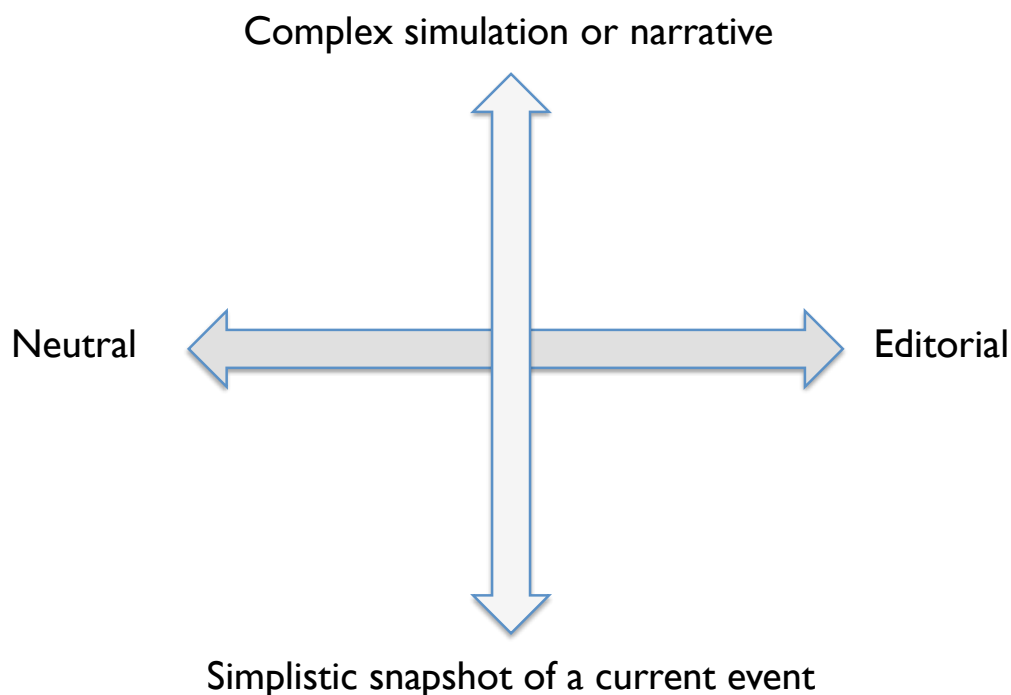
Tässä artikkelissa tarkastellaan uutispeleihin eli pelillistettyyn journalismiin liitettyjä tulkintoja. Artikkelin perustuu neljään kohderyhmähaastatteluun (yht. 23 haastateltavaa), joissa uutisten käyttäjät keskustelivat uutispelien herättämistä kokemuksista ja mielikuvista. Tutkimuksen tulokset osoittavat, 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

Siitonen, M. & Launonen, S. (2016). Negotiating the tension between news frame and game frame. 6th European Communication Conference: Mediated (Dis)Continuities: Contesting Pasts, Presents and Futures. 11.11.2016. Prague, Czech Republic.

Järjestetty osana paneelia Playful journalism: at the intersection of news and games (puheenjohtajat: Marko Siitonen ja Raul Ferrer Conill).

From Caricatures to Simulations



@MarkoSiitonen

Loppuseminaari Päivälehden museolla

Hankkeen loppupuoella järjestettiin iltapäivätilaisuus *Uutisia pelaamassa* Päivälehden museolla 13.10.2014. Tilaisuus keräsi noin kolmekymmentä eri alojen asiantuntijaa kuulemaan ja keskustelemaan uutispeleistä. Tilaisuuden ohjelma oli seuraavanlainen:

Mitkä ihmeen uutispelit?

Yliopistonlehtori, FT Marko Siitonen, Jyväskylän yliopisto

Uutispelien suunnittelu

Tohtorikoulutettava, FM Jukka Varsaluoma, Jyväskylän yliopisto

Uutinen vai peli – onko sillä väliä?

Tutkimusavustaja, HuK Sanna Launonen, Jyväskylän yliopisto

Kommenttipuheenvuoro

Toimittaja Esa Mäkinen, Helsingin Sanomat

Osa esitysten kalvoista julkaistiin myöhemmin Slideshare-palvelussa, ja niistä kirjoitettiin myös hankkeen blogissa (<https://uutispelit.wordpress.com/2014/10/14/uutispeliseminaarin-kalvoja/>).

Lopuksi

Tutkimushanke sekä täytti odotukset että jätti toivomisen ja kehittämisen varaa. Rajalliset resurssit johtivat loppujen lopuksi siihen, että kaikkia alun perin kiinnostaviksi tunnistettuja kysymyksiä ei pystytty käsittelemään. Toisaalta hanke ehti lyhyen elinaikansa aikana tuottaa paljon sellaistaakin, joka on hyödynnettävissä tulevaisuudessa niin tutkimuksen kuin käytännön toiminnan näkökulmasta. Hanke toimi siis eräänlaisena ponnistuslautana. Hankekokouksissa, esitelmissä ja kirjoituksissa jalostuneet ajatukset ovat lähteneet elämään esimerkiksi Suomen Akatemian rahoittamassa konsortiossa Ludification and the Emergence of Playful Culture, jossa ovat mukana Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistot, ja jossa tarkastellaan pelien ja pelillisyyden ”tunkeutumista” mitä erilaisimmille elämänalueille (<http://ludificology.wordpress.com/2014/12/22/aims-of-the-research-project/>). Toinen esimerkki hankkeen vaikutuksista on keväällä 2015 ja 2017 Jyväskylän yliopistossa järjestetty kurssi JOUS045 Uutispeliprojekti. Kurssi kokosi yhteen opiskelijoita viestintätieteiden laitokselta (myöhemmin kieli- ja viestintätieteiden laitos) sekä tietotekniikan laitokselta. Molemmilla toteutuskeroilla kurssin yhteistyökumppanina oli sanomalehti Keski-suomalainen. Tarkoituksena oli käytännön projektien avulla kehittää ymmärrystä uutispeleille ominaisen ilmaisun mahdollisuuksista ja rajoista.

Jyväskylässä, helmikuussa 2017,

Marko Siitonen

Kirjallisuus

Bannan, K.J. (2012). Bluewolf uses employee gamification to increase social sharing. *B to B*, 97(6), p 11.

Bogost, I., Ferrari, S. & Schweiz, B. (2010). *News games: Journalism at Play*. Cambridge: MIT Press.

Bogost, I. (2011). *Persuasive Games: Exploitationware*. Retrieved January 28th, 2013 from http://www.gamasutra.com/view/feature/6366/persuasive_games_exploitationware.php

Bruns, A. & Jacobs, J. 2006. Introduction. In A. Bruns & J. Jacobs (Eds.) *Uses of Blogs. Digital Formations* 38. New York: Peter Lang. Pp. 1–8.

Chorney, A. (2012). Taking the Game out of Gamification. *Dalhousie Journal of Interdisciplinary Management*, 8.

Deloitte (2012). *Deloitte Leadership Academy launches new leadership content with gamification mechanics*. Retrieved January 29th, 2013 from http://www.deloitte.com/view/en_au/au/022919e9d5179310VgnVCM1000001a56f00aRCRD.htm

Deterding, S. (2012). *Paideia as Paidia: From Game-Based Learning to a Life Well-Played*. Presentation at Games Learning Society 8.0. Retrieved February 2nd, 2012 from <http://www.slideshare.net/dings/paideia-as-paidia-from-gamebased-learning-to-a-life-wellplayed>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11)*. ACM, New York, NY, USA, 9-15. DOI=10.1145/2181037.2181040. Retrieved January 15th, 2012 from <http://doi.acm.org/10.1145/2181037.2181040>

Hamari, J. (2013). Transforming Homo Economicus into Homo Ludens: A Field Experiment on Gamification in A Utilitarian Peer-to-Peer Trading Service. *Electronic Commerce Research and Application*, 12.

Hansen, A., Cottle, S., Negrine, R. & Newbold, C. (1998). *Mass Communication Research Methods*. Basingstoke: McMillan.

Hsieh, H.F. & Shannon, S.E. (2005). Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), pp. 1277-1288.

Huotari, K. & Hamari, J. (2012). Defining Gamification - A Service Marketing Perspective. In *Proceedings of Mindtrek 2012, October 3-5, 2012, Tampere, Finland*. pp. 17-22. Retrieved January 29th, 2012 from http://www.hiit.fi/u/hamari/Defining_Gamification-A_Service_Marketing_Perspective.pdf

Jacobson, S. (2012). Transcoding the news: An investigation into multimedia journalism published on nytimes.com 2000–2008. *New Media and Society*, 14(5), pp. 867-885. Retrieved January 29th, 2012 from <http://nms.sagepub.com/content/14/5/867.short>

Kapp, M.K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*, Pfeiffer, San Francisco.

Koster, R. (2005). *a Theory of Fun for Game Design*, Paraglyph Press, Scottsdale.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Group, New York NY.

Ottosen, R. & Krumsvik, A.H. (2012). Digital Challenges on the Norwegian Media Scene. *Nordicom Review*, 33(2), pp. 43-55.

Salen, K & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge.

Swan, C. (2012). Gamification: A new way to shape behavior. *Communication World*. May/Jun2012, 29(3). pp. 13-14