

TAMPEREEN YLIOPISTO

Petri Vanhanen

JOURNALISTISTEN VERKKOARTIKKELEIDEN INTERAKTIIVISUUS

Sisällön valinta, sisällön luominen ja peli-interaktiivisuus verkkoartikkeleiden käyttöliittymän ominaisuuksina

Tiedotusopin pro gradu -tutkielma

Joulukuu 2015

TAMPEREEN YLIOPISTO

Viestinnän, median ja teatterin yksikkö

Vanhanen, Petri: JOURNALISTISTEN VERKKOARTIKKELEIDEN INTERAKTIIVISUUS. Sisällön valinta, sisällön luominen ja peli-interaktiivisuus verkkoartikkeleiden käyttöliittymän ominaisuuksina

Pro gradu -tutkielma, sivumäärä 90, liitesivut 62

Tiedotusoppi

Joulukuu 2015

Tarkastelen tutkielmassani, millaisia interaktiivisuustoimintoja käyttäjälle tarjotaan verkkosivulla sijaitsevassa journalistisessa artikkelissa. En ota kantaa siihen, miten nämä toiminnot aktuaalisesti vaikuttavat käyttäjiin ja miten toimivia ne näiden kannalta ovat, vaan keskityn siihen, mitä (tarkasteluni kohteena olevia) interaktiivisuuden toimintoja käyttäjille on tarjolla käyttöliittymätasolla.

Interaktiivisuus on taajaan käytetty termi, joka Sally J. McMillanin mukaan alkoi yleistyä arkikielessä ja tieteellisissä teksteissä 90-luvun alussa, mutta sen merkityksestä ei vallitse täyttä konsensusta. Tavoitteeni työssä onkin ensin rajata ja määrittellä journalististen verkkoartikkeleiden analysoimiseen soveltuvaa interaktiivisuuden näkökulmaa ja luoda sen jälkeen kriteerit eri interaktiivisuustoiminnoille. Erotan sisällön valinnan, sisällön luomisen ja peli-interaktiivisuuden interaktiivisuustyyppit hyödyntäen Jens F. Jensenin, Jan Bordewikin ja Ben van Kaamin, Carrie Heeterin sekä Rodney Simsin ja Chris Crawfordin interaktiivisuutta ja pelillisyyttä käsitteleviä teorioita.

Lopuksi testaan erottamieni interaktiivisuustoimintojen tunnistamista joukolla The New York Timesin, The Guardianin ja BBC Newsin julkaisemia verkkoartikkeleita (yhteensä 21 artikkelia). Paikannan kussakin artikkelissa sijaitsevat interaktiivisuustoiminnot luomani jaottelurungon avulla ja lasken tämän jälkeen löytämieni esiintymien määrän.

Tutkielmani on mediumin käyttöliittymätasolle kohdentuva, interaktiivisuuden täsmälliseen määrittelyyn perustuva metodinen kokeilu, joka tarjoaa pohjaa toteuttaa laajempi määrällinen

tarkastelu journalististen verkkoartikkeleiden tarjoamasta vuorovaikutteisuudesta. Työ avaa myös mahdollisuuksia syvällisemmälle laadulliselle erittelylle.

Asiasanat: interaktiivisuus, vuorovaikutus, journalismi, sisällön valinta, sisällön luominen, peli-interaktiivisuus, verkkoartikkeli

Sisällysluettelo

1 Johdanto.....	1
1.1 Interaktiivisuuden terminologiasta yleisesti ja eri tieteenaloilla.....	1
1.2 Interaktiivisuus joukkoviestintä-, yhteiskunta- ja informaatiotieteissä.....	2
1.3 Pro gradu -tutkielman tarkoitus.....	5
1.4 Työn rakenne.....	6
2 Interaktiivisuus tässä työssä.....	7
3 Käyttöliittymän vaikutus journalistisiin tuotantoihin.....	10
3.1 Journalistisen julkaisualustan affordanssit interaktiivisuustoimintojen rajojen määrittelijänä.....	10
3.2 Journalistien verkkoon tuottaman tietosisällön interaktiivisuus.....	14
4 Tarkastelun rajaus: verkkosivu ja artikkeli.....	25
4.1 Analyysini kohteena olevat artikkelit.....	28
4.2 Artikkelialueen paikantaminen valituilta verkkosivuilta.....	31
5 Interaktiivisuustoimintojen tunnistaminen artikkelista.....	36
5.1 Analyysin vaihe 1: Interaktiivisuustoimintojen jaottelu.....	36
5.2 Hotspotin tunnistaminen ja tunnistustavan kirjaaminen.....	39
5.3 Hotspotien toiminnan perusteella tapahtuva interaktiivisuusalueiden jaottelu.....	45
5.4 Analyysin vaihe 2: Analyysiasiakirjan perusteella tehtävä laskenta.....	48
6 Analyysi ja havainnot.....	49
6.1 Havainnot koko aineistosta.....	49
7 Johtopäätökset.....	70

7.2 Pohdintoja pro gradu -tutkielman tekemisestä.....	74
7.3 Jatkotutkimusajatuksia.....	77
Lähteet.....	79
Liite 2 – Luettelo aineiston artikkeleista.....	93
Liite 3 - Analyysiasiakirja.....	94
Liite 4 – Kuvakaappauksien lukuohje.....	95
Liite 5 – Artikkelien kuvakaappaukset.....	98

1 Johdanto

Suuri yhdysvaltalainen sanomalehti The New York Times käyttää osassa verkkoartikkeleistaan nimikettä *Interactive Feature*. Sana “*interactive*” virittää käyttäjän odottamaan tuotannolta jotain erityistä tai tavanomaisesta verkkojutusta poikkeavaa. Lehti ei kuitenkaan täsmennä, mitä tai millaista tuo luvattu interaktiivisuus on. Interaktiivisuus-termiä viljellään uutta mediaa koskevassa keskustelussa ylimalkaan taajaan, mutta itse termin varsinainen luonne jää usein mysteeriksi (ks. esim. Sims 1997, 160; Downes & McMillan 2000, 157-158; Sohn 2011, 1321; Kioussis 2002, 355-356 & 368 & 370-371; Jensen 1999, 185; Pietilä 2005, 313).

Interaktiivisuuden määrittelyyn keskittyneiden mediateknologian, journalismin ja yhteisöviestinnän tutkijoiden Spiro Kioussiksen (2002, 365-366) ja Jens F. Jensenin (1999, 185) mukaan interaktiivisuuden termi onkin populaareissa puhetavoissa sekä ylikäytetty että alimääritelty.

Haluan pro gradussani selvittää, millaisena interaktiivisuus näyttäytyy, kun sitä tarkastellaan verkkoympäristössä julkaistavissa journalistisissa artikkeleissa käytettävien keinojen tasolla. Tältä pohjalta arvioin, millaisesta (minkä määritelmän täyttävästä) interaktiivisuudesta artikkeleissa on kyse vai voidaanko niitä pitää interaktiivisina ollenkaan.

1.1 Interaktiivisuuden terminologiasta yleisesti ja eri tieteenaloilla

Englannin kielen sana *interactive* tarkoittaa suomeksi vuorovaikutteista tai interaktiivista (Suomienglantisanakirja.fi: *interactive*). Substantiivi *interaction* tarkoittaa suomeksi vuorovaikutusta, kanssakäymistä tai keskustelua (Suomienglantisanakirja.fi: *interaction*).

Kun aloin käyttää sanan *interaktiivisuus* sijaan sen synonyymiä *vuorovaikutus*, termin koko laajuus aukesi minulle paremmin. Vuorovaikutus-sana viittaa siis laajasti ymmärrettynä siihen, että jollakin on jokin vastavuoroinen vaikutussuhde johonkin. Tietokonevälitteisessä viestinnässä kyse on tällöin enemmästä kuin pelkästä hyperlinkkien klikkailusta. Toisaalta *jollakin on jokin vaikutus johonkin*-määritelmä on liian laaja ollakseen mielekäs käyttöliittymän ja yksittäisten verkkojuttujen tasolla tarkasteltaviksi, saatika mitattavaksi. Interaktiivisuus pitääkin rajata tarkasti ennen kuin sitä pystyy kunnolla tutkimaan ja analysoimaan.

Suomen interaktiivisuus-termin alkuperä voidaan tässä yhteydessä siis juontaa englannin kielen sanasta “interaction” (Jensen 1998, 188), joka kuten todettua tarkoittaa suomennettuna vuorovaikutusta. Tarvetta termin tarkkarajaisempaan määrittelyyn vahvistaa se, että vuorovaikutus-sana voi tarkoittaa vaihtoa (*exchange*), vuorovaikutusta (*interplay*) tai keskinäistä/yhteistä vaikutusvaltaa (*mutual influence*) (emt., 188). Media- ja viestintätieteiden kentällä interaktiivisuutta tarkastelleen viestinnän ja psykologian tutkija Jens F. Jensenin (emt., 188) mukaan termi haarautuu myös näiden merkitysten lisäksi eri tieteen kentillä tarkoittamaan eri asioita.

Jensen (1998, 186) havainnollistaa termin moninaisia määrittelyjä lainaamalla sosiologi Michael Jäckeliä [1995], jonka mukaan lääketieteessä interaktio tarkoittaa vaikkapa lääkkeiden vaikutusta, mekaniikassa kahden eri materiaalin reagoitua kestävyydesteissä, tilastotieteissä eri muuttujien samankaltaista vaikutusta toiseen muuttujaan, ja kielitieteissä se tarkoittaa kielikäyttäytymisen muutosta kaksikielisten elämässä.

Seuraavassa alaluvussa valotan interaktiivisuuden määrittelyä viestintätutkimuksessa ja sen kannalta välittömästi relevanteilla tutkimuskentillä.

1.2 Interaktiivisuus joukkoviestintä-, yhteiskunta- ja informaatiotieteissä

Viestinnän tutkimuksen näkökulmasta, John Carey (1989, 325) määrittelee (kasvokkain tapahtuvan) interaktion toteutuvan seuraavasti: interaktiosta on kyse a) tilanteissa, joissa ihmiset tulevat samaan tilaan ja keskusteluun tai suuntaavat huomionsa samaan kohteeseen ja b) hetkissä, jolloin läsnäolijat muuttavat omaa toimintaansa reaktiona toisten läsnäolijoiden tekemisiin tai läsnäoloon. Kasvokkainen interaktiotilanne syntyy, kun vähintään kaksi osallistujaa on tietoisia toistensa läsnäolosta (emt.).

Yhteiskuntatieteellisessä joukkoviestintätutkimuksessa interaktiivisuus viittaa yleensä ihmisten väliseen, samanaikaiseen viestintäprosessiin (Pietilä 2005, 313). Määrittely pitää sisällään mikro- ja makrotason näkökulman ja voi viitata yksittäisiin ihmisiin tai sitten kokonaisiin yhteiskuntaluokkiin tai massoihin (emt., 313).

Joukkoviestintätutkimuksen kentällä on mahdollista erottaa seuraavat lähestymistavat tai näkökulmat: interaktiivisuus 1) makrotasolla yhteiskunnallisten rakenteiden ylläpitäjänä ja uudistajana¹ ja interaktiivisuus 2) mikrotasolla yksilöiden välisen kommunikaation tutkimisena.

¹ Tässä näkökulmassa on toki myös sosiologinen virite.

Jälkimmäistä näkökulmaa voi valottaa informaatiotieteiden suunnasta, jolloin katsanto laajenee käyttäjän ja tietokoneen välisen vuorovaikutuksen tutkimiseksi (ks. Pietilä 2005, 313)². Tällaista interaktiivisuutta kutsutaan nimikkeellä Human-to-Computer Interaction (HCI), eli kyseessä on koneen ja ihmisen välinen vuorovaikutus³ (emt., 313; Jensen 1999, 190). Informaatiotieteiden perspektiivistä voidaan tarkastella myös ihmisen ja tietosisällön välistä interaktiivisuutta (Human-to-Documents Interaction, eli HDI) (ks. esim. McMillan 2009, sähköisen version sivu 3)⁴. Keskeistä tässä näkökulmassa on käyttäjän suhde ja vaikutusvalta mediumissa näkyvään tai sijaitsevaan sisältöön. Viestintätutkija Erik P. Bucy (2004, 104-105) nostaa esille interaktiivisuuden yhtenä osapuolena olevan käyttäjien (tai lukijoiden) vallan journalistisen sisällön valintaan ja esitysmuotoon (ks. myös Online Journalism Blog 2008). Kyse on siitä, kuka saa tehdä sisältöjä koskevia valintoja ja toisaalta luoda sisältöjä.

Palaan tähän aiheeseen tarkemmin luvuissa 3 ja 4, joissa käsittelen tietokoneen ja käyttäjän sekä tietosisällön ja käyttäjän suhdetta. Seuraavassa valotan hieman lähemmin makro- ja mikrotasoista näkökulmaa interaktiivisuuteen.

Interaktiivisuus yhteiskuntaluokkien vuorovaikutuksena

Makrotason yhteiskunnallisesta perspektiivistä interaktiivisuus antaa kansalaisiksi, käyttäjiksi tai yleisöksi ymmärretyille ihmisille mahdollisuuden tuoda omia viestejään ja mielipiteitään julkisuuteen. Lähestymistapa nojaa ajatukseen demokratiasta, jossa jokaisella äänioikeutetulla kansalaisella on mahdollisuus ilmoittaa oma mielipiteensä ja jossa yleisö nähdään aktiiviseksi vaikuttajaksi. Tätä tulokulmaa ovat painottaneet muun muassa sosiologi ja viestintätutkija Leopoldina Fortunati ja kumppanit neljää eurooppalaista sanomalehteä koskevassa tutkimuksessaan (Fortunati ym. 2005). Ryhmä tutki lukijoiden ja toimituksen sekä lukijoiden ja yksittäisten toimittajien välistä suhdetta sekä lukijoiden ääneen pääsemisen mahdollisuuksia sanomalehtien verkkosivuilla. Vastaavaa kohdennusta käyttää myös Jenni Kivessilta (2005) tiedotusopin pro gradu -tutkielmassaan. Kivessilta tarkasteli suomalaisten lehtien verkkosivujen interaktiivisuutta käyttäjien voimaannuttajana. Samantyyppistä näkökulmaa ääneen pääsemisen mahdollisuuksista on sovellettu myös politiikan tutkija Darren G.

² Tämän näkökulman sisälle voi ottaa tarkasteluun voi olla myös tietokoneen kautta välittyvän käyttäjän kommunikaation muiden käyttäjien kanssa; englanninkielisessä tutkimuskirjallisuudessa tähän viitataan termillä Computer-Mediated-Communication (ks. Jensen 1999, 190).

³ McMillan (2009, sähköisen version sivu 25) käyttää termiä User-to-System Interactivity.

⁴ McMillan (2009: sähköisen version sivu 24) käyttää toisaalla myös termiä User-to-Documents Interaction.

Lillekerin ja viestinnän tutkija Casilda Malagónin (2011) tutkimuksessa, jossa tarkasteltiin interaktiivisuuden toteutumista Ranskan vuoden 2007 presidentinvaalien ehdokkaiden verkkosivuilla.

Vastaavasti pelkkää sisällön valinnan ulottuvuutta on tutkittu valtiotieteiden ja politiikan tutkimuksen kentällä S. Shyam Sundarin, Sriram Kalyanaramanin ja Justin Brownin (2003) tutkimuksessa, jossa tarkasteltiin poliittisten kampanjasivujen sisältöä.

Interaktiivisuus laitteiden ja käyttäjän vuorovaikutuksena

Tutkimus voi keskittyä myös yksittäisten interaktiivisuustekijöiden vaikutukseen käyttäjien asenteisiin ja toimintaan. Kynnisesti ajatellen yleisö näyttäytyy tästä näkökulmasta passiivisena vaikutuksen kohteena. Interaktiivisuuden tutkimus keskittyy tällöin vaikuttamisen tehokkuuteen ja vaikutustapoihin.

Tällaista lähestymistapaa edustaa media- ja viestintätutkija Stan Kettererin (2001) tutkimus, jonka mukaan nettisivun käyttäjät kuluttivat enemmän aikaa sellaisten (rikoksia käsittelevien) journalististen artikkelien parissa, joissa oli neljä tai useampia teemaan liittyviä hyperlinkkejä kuin sellaisilla sivuilla, joissa linkkejä oli vain kaksi tai ei yhtään (Ketterer 2001; ks. myös Zerba 2003, 20-21; myös Ha & James 1998, 462). Tutkimus ei kerro sitä, miten sivut vaikuttavat mielipiteisiin. Se valottaa ainoastaan sitä, *millaiset* interaktiivisuuden tavat *viehättävät* yleisöä.

Suorempi viestin vaikuttavuuden arvio on löydettävissä viestinnän professori Neil Thurmanin ja journalismintutkija Ben Luptonin (Thurman & Lupton 2010, sähköisen version sivu 19) tekstistä, jossa he siteeraavat BBC:n interaktiivisen osaston päällikköä Pete Cliftonia. Cliftonin mukaan interaktiivisen tarinankerronnan uskotaan kasvattavan yleisön tietoisuutta käsiteltävänä olevasta asiasta (emt, sähköisen version sivu 20).

Myös pelien sisältämä interaktiivisuus vaikuttaa vastaanottajan kykyyn omaksua lähetettyä sisältöä (ks. Barab ym. 2005, 86). Tällainen ajatus on usein taustalla tutkimuksissa, joissa tarkastellaan pelien käyttöä opetuksessa. Pelejä on harkittu otettavaksi mukaan myös journalistiseen kerrontaan tehostamaan uutisaiheen ymmärtämistä (ks. esim. Burton 2005, 88). Kerron pelien interaktiivisuudesta lisää luvussa 3.2.2.

Interaktiivisuuden vaikutus ei kuitenkaan ole samanlainen kaikille. Esimerkiksi ajatushautomo TED:in⁵ Euroopan osaston johtajana toimiva Bruno Giussani (1997, elektronisen artikkelin kappale 15) muistuttaa, että verkossa oleva yleisö ei ole homogeeninen joukko, vaan kokoelma erilaisia yksilöitä,

⁵ <http://www.ted.com/>

joilla on omat erityiset tarpeensa (ks. myös Larsson 2011, 1190). Osa lukijoista haluaa pintapuolista, osa syvällisempää tietoa.

1.3 Pro gradu -tutkielman tarkoitus

Tässä pro gradu -tutkielmassa huomioni kohdistuu laitteen käyttöliittymän ja käyttäjän välisen suhteen alueelle. Tutkin sitä, millaisia interaktiivisuustoimintoja käyttäjälle tarjotaan verkkosivulla sijaitsevassa journalistisessa artikkelissa. En ota kantaa siihen, miten nämä toiminnot aktuaalisesti vaikuttavat käyttäjiin ja miten toimivia ne näiden kannalta ovat, vaan keskityn siihen, mitä (tarkasteluni kohteena olevia) interaktiivisuuden toimintoja käyttäjille on tarjolla. Pysin tutkielmassani luomaan kriteerit eri interaktiivisuustoiminnoille ja tunnistamaan sen jälkeen näitä testausmielessä määrällisesti joukosta journalistisia verkkoartikkeleita.

Hieman toisin muotoillen tutkielmani aiheena ovat lehtiyhtiöiden verkkosivuilla julkaistuissa journalistisissa artikkeleissa käytetyt interaktiivisuuden keinot. Verkkojulkaisulla tarkoitan tässä yhteydessä internetissä levitettävää ja [siellä, PV] luettavissa olevaa, säännöllisesti ilmestyvää journalistista kokonaisuutta (Kuusisto & Pippuri 1998, 15; ks. myös online-journalismi Acharya 2012), jossa voi olla myös interaktiivisia osioita, kuten keskustelupalstoja ja hypertekstiä (Kuutti 2006, 253).

Lähemmin ottaen tarkastelen interaktiivisuustoimintojen esiintymistä verkkoartikkeleissa etenemällä kaksivaiheisesti. Luon ensin interaktiivisuustoiminnoille lajittelun kriteerit, jotka pohjaan interaktiivisuuden teoriaan. Näitä kriteereitä hyödynnän sitten laskeakseni eri toimintojen esiintymien yleisyyden. Pää tavoitteeni tässä työssä on luoda mahdollisimman täsmälliseen interaktiivisuuden määrittelyyn pohjautuva luokittelurunko erilaisille interaktiivisuustoiminnoille.

Interaktiivisuustoimintojen kriteereiden luominen perustuu aiempaan tutkimuskirjallisuuteen, ja kriteereiden laatimista voi pitää luonteeltaan laadullisena operaationa. Tämän lisäksi toteutan määrällisen analyysin, jolla testaan tapoja laskea ja määrällisesti havainnollistaa verkkoartikkeleiden interaktiivisuutta. Tutkielmani määrällisen osan ote “perustuu aineiston mitattavissa olevien suhteiden tarkasteluun” (Viestintätieteiden yliopistoverkoston oppimateriaalit: Viestintätieteellinen tutkimus; ks. myös Heikkilä 2014 sähköisen aineiston sivu 8).

1.4 Työn rakenne

Työni etenee siten, että luvussa 2 pohjustan interaktiivisuuden termin määrittelyä. Aloitan termin yleismääritelmästä ja liikun luvussa 3 kohti tutkielmani kannalta relevanttia määrittelyä. Siinä korostuvat interaktiivisuus vuorovaikutuksena journalistien tuottaman verkkosisällön kanssa sekä peli-interaktiivisuus journalistien tuottamissa verkkoartikkeleissa. Tarkastelen käyttäjien mahdollisuuksia luoda ja valita sisältöjä sekä tietokilpailun ja simulaatiivisen pelin hyödyntämistä. Valotan luvussa 3 myös käyttäjän ja tietokoneen välistä suhteeseen keskittyvästä näkökulmasta.

Luvussa 4 esittelen The New York Timesin, The Guardianin ja BBC Newsin verkkoartikkeleista koostamani aineiston ja rajaan tutkimusalueeni käsittelemään yksittäistä verkkosivua ja sen sisällä sijaitsevaa journalistista artikkelia.

Luvussa 5 palaan luvussa 3 esittelemääni, tämän tutkielman kannalta relevanttiin interaktiivisuusnäkökulmaan. Luon esittämältäni teoreettista pohjalta jaottelukriteerit kolmelle interaktiivisuuden pääluokalle: sisällön valinnalle, sisällön luomiselle ja pelimäisyydelle. Lisäksi kuvailen näiden pääluokkien alaluokat.

Luvussa 6 esittelen toteuttamani koeanalyysin tulokset. Esittelen tulokset koko testiaineistoni osalta ja kuvaan havainnot myös julkaisijoittain. Esitän tulokseni taulukkomuodossa, minkä lisäksi havainnollistan kutakin tunnistamaani interaktiivisuustoiminnon alaluokkaa esimerkin avulla.

Luvussa 7 pohdin saamiani tuloksia ja avaan keskustelua journalismin tulevaisuudesta verkkoympäristössä. Käyn lopussa läpi myös kokemukseni tutkielman tekemisestä ja esitän jatkotutkimusajatukseni.

2 Interaktiivisuus tässä työssä

Kuten totesin johdantoluvussa, interaktiivisuuden termi on mahdollisilta merkityksiltään laaja. Pro gradu -tutkielmani tarkoituksiin sitä onkin välttämätöntä rajata. Tässä luvussa luonnostelen interaktiivisuutta hieman tarkemmin ja esitän näiden näkemysten pohjalta termistä oman käsitykseni. Se toimii pohjana työssä käyttämäni luokittelurungon kehittämiseksi luvussa 3 ja 5.

Interaktiivisuutta käsittelevä tutkimuskirjallisuus alkaa liki poikkeuksetta toteamuksella termin sekavuudesta. Uuden median tutkimuksessa interaktiivisuustermin käyttöä kartoittaneen mainonnan ja julkisviestinnän professori Sally J. McMillanin (2009, sähköisen version sivu 2) mukaan interaktiivisuus merkitsee “eri asioita eri ihmisille erilaisissa yhteyksissä”. Sanana interaktiivisuus on siis yleisesti käytetty, mutta sen merkitys on häilyvä (ks. esim. Sims 1997, 160; Downes & McMillan 2000, 157-158; Sohn 2011, 1321; Kioussis 2002, 355-356 & 368 & 370-371; Jensen 1999, 185; Pietilä 2005, 313).

Toimiva interaktiivisuuden jaottelu löytyy mielestäni interaktiivisuutta uuden median tutkimuksen ja viestintätieteiden kentällä eritelleeltä viestintätutkija Spiro Kioussikelta (2002), joka on koonnut yhteen eri tieteenalojen määritelmiä ja pyrkinyt luomaan niiden perusteella eri kantoja välittävän interaktiivisuuden määritelmän. Kioussiksen (2002, 368) mukaan interaktiivisuus on yleensä

1) kaksi- tai monisuuntaista viestintää/vuorovaikutusta, yleensä jonkin kanavan kautta, 2) jossa pitäisi olla vaihtuvat vuorovaikutusroolit (lähettäjä voi muuttua vastaanottajaksi ja vastaanottaja lähettäjäksi), 3) ja jossa vuorovaikutus ei ole pelkkää reagointia viimeisimpään viestiin/toimintoon, vaan yleensä myös reagointia aiempiin viesteihin/toimintoihin, 4) ja jossa osapuolilla/osapuolella on mahdollisuus muokata tai luoda vuorovaikutuksen viestejä/muotoja/nopeutta jollain tavalla, 5) ja jossa myös käyttäjät/osapuolet kokevat tilanteen, asian tai viestin jollain tasolla vuorovaikutteiseksi.

Konsensusta eri määritelmien välille etsiessään Kioussis (emt, 368) kritisoi sitä, että määrittelyissä pyritään usein nostamaan jokin edellä mainituista osa-alueista tärkeämmäksi kuin jokin toinen. Tällä hän viittaa nimenomaan siihen, että määrittelyt ovat monenkirjavia ja että on tärkeää määrittellä tarkemmin, mihin interaktiivisuuden osa-alueeseen kulloinkin on tarkoitus keskittyä.

Kioussis päätyy esittämään kartoituksensa perusteella interaktiivisuuden jakoa kolmeen ulottuvuuteen: mediumin, havainnon ja toiminnan tasoon. Hänen koosteensa interaktiivisuudesta pitää

sisällään näitä kaikkia, eli 1) mediumin ominaisuuksia, 2) psykologista vaikutelmaa ja 3) käytännön toimintaa.

Pro gradu -tutkielmani kohdentuu Kiousiksen rakentamista tasoista ennen muuta ensimmäiseen eli interaktiivisuuteen mediumin ominaisuutena. Tarkemmin ottaen kyse on verkkoartikkeleihin sijoitetun, ohjelmoidun tai koodatun interaktiivisuuden tutkimisesta. Tutkimusmetodistani johtuen otan huomioon myös toisen tason eli käyttäjän havaitseman interaktiivisuuden. Kolmas taso ei ole tutkimukseni kannalta oleellinen, sillä se keskittyy ainoastaan käyttäjien tuottamaan merkityssisältöön. Esittelen kolmannen tason tässä yhteydessä siis vain lyhyesti.

Kiousiksen (2002) kolmijaon eri tasoja voidaan kuvata lähemmin seuraavasti:

1) Interaktiivisuus mediumin ominaisuutena (Interactivity as Property)

Interaktiivisuus mediumin ominaisuutena -näkökulman (Interactivity as Property) mukaan interaktiiviseksi pitää luokitella teknologia tai mediumi, jonka ominaisuudet mahdollistavat interaktiivisuuden teknisesti (ks. McMillan 2009, elektronisen version sivu 6; ks. myös Richards 2006, 533). Tämä aluksi kehäpäätelmältä kuulostava muotoilu muuttuu mielestäni järkevämmäksi, kun sitä ajatellaan interaktiivisuuden potentiaalin kautta. Näkökulman ydin on siis siinä, mitä välineen, teknologian tai mediumin suunnittelija on siihen teknologisesti tai operationaalisesti sijoittanut. Interaktiiviseksi nimitetään tuotetta, asiaa tai objektia, joka sallii ohjelmallisesti tai mekaanisesti mediumin interaktiivisen käytön. Toisin sanoen vaikka käyttäjä ei edes havaitse jonkin teknologian kenties ainoaa interaktiivista ominaisuutta, tuo teknologia pitäisi silti luokitella interaktiiviseksi, koska ominaisuus on *de facto* olemassa kyseisessä teknologiassa.

2) Interaktiivisuus käyttäjän havaintona (Perceived Interactivity)

Interaktiivisuus havaintona -näkökulman (Perceived Interactivity) mukaan interaktiivisuutta on se, minkä käyttäjä kokee olevan interaktiivista (ks. McMillan 2009, elektronisen versio sivu 6). Myös Kiousiksen (2002, 372) mukaan interaktiivisuus muodostuu osaltaan käyttäjien *kyvystä kokea* jokin ihmisten välisenä kommunikaationa. Tämä näkökulma siis painottaa käyttäjän subjektiivista kokemusta. Joillekin tutkijoille tämä subjektiivisuus on jopa ongelmallinen seikka. Esimerkiksi viestintätutkijoiden Cees M. Koolstran ja Mark J.W. Bosin (2009, 385) hahmottelemassa interaktiivisuusasteikossa käyttäjän havainto jätetään kokonaan huomiotta, koska havainnon ominaisuuksia ei voi objektiivisesti mitata. Eri ihmiset voivat arvioida saman asian tai tekijän täysin eri

tavoin kuin joku toinen (emt., 377; ks. myös esim. Sims 1997, 160; Downes & McMillan 2000, 157-158; Sohn 2011, 1321; Kioussis 2002, 355-356; McMillan 2009, elektronisen versio sivu 6; Jensen 1999, 185; Pietilä 2005, 313).

Tämän näkökulman ongelmana voi pitää sitä, että jos käyttäjä ei havaitse (tai ei osaa käyttää) jotain interaktiivisuustoimintoa, joka mediumissa kiistattomasti kuitenkin sijaitsee, interaktiivisuutta ei määritelmän mukaisesti ole olemassa.

3. Interaktiivisuus prosessina tai aktina (Interactivity as Exchange)

Kolmas näkökulma interaktiivisuuteen on sijoittaa se prosesseihin tai toimintoihin (Interactivity as Exchange/Process) (McMillan 2009, elektronisen versio sivu 7; Richards 2006, 532-533). Tästä näkökulmasta interaktiivisuuden nähdään toteutuvan silloin, kun tietyt ehdot täyttyvät jonkin toiminnan tuloksena tai toiminnan aikana. Useimmiten tämän toiminnan katsotaan liittyvän viestien vaihtoon ja tällöin erityisesti viestien sisältöön (ks. McMillan 2009, elektronisen versio sivu 7; Richards 2006, 532-533).

Monet muutkin interaktiivisuutta tutkineet ovat päätyneet suurin piirtein vastaaviin erotteluihin kuin Kioussis. Esimerkiksi mediatutkija Russell Richardsin (2006, 532-533) jaottelun mukaan interaktiivisuudessa kuitenkin olisi vain kaksi tasoa (prosessi/aktiviteetti ja mediumin ominaisuus) ja tämän lisäksi ovat hänestä mahdollisia näiden kahden yhdistelmät.

Kioussiksen kolmijako on pro graduni kannalta selkein, joten käytän hyväkseni hänen luomaansa jaottelua. Kuten totesin, hyödynnän hänen luomistaan tasoista ensimmäistä ja toista. Kolmas taso ei ole pro graduni kannalta oleellinen, sillä se suuntaa päähuomion enemmän interaktiivisuuteen toimintana sisältyvien merkitysten analyysiin. Oma huomioni keskittyy vain teknisiin toimintamahdollisuuksiin eli affordansseihin, joita valotan seuraavassa luvussa.

Luvussa 3 käsittelen tarkemmin Kioussiksen interaktiivisuustasoa yksi, eli *mediumin tasolle sijoittuvaa interaktiivisuutta*, jossa oleellista on laitteen ja käyttäjän vuorovaikutus. Tutkielmani tapauksessa tuo laite on tietokone, ja huomioni kohdistuu erityisesti sen käyttöjärjestelmän avulla käytettävään tietosisältöön.

3 Käyttöliittymän vaikutus journalistisiin tuotantoihin

Olen aiemmassa luvussa määritellyt, että tutkin pro gradu -tutkielmassani mediumissa sijaitsevaa interaktiivisuutta. Tarkastelemani mediumi on tietokone ja tarkemmin ottaen sen käyttöliittymä. Englanninkielisessä tutkimuskirjallisuudessa tietokoneen ja käyttäjän suhteeseen huomionsa kohdistavaa tutkimusaluetta kutsutaan nimellä *Human-Computer Interaction (HCI)* (Pietilä 2005, 313; Jensen 1998, 190). HCI-tutkimusalueella yksi keskeisiä, ellei jopa keskeisin huomio kohdistuu käyttöliittymään, joka on rajapinta tietokoneen ja käyttäjän välissä (ks. asiasta tarkemmin seuraava alaluku).

Toinen fokukseni tässä työssä on tietokoneen käyttäjän ja tietosisällön välinen suhde. Tähän suhteeseen keskittyvään tutkimusalueeseen puolestaan viitataan nimellä *Human-Documents Interaction (HDI)* (McMillan 2009, elektronisen versio sivu 3; McMillan 2009, elektronisen versio sivu 24 nimikkeellä User-to-Documents Interaction). Käytän jatkossa näitä molempia termejä.

Kerron alaluvussa 3.1 tarkemmin HCI-näkökulmaan liittyvistä käyttöliittymän ja hotspotien termeistä. Luvussa 3.2 valotan HDI-interaktiivisuutta ja siihen liittyviä termejä, jotka menevät HCI:tä syvemmälle ottamalla tarkasteluun vuorovaikuttamisen tietokoneella käytettävän tietosisällön kanssa. Olen liittänyt pro gradu -tutkielmani loppuun sanaston näistä ja muista tutkielmani kannalta keskeisistä termeistä (Liite 1).

3.1 Journalistisen julkaisualustan affordanssit interaktiivisuustoimintojen rajojen määrittelijänä

Journalistiset verkkoartikkelit julkaistaan nimensä mukaisesti internetympäristössä⁶. Verkkoon ollaan yhteydessä ja sitä käytetään tietokoneella tai muulla vastaavalla päätelaitteella.

⁶ Internet ja verkko ovat kaksi eri termiä (Beal 2015). Verkko on vain yksi internetin monista kerroksista. Internet itsessään on valtava tietoverkko, jonka avulla informaatiota ja materiaalia jaetaan internetissä (Webopedia: Internet).

Tietokoneen käyttöön ja sen käyttäjälle tarjoamiin toimintamahdollisuuksiin eli affordansseihin⁷ on keskittynyt tietokoneen ja ihmisten välistä suhdetta tutkiva Human-to-Computer Interaction (HCI) -ala (ks. Pietilä 2005, 313; McMillan 2009, elektronisen versio sivu 25; Jensen 1999, 190).⁸ HCI-näkökulmasta keskeinen kiinnostus kohdistuu käyttäjän ja tietokoneen väliseen toimintaan yleisellä tasolla. Palaan seuraavassa alaluvussa (3.2) käsittelemään sitä, miten yksittäisen verkkoartikkelin affordanssit voidaan määritellä.

Ymmärtääkseen käyttäjän tekemiä toimintoja tietokone tarvitsee käyttöjärjestelmää tai käyttöliittymää välittämään toimintaohjeet tietokoneen ymmärtämään muotoon (TechTerms: User Interface; Webopedia: User Interface; Microsoft b; LINFO GUI; ks. myös. Myers 1995, 3;). Esimerkkejä käyttöjärjestelmistä ovat muun muassa Microsoft Windows ja Applen OS (Webopedia: GUI).

Käyttöliittymä ei ole yhtälön ainoa osapuoli. Käyttöliittymää ohjataan syöttölaitteilla (input-laite) (LINFO GUI; Sims 1997, 159; ks. myös TechTerms: User Interface). Syöttölaite välittää käyttäjän haluamia käskyjä tietokoneelle. Syöttölaitteilla voidaan antaa komentoja esimerkiksi näppäimistöllä, kosketusnäytöillä, ääniohjauksella, piirtämällä tai osoittamalla (Sims 1997, 159). Graafiseen käyttöliittymään kuuluu hiiren osoitin (Webopedia: GUI). Näillä hiiren antamalla komennoilla puolestaan aktivoidaan tai manipuloidaan tietokonetta suorittamaan erilaisia toimintoja (emt.).

Näiden kahden tekijän (käyttöjärjestelmän ja käyttölaitteiden) yhteiset ominaisuudet puolestaan säätelevät sitä, millaisen interaktiivisuuden väline (tässä tapauksessa tietokone) mahdollistaa. Kolmantena tekijänä on (käyttöjärjestelmän alaisuudessa toimiva) ohjelmisto, joka puolestaan määrittää, mitä toimintamahdollisuuksia käyttäjälle on tarjolla.

On tärkeää puhua tässä yhteydessä nimenomaan interaktiivisuuden *mahdollisuuksista*. Interaktiivisuuksien käytännön toteutuminen riippuu esimerkiksi ohjelmistojen ja verkkosivujen tekijöiden pyrkimyksistä ja tavoitteista. Verkkosivujen tekijät voivat sijoittaa tai olla sijoittamatta näitä

⁷ Yksi tietokoneen käyttöön ja sen käyttäjälle tarjoamiin toimintamahdollisuuksiin tiivistyy affordanssien termiin, joka puolestaan juontuu James J. Gibsonin [1979] (ks. Greeno 1994, 336) määritelmään. Affordanssilla tarkoitan tässä tutkielmassa käyttäjän mahdollisuutta vaikuttaa jollain tavoin käyttöliittymän toimintaan. Määrittelen tässä luvussa sekä luvussa 5 tarkemmin sen, millaisiin affordansseihin kohdistan huomioni. Käytän tutkielmassani synonyyminomaisesti termejä affordanssi ja toimintamahdollisuus.

⁸ Myös kahden (tieto)koneen välinen vuorovaikutus (ks. esim. Andriessen 2003, 9) ja tietokonevälitteisesti tapahtuva ihmisten välinen kommunikaatio (ks. esim. Pietilä 2005, 313-312) voidaan ottaa tarkasteluun.

laitteiston suomia affordansseja sivuilleen. Toisin sanoen, käyttöjärjestelmä ja laitteisto sanelevat mediumin affordanssien rajat, mutta niiden käytännön toteutuminen riippuu puolestaan kunkin tietokoneohjelman, verkkosivun tai yksittäisen interaktiivisuustoiminnon tavoitteista.

Viimeisenä linkkinä affordanssien toteutumisessa on käyttäjä itse, joka 1) havaitsee tai ei havaitse ja 2) käyttää tai ei käytä tarjottuja affordansseja (vrt. Nye & Silverman 2012, sähköisen asiakirjan sivu 5).

Affordanssit jäsentyvät siis neljän eri tekijän yhteisvaikutukseksi: 1) tietokonelaitteiston eli tietokoneen ja sen ohjauslaitteiden, 2) käyttöjärjestelmän, 3) verkkosivujen tekijöiden ja 4) käyttäjän havainnon.

Seuraavassa valotan tarkemmin käyttöliittymän hallintaan käytettäviä hotspoteja. Siirryn sen jälkeen esittelemään tarkemmin tutkielmani kannalta relevantteja hotspotien käyttötarkoituksia ja affordansseja.

Hotspotit

Käyttöliittymää ja ohjelmistoja ohjataan tietokoneen syöttölaitteilla (LINFO GUI; Sims 1997, 159; ks. myös TechTerms: User Interface). Hiiren osoittimella voidaan manipuloida ja käyttää monitorilla olevia, ikonimuodossa olevia toimintoja (Webopedia: GUI). Kutsun näitä ikonimuodossa tai jollain audiovisuaalisella korostimella varustettuja, manipuloinnin mahdollistavia alueita nimellä hotspot (Webopedia: Hot spot; ks. myös esim. A Dictionary of Computing: Hotspot; Patents.com). Ne ovat klikattavia tai muutoin manipuloitavia objekteja, joiden perusteella käyttäjä voi käskyttää tietokonetta tekemään erinäisiä toimintoja. Tarkastelen tutkielmassani juuri hotspotien kautta käytettävää interaktiivisuutta.

Hotspot-termin toinen merkitys tietokonetermistössä viittaa langattoman verkon jakamispalveluun (Teach ICT: Hotspot), mutta tuo määritelmä ei liity tutkielmaani millään tavoin. Tarkoitan hotspotilla tässä tutkimuksessa ainoastaan tietokoneen ruudulla olevia, manipuloitavissa olevia kohteita.

Hotspotien manipulointi voi olla tietokoneen ruudulla olevan kohteen klikkaamista, aktivoimista, siirtämistä, poistamista tai osoitinlaitteella (hiiren kursori, kosketusnäytöllä koskettaminen) osoittamista. Hotspotit tunnistaa yleensä siitä, että niiden klikkaamisesta tai hiiren

osoittimen niiden päälle viemisestä seuraa jokin muutos ruudulla (ks. esim. Microsoft a: *Mouse and Pointers*). Se voi olla vaikkapa tekstin, äänen, videon tai kuvan muutos.

Yhtenä esimerkkinä hotspotista voi käyttää Windowsin työpöydällä olevaa roskakorin tiedostokuvaketta, jota hiiren nappi painettuna voi siirtää paikasta toiseen tai avata roskakoritiedostoon liittyvän Windows-kontekstivalikon. Toinen esimerkki hotspotista on verkkosivuilla oleva hyperlinkki jota klikkaamalla internetselain vie käyttäjän tämän klikkaaman hyperlinkin osoittamaan kohteeseen (ks. esim Sims 1997, 166). Hyperlinkillä tarkoitan verkkosivulla sijaitsevaa klikattavaa sanaa, lausetta tai kuvaa, jonka avulla käyttäjä voi siirtyä toiselle nettisivulle tai sivustolle (ks. Law 2009). Hyperlinkki on yleensä merkitty alleviivauksella ja/tai eri värillä [kuin leipäteksti, PV] (emt.).

Kolmas esimerkki hotspotista ovat verkkosivulla sijaitsevat, hiiren avulla aktivoituvat pop-up-lisätietoikkunat (ks. TechTerms: Popup; Webcraft.cc; Sitepoint: OnMouseOver). Kun hiiren osoittimen vie hotspotin päälle, aukeaa tietokoneen ruudulle ilman hiiren klikkausta jokin ikkuna tai ruudulla tapahtuu muutos tekstissä.

Tutkimuksessa käytetty tietokoneen laitteisto

Tarkastelen pro gradussani tietokoneen hiirellä ja näppäimistöllä ohjattavaa vuorovaikusta verkkosivujen tietosisällön kanssa. Tämä laitteiden valinta avaa ja sulkee tutkimuksen toteuttamisessa tiettyjä mahdollisuuksia. Vastaava seuraus on valitsemillani ohjelmistolla ja verkkoyhteydellä.

Mikäli olisin käyttänyt eri merkkistä tietokonetta tai eri osoitinlaitetta, tulokset saattaisivat olla toisenlaiset. Sovelluksiin saattaa olla koodattuna eri ulkonasumalleja ja interaktiivisuustoimintoja erilaisia vastaanottolaitteita varten. Sivustoista on usein tehty mobiiliversio, mikä aiheuttaa sen, että älypuhelimien näytöllä verkkosivu näyttää erilaiselta kuin pöytätietokoneen tai kannettavan tietokoneen (ks. esim. Nielsen 2012 ja Budi 2015). Tämä puolestaan johtuu siitä, älypuhelimien näyttöpinta-ala on usein pienempi kuin pöytätietokoneen ja kannettavan tietokoneen (Nielsen 2012). Erilainen ulkoasu varmistaa sen, että käyttäjä tunnistaa keskeisimmät toiminnot, ja sivusto on tässä mielessä helppokäyttöinen (ks. emt.).

Käytän tutkimuksen tekemiseen 3G-mobiililaajakaistaista verkkoyhteyttä, jonka tiedonsiirtonopeus on asuinalueellani nopea, mutta ajoittain katkeileva. Osa etenkin käyttäjän havaitsemaan interaktiivisuuteen liittyvästä tutkimuksesta painottaa käyttäjän kokemusta käyttöliittymän responsiivisuusnopeudesta. Tämä puolestaan riippuu paljolti verkkoyhteyden

nopeudesta. En mielestäni voi arvioida responsiivisuuden nopeutta riittävän objektiivisesti, joten jätän kaikki nopeutta mittaavat seikat tarkastelustani pois. Kuten olen tuonut esiin, varsinainen huomioni tässä työssä kohdistuu verkkoartikkelin mediumtasolle sijoittuvaa affordanssia, en niinkään siihen, millaiseksi sen käyttäjä mieltää tai sitä, miten hyvin se toimii.

Tutkimukseni keskittyy näin ollen ensisijaisesti siihen, millaisen interaktiivisuuden 1) itse mediumi (eli tässä tapauksessa käyttöliittymä ja sitä ohjaavat syöttölaitteet) mahdollistavat.⁹ Tutkijana minun on tyytyminen siihen, että tuon käyttämäni laitteiston tarkasti esille, kerron avoimesti siihen liittyvät ongelmat ja noudatan tarkasti kuvailemaani metodia.

Analyysia aloittaessani käytössäni oli Windows 7 -käyttöjärjestelmällä varustettu pöytäkone-PC ja Google Chrome -nettiselaimen versio 42.0.2311.152. Asetin kaikki selaimen sisältöä suodattavat lisäosat (AddOns) pois päältä¹⁰, jotta ne eivät vaikuttaisi nettisivun interaktiivisuustoimintoihin.

3.2 Journalistien verkkoon tuottaman tietosisällön interaktiivisuus

Spesifimmällä tasolla kohdistan tässä työssä huomioni käyttäjän ja tietosisällön väliseen vuorovaikutukseen. Journalistit tuottavat sisältöä verkkoartikkeleihin. Näihin artikkeleihin on sijoitettu (tai oltu sijoittamatta) interaktiivisuutta. Tämän interaktiivisuuden käyttäjälle tarjoamia affordansseja voidaan tarkastella po. tietosisältöön keskittyvän interaktiivisuustutkimuksen kautta.

Kuten aiemmin työssä olen jo tuonut esiin, käyttäjän ja tietosisällön välistä vuorovaikutusta kutsutaan englanniksi nimellä ”Human-to-Documents Interaction” tai ”User-to-Documents Interaction” (McMillan 2009, sähköisen version sivu 24; McMillan 2009, sähköisen version sivu 3). Suomensin document-sanana itse luomallani termillä tietosisältö, sillä mielestäni se on lievistä kankeudestaan huolimatta tarkempi ja osuvampi kuin asiakirja tai dokumentti, jotka olisivat myös mahdollisia käännöksiä. Suomensin tarkoituksenaan korostaa vuorovaikutusta digitaalisen sisällön kanssa.

⁹ Valitsemani tutkimustapa tosin yhdistää väistämättä mukaan ripauksen käyttäjän havaintoa (taso 3), sillä olen tutkijana itse arvioimassa, onko toiminto interaktiivinen vai ei. Tosin arvioin interaktiivisuutta ainoastaan on/ei ole asteikolla ottamatta kantaa toiminnon sujuvuuteen tai laajuuteen.

¹⁰ Käytännössä kytin pois päältä kaiken muun paitsi pro gradun kirjoittamisessa tarvitsemani Google Save to Drive -lisäosan. Tätä lisäosaa käytetään ainoastaan artikkelien tallentamiseen tietokoneelle. Tallennan tämän lisäosan avulla analysoimieni artikkelien kuvakaappaukset analyysiasiakirjaani varten.

HDI-interaktiivisuudessa keskeistä on käyttäjän suhde ja tämän vaikutusmahdollisuudet mediumissa näkyvään tai sijaitsevaan sisältöön. Käytän aineistoni analyysissä kommunikaation kulkusuuntia tutkineiden Jan Bordewikin ja Ben van Kaamin (2002/1986) rakentamaa, HDI:n analysoimiseen soveltuvaa nelikenttää. Nelikenttä tiivistää käyttäjän vallan sisällön valintaan ja sisällön luomiseen. Kohdennan tarkasteluni taulukon nimeämän kentän sisällä tapahtuvaan käyttäjän mahdollisuuteen vaikuttaa viestien valintaan ja muokkaukseen. Kuvailen tämän taulukon tarkemmin seuraavassa alaluvussa. Esittelen lisäksi mediatutkija Carrie Heeterin (1989) interaktiivisuusteorian yhden osa-alueen, josta ammennan lisää syvyyttä Bordewik & van Kaamin (2002) jaotteluun sisällönvalinnasta ja -luonnista.

Journalistisissa verkkoartikkeleissa saatetaan hyödyntää myös peli-interaktiivisuutta (ks. esim. Burton 2005, 88). Otankin tarkasteluuni myös kolmannen ulottuvuuden: peli-interaktiivisuuden. Jaan tämän interaktiivisuuden kahteen luokkaan: tietoa mittaavaan peliin ja simulativiseen peliin. Palaan peli-interaktiivisuuteen tarkemmin tämän luvun lopussa.

Tarkastelen seuraavassa yksityiskohtaisemmin interaktiivisuuden eri ulottuvuuksia sisällön valinnan ja luomisen sekä pelillisyyden osalta.

3.2.1 Sisällön valinnan ja sisällön luonnin interaktiivisuus

Sisällön valinnan ja sisällön luonnin (tai -muokkauksen) luokat esiintyvät Jan Bordewikin ja Ben van Kaamin (2002) nelikenttäisessä kommunikaatiomatriisissa¹¹, jota Jens F. Jensen (1998) auttaa osaltaan selventämään¹². Kuten todettua täsmennän näitä sisällön valinnan ja luomisen luokkia myös Carrie Heeterin (1989) interaktiivisuusteorialla.

Jan Bordewikin ja Ben van Kaamin (2002) [1986] kommunikaatiomatriisi jakaa interaktiivisuuden neljään ryhmään: konsultoivaan (consultation), rekisteröivään (registration), keskustelevaan (conversation) ja lähettävään (allocation). Jens F. Jensen (1998, 187) vie tuota jaottelua pidemmälle sijoittamalla nuo jaottelut kahteen ulottuvuuteen. Nämä ulottuvuudet ovat sisällön valinta ja sisällön luominen, joita kuvaan seuraavassa tarkemmin (Taulukko 1).

¹¹ Samanlaista jaottelua käyttää myös Sally J. McMillan (2009, 24-25)

¹² Jensen (1998) käyttää jaottelussaan Bordewik & van Kaamin alun perin vuonna 1986 julkaisemassa artikkelissa erottamaa neljää interaktiivisuuden tyyppiä. Käsitökseni mukaan tuo kyseinen tyypittely on sama kuin mihin McQuail (2002) viittaa kirjassaan kahta vuosikymmentä myöhemmin. Nojaan omassa teoriassani enemmän Jensenin jatkokehittämään nelikenttään kuin Bordewik & van Kaamin alkuperäiseen tyypittelyyn.

	Julkaisijan tuottama informaatio (käyttäjällä ei mahdollisuutta luoda sisältöä)	Käyttäjän tuottama informaatio (käyttäjällä mahdollisuus luoda sisältöä)
Julkaisijan hallinnoima jakelu (ei sisällön valintaa)	-	-
Käyttäjän hallinnoima jakelu (sisällön valintamahdollisuus)	-	-

Taulukko 1. Jens F. Jensenin (1998, 187) näkemys Jan Bordewikin ja Ben van Kaamin (2002/1986) kommunikaatiomatriisista.

Sisällön valinta

Sisällönvalinnan interaktiivisuustekijä viittaa toimintoihin, jotka antavat Carrie Heeteriä (1989, 221-222) mukaillen mahdollisuuden valita jotain erilaisista tarjotuista informaatiovaihtoehdoista (myös Jensen 1998, 186-187). Heeter korostaa, että informaation luonteella tai sisällöllä ei ole merkitystä, vaan kyse voi olla mistä tahansa mediasisällöstä (emt, 222).

Tämän työn yhteydessä katson tämäntyyppiseksi interaktiivisuudeksi kuuluvan syöttölaitteiden avulla monitorille saatavan lisätiedon. Lisätietoa tarjoavat hotspotit, joilla tarkoitan 1) sellaisia tietokoneen ruudulla tapahtuvia muutoksia, jotka 2) tuovat relevanttia lisätietoa käsiteltävän aiheen kannalta ja 3) jotka seuraavat hiiren osoittimen viemisestä jonkin hotspotin päälle tai klikkaamalla hiirtä jonkin hotspotin päällä.

Tällaista interaktiivisuutta voidaan luonnehtia myös viestintätutkijoiden Louisa Han ja E. Lincoln Jamesin (1998, 462) interaktiivisuusmääritelmän yhden osa-alueen, valinnan termillä (Choice). Valinnalla kaksikko viittaa ”rajoittamattomaan verkossa liikkumiseen”, eli tulkintani mukaan vapautteen valita käyttäjää kiinnostavia verkkosivuja ja -sivustoja.

Sisällön luominen

Sisällön luominen viittaa tässä yhteydessä sellaisiin interaktiivisuustoimintoihin, jotka antavat käyttäjälle mahdollisuuden jollain tavoin muokata verkkoartikkelissa näkyvää teksti- tai numerosisältöä tai jopa luoda sitä. Tämän sarakkeen interaktiivisuudessa käyttäjä voi esimerkiksi lähettää kanavan kautta viestejä (Jensen 1998, 186-187).

Sisällön luominen liittyy myös Carrie Heeterin (1989, 232) interaktiivisuusmääritelmän yhteen osa-alueeseen eli informaation lisäämisen helppouteen (Ease of adding information). Heeterin (emt, 224) mukaan tällainen interaktiivisuus toteutuu silloin, kun käyttäjällä on mahdollisuus lisätä informaatiota järjestelmään, jonka joku toinen käyttäjä voi vastaanottaa.

Louisa Han ja E. Lincoln Jamesin (1998, 463) käyttämä termi informaationkeräys (Information Collection) muistuttaa etäisesti Heeterin vastaavaa termiä. Han ja Jamesin informaatiokeräys viittaa kuitenkin enemmän käyttäjätietojen keräämiseen markkinointitarkoituksessa. Sen periaate joka tapauksessa on sama: käyttäjä lähettää tietoja itsestään sivuston ylläpitäjälle.

Esimerkkejä tavoista luoda sisältöä ovat käyttäjän mielipiteen tai kommentin kysyminen tai äänestäminen jossakin monivalintakysymyksessä. Näin ollen katson esimerkiksi gallupien, mielipidekyselyjen ja (kuva- tai teksti-)materiaalin lähetyksen kuuluvan interaktiivisuustoimintoina sisällön luomiseen.

3.2.2 Peli-interaktiivisuus journalismissa ja tiedonvälityksessä

Työni analyysiosassa tarkoitukseni on tutkia myös sitä, millaisia pelielementtejä journalistinen verkkoartikkeli sisältää. Pelimäisyys lasketaan Louisa Han ja E. Lincoln Jamesin (1998, 461) mukaan yhdeksi interaktiivisuuden osatekijäksi¹³.

Pelejä on käytetty tehostamaan uutisvälitystä jo pitkään (Burton 2005, 88; ks. myös Siitonen & Launonen 2014, 41; Montana 2015 ja Muthukumaraswamy 2009) ja myös osana koulujen ja muiden opetusinstituutioiden opetusta (ks. esim. van Eck 2006, 4; Cameron 2001, 142; Barab ym. 2005, 86).

¹³ Kirjoittajien näkökulmasta pelimäisyyden termi viittaa kuitenkin enemmän viihtymiseen kuin esimerkiksi Ermi ym. (2004, 26-27) ja Chris Crawfordin (2003) esillenostamaan kilpailun aspektiin.

Siitosen ja Launosen (2014, 42) mukaan ”[u]tispelin tavoitteena voi olla esimerkiksi se, että uutisen kohteena olevaa ilmiötä simuloidaan [pelimäisin keinoin, PV], sen takana olevia syy-seuraussuhteita havainnollistetaan, tai se, että pelaajaa halutaan motivoida erilaisten vaihtoehtojen kokeilemiseen.”

Myös verkkodokumentin ilmaisukeinoja tutkineen Susanna Pasulan (2002, 50) mukaan interaktiivisen tarinan ja pelin elementit sitoutuvat toisiinsa: kun tarinassa sijaitsevaa interaktiivisuutta lisätään [esimerkiksi ohjelmallisesti, PV], myös pelimäisyys kasvaa. Pelielementit ovat siis edustettuna ainakin jossakin määrin verkkoartikkeleissa. Yksi tutkielmani tarkoituksista on löytää tapa tunnistaa ja ryhmitellä näitä elementtejä.

Pelin määritelmä ja pelielementin tunnistaminen

Pelitutkija Laura Ermi, Satu Heliö ja Frans Mäyrä (Ermi ym. 2004, 26-27) määrittelevät tietokonepelin sääntöjen ja pelitilan rajaamaksi toiminnaksi, jossa edistystä mitataan erilaisilla saavutusten ja menestyksen mittareilla. Niitä ovat muun muassa pistemäärä, aika, maalien määrä tai vastaavat ”kriteerin mukaiset mittarit” (emt, 27; ks. myös Analytics 2008).

Viestintätutkijat Peter Vorderer, Tilo Hartmann ja Christoph Klimmt (Vorderer ym. 2003, 2) siteeraavat artikkelissaan omia aiempia tutkimuksiaan [Klimmt 2001 ja Klimmt & Vorderer 2000], jossa videopelin pelaaminen määritellään prosessiksi, jossa yhdistyy 1) toimintamahdollisuuksien sarja, 2) jokin (pelaajan) tarve toimintaan, 3) pelaajan yritys ratkaista ongelma (jotain tiettyä pelin mahdollistamaa keinoa hyödyntäen) ja 4) kaikesta edellisestä seuraava tulos, joka realisoituu pelin tuottamana nautintona.

Pelikehittäjä Chris Crawfordin (2003, sähköisen artikkelin luku ”What is a Game?”) määritelmän mukaan peli on 1) interaktiivista toimintaa (kilpailu toista osapuolta vastaan), jossa pelaajalla on *tavoite* ja tämän tavoitteen tiellä *esteitä* ja 3) joka tapahtuu turvallisissa olosuhteissa ilman vahingoittumisen vaaraa. Crawford (emt.) kutsuu näitä ominaisuuksia nimillä interaktiivinen (interactive), konflikti (conflict) ja turvallisuus (safety). Pasulan (2002, 50) mukaan pelimäisyys puolestaan edellyttää valinnan mahdollisuuksia.

Edeltävien tarkastelujen pohjalta määrittelen pelin tämän tutkielman puitteissa joksikin sellaiseksi elementiksi, jossa 1) käyttäjälle on annettu tehtävä, 2) joka arvioidaan joko pisteuttamalla tai muulla sanallisella tai audiovisuaalisella palautteella.

Keskityn tässä tutkielmassa ainoastaan käyttöliittymätason interaktiivisuustoimintoihin perustuvaan peli-interaktiivisuuteen, jossa interaktiivisuutta ohjataan hotspoteilla. Periaatteessa peli saattaisi sijaita myös pelkässä tekstissä, jossa lukijalle esitetään valintatilanne ja sen jälkeen kehoitetaan häntä suuntaamaan valinnasta riippuen eri tekstikappaleeseen¹⁴. Valitsemani tutkimustapa jättää tämän tyyllisen interaktiivisuuden huomiotta, sillä en analysoi varsinaista leipätekstiä (mahdollisia elementtien otsikoita lukuunottamatta), vaan keskityn ainoastaan hotspoteilla ohjattuun interaktiivisuuteen.

Kaksi pelityyppiä

Olen valinnut tähän tutkielmaan kaksi pelin tyyppiä: 1) tietoa mittaavan ja 2) simulatiivisen pelityypin. Päädyin näihin kahteen tyyppiin tekemäni testianalyysin pohjalta; siinä löytämäni pelit edustivat tällaista pelimäisyyttä. Käytän jaottelun apuna lisäksi kasvatustieteilijä Rodney Simsin (1997) hahmottelemaa opetuksellisen multimedian interaktiivisuustoimintojen erottelua. Simsin alkuperäisessä jaottelussa on 11 toimintoa. Olen poiminut pro gradu -tutkielmaani niistä neljä: päivitysinteraktiivisuus, konstruoiva interaktiivisuus, refleктоiva interaktiivisuus ja simulaatiointeraktiivisuus. Näistä päivitysinteraktiivisuus sekä konstruoiva ja reflektiivinen interaktiivisuus liittyvät tietoa mittaavaan pelimäisyyteen, simulaatiointeraktiivisuus puolestaan simulatiivisen pelin luokkaan.

Etenkin simulatiivisen pelin luokassa olen täydentänyt Simsin laatimaa luonnehdintaa muiden teoreetikkojen pelimääritelmillä ja -jaotteluilla. Palaan pelien käytännön jaotteluihin tarkemmin luvussa 5.2.

Seuraavassa valotan erottamieni pelityyppien piirteitä lähemmin.

Tietoa mittaava peli

¹⁴ Kirjallisuuden puolella tällaisen ilmaisutavan esimerkkejä ovat vaikkapa Jaakko Yli-Juonikkaan *Neuromaani* (ks. Lehtinen 2012) ja 1980- ja 90-luvuilla ilmestynyt *Choose Your Own Adventure* (ks. Publishers Weekly 2007). Painetussa kirjassa ei esiinny klikattavia tietokonehotspoteja, mutta silti se sisältää interaktiivisuutta, jossa lukija voi vaikuttaa tapahtumien kulkuun. Edellä mainittujen esimerkkien ulkopuolelta todettakoon, että pelkkään tekstiin saa teoriassa sijoitettua jopa simulatiivista interaktiivisuutta, mikäli käyttäjän tekemät valinnat aiheuttavat jotain opetuksellisesti tai sivistyksellisesti, simuloitavan maailman tai asian kannalta oleellisia havaittavia seurauksia. Esimerkkinä tästä voisi olla vaikkapa sodanjohdollinen valintatilanne, jossa yksi ratkaisu johtaa taistelun voittoon ja toinen tappioon. Lukijan pitää tehdä valinta oman tietonsa ja taitonsa avulla, näin hän testaa (eli simuloi) oman taitonsa arvoa kirjan simuloimassa asetelmassa.

Ensimmäinen käyttämäni pelityyppi viittaa käyttäjän tiedon mittaamiseen (journalistisen artikkelin) aiheena olevasta asiasta. Jon Burton (2005, 88) mainitsee tällaisten pelien olleen läsnä sanomalehtien sivuilla jo pitkään ristisanojen ja tietokilpailujen muodossa.

Rodney Sims (1997) nostaa esiin kolme tietoa mittaavan peli-interaktiivisuustekijää (päivitysinteraktiivisuus, konstruoiva interaktiivisuus ja reflektiivinen interaktiivisuus). Luokat auttavat tietokilpailupelin luonteen hahmottamisessa, joten otan ne Simsin laatimien luonnehdintojen kera mukaan tutkimukseeni.

Vaikka en jaottele tietokilpailupelejä tarkempaan alaluokkaan, esittelen silti Simsin jaottelut ja niiden luonnehdinnat, sillä ne kontekstoivat ja määrittelevät hyvin myös tietokilpailun yläluokan ominaisuudet. Pelin muotoja voi kuvata lähemmin seuraavasti:

Päivitysinteraktiivisuus (Update Interactivity). Päivitysinteraktiivisuus viittaa sovellukseen, joka pakottaa käyttäjän reagoimaan sovelluksen esittämiin [opetustarkoituksellisiin, PV] kysymyksiin tai ongelmiin (Sims 1997, 164). Simsin (emt., 165) mukaan yksinkertaisin esimerkki tästä on perinteinen kysymys–vastaus-konsepti.

Konstruoiva interaktiivisuus (Construct Interactivity). Simsin (1997, 165) mukaan konstruoiva interaktiivisuus on päivitysinteraktiivisuuden jatke, jossa “käyttäjän täytyy manipuloida objekteja saavuttaakseen joitain erityisiä tavoitteita.” Simsin sanamuotoilun ideana vaikuttaa olevan korostaa, että kysymysten sijaan käyttäjä joutuu nyt toimimaan enemmän virtuaalidollisuuden kaltaisessa ympäristössä.

Konstruoivassa interaktiivisuustoiminnossa käyttäjän pitää esimerkiksi “rakentaa suodatinlaite komponenttiosista” (Sims 1997, 165).

Reflektiivinen interaktiivisuus (Reflective Interactivity). Simsin (1997, 164-165) mukaan reflektiivinen interaktiivisuus muistuttaa päivitysinteraktiivisuutta, mutta erona siihen on, että multimedia ei arvioi käyttäjän vastauksia, vaan antaa käyttäjän arvioida vastauksensa itse.

Simulatiivinen peli

Simulatiivinen pelimäisyys pyrkii tarjoamaan käyttäjälle mahdollisimman aidolta tuntuvan kokemuksen (todellisen elämän) ilmiöstä tai tapahtumasta (ks. Salzman & Delanoy 2004).

Täsmennän simulatiivisen pelin luonnetta seuraavassa Rodney Simsin (1997) erottaman simulatiivisen interaktiivisuustekijän (*Simulation Interactivity*) avulla, sillä rakennan käsitykseni tästä kokemuksen jäljittelyyn pyrkivästä pelimäisyydestä sen pohjalta.

Simulaatiopeliä on määritelty kahdesta eri suunnasta. Ensimmäisestä näkökulmasta simulaatio nähdään olemassa olevan tai kuvitteellisen todellisuuden mallintamisena tai jäljittelynä. Toisesta näkökulmasta huomio kohdentuu pelaajan (tai käyttäjän) ja pelin (tai pelimaailman) keskinäiseen suhteeseen, immersioon (ks. Brown & Cairns 2004, 1299). Oma tutkielmani keskittyy ensiksi mainittuun näkökulmaan, joten en käsittele immersioon keskittyvää näkökulmaa tässä tutkielmassani sen laajemmin¹⁵.

Pelien narratiivisuutta, simulaatiota ja representaatiota tutkineen Gonzalo Frasca (2003, 223) määritelmää mukailien simulaatio tarkoittaa jonkin asian, objektin tai ilmiön mallintamista niin, että mallinteessa säilyy jostain näkökulmasta katsoen jotain alkuperäisen asian, objektin tai ilmiön toiminnallisuutta¹⁶ (ks. myös Crawford 2003, elektronisen artikkelin luku ”Games versus Simulations”). Frasca mukaan simulaatio(peli) myös reagoi käyttäjän ohjaukseen jollain tavoin (emt.).

Simsin (1997, 166) mukaan simulaatiointeraktiivisuus asettaa käyttäjän jonkin laitteen tai muun aiheena olevan asian kokijan ja käyttäjän rooliin. Ideana siis on, että käyttäjä pääsee itse kokeilemaan ja kokemaan, millaista jonkin asian tai laitteen käyttäminen on (ks. Salzman & Delanoy 2004). Esimerkkinä Sims (1997, 166) mainitsee tuotantotehtaan operaattorin roolin, johon käyttäjä asetetaan.

Pelien opetuksellisuutta tutkineen Kristian Kiilin (2004, 17) mukaan pelit tarjoavat mahdollisuuden testata hypoteeseja manipuloimalla ja käyttämällä peli(maailma)n esineitä ja muita objekteja. Kiilin toteama ei tarkoita nimenomaisesti simulaatiopelejä, mutta itse katson sen ennen kaikkea juuri tarkoittavan simulaatiopeliä, koska kyseenomaiseen peligenreen kuuluu Frasca, Simsin, Salzmanin ja Delanoy mainitsema ”käyttäjä saa itse kokeilla”-henkinen toiminta.

¹⁵ Mediatutkija Tanja Sihvonen (2006, 142) esittelee asioiden testaamiseen liittyvän simulaation lisäksi myös kokemuksellisen simulaation. Tällä termillä Sihvonen viittaa performatiivisuuteen, käyttäjän tai pelaajan kykyyn tehdä asioita simulaatiopelin asettamien reunaehtojen mahdollistamana (emt., 142-143). Kyseinen simulaation tyyppi on kuitenkin kiinnostuneempi immersioista, pelaajan ja pelin keskinäisestä suhteesta kuin jonkin asian mallintamisesta. Oma tutkielmani puolestaan keskittyy enemmän affordanssien tunnistamiseen, ei niinkään siihen, miten kukin interaktiivisuustoiminto koetaan tai vastaanotetaan.

¹⁶ Frasca alkuperäinen määritelmä on ”...to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system”. Olen oikonut mutkia omassa tulkinnassani, sillä haluan osoittaa tässä osuudessa vain simulaation perusidean suhteessa todellisuuden jäljittämiseen.

Myös pelin representaatioita ja simulaatiota tutkineen Tanja Sihvosen (2006, 142-143) mukaan simulaatiopelin kattokäsite tarkoittaa pelaajalle tai käyttäjälle annettua mahdollisuutta testata eri toimintoja tai tekoja pelimaailmaan ohjelmoitujen sääntöjen ja rajoitteiden puitteissa.

Tässä työssä katson simulaatiivisuuden tarkoittavan (ainakin osittaista) todellisuuden jäljittelyä tai mallinnusta. Mikäli pelillisen interaktiivisuuden kerrotaan kuvaustekstissä antavan mahdollisuus kokeilla jonkin laitteen käyttöä, katson että kyse on simulaatiointeraktiivisuudesta.

Simsin tekemän jaottelun näkökulmasta simulaatiointeraktiivisuus muistuttaa aiemmin mainittua konstruoivaa interaktiivisuutta siinä, että molemmissa käyttäjän pitää suorittaa tehtävä tietyllä, ennakoon ohjelmoidulla tai ennalta asetetulla tavalla, jotta tehtävä on mahdollista läpäistä.

Salzmanin ja Delanoyn (2004) mukaan esimerkkejä tällaisista peleistä ovat muun muassa pelit, joissa pelaaja voi ohjata hävittäjälentokonetta tai jotakin muuta sotalaitetta. He luokittelevat sotajoukkojen, kaupunkien ja yhteisöjen johtamiseen liittyvät pelit strategiapeleiksi (emt.). Tämän tutkielman puitteissa luokittelen nämä viimeksi mainitut johtamiseen liittyvät pelit kuitenkin simulaatiopelien joukkoon, sillä käytän luokittelussani vain kahta pelityyppiä. Tulkitseen toisin sanoen simulaation termiä löyhemmin kuin Salzmanin ja Delanoyn jaottelussa tehdään.

Crawfordin (2003, elektronisen artikkelin kappale ”Games versus Simulations”) ja Frascan (2003, 223) mukaan simulaatio on siis yritys kuvata tai mallintaa jotain. Heidän määritelmänsä mukaillen katson simulaatiivisuuden viittaavan (ainakin osittaiseen) todellisuuden jäljittelyyn tai mallintamiseen. Tämä ’jäljittely’ voi mielestäni tapahtua grafiikan, tekstin tai äänen keinoin. Simulaatiot vaihtelevat realistiselta vaikuttavan graafisen virtuaalitodellisuuden rakentavista peleistä puhtaasti tekstillä rakennettavaan virtuaalitodellisuuteen.¹⁷

Journalistiselta kannalta on huomattava, että simulaatiopelit eivät ole suora heijaste todellisuudesta, vaan nimenomaan tietyn valinnan ja maailmankuvan perusteella tapahtunut,

¹⁷ Graafisesta ja myös äänellisestä simulaatiosta esimerkkinä ovat seuraavat pelit: palomiehen työtä simuloiva *Firefighters* 2014 (Youtube 2015a), junankuljettajan työtä simuloiva *Train Simulator* 2015 (Youtube 2015b), kuntapolitiikkaa ja kaavoitusta simuloiva *Cities: Skylines* (Youtube 2015c), jalkapalloseuran johtamista ja valmennusta simuloiva peli *Championship Manager* (Youtube 2015d).

Olen valinnut yllä olevat esimerkit, koska olen tulkinut pelien päätarkoituksena olevan tarkoitus jäljitellä todellisuutta. Pelien voi katsoa tällä tavoin antavan ymmärrystä siitä, millaista todellisuus on simulaation kohteena olevassa asiassa. Simulaation ja virtuaalitodellisuuden vaikutelmaa voi rakentaa myös pelkän tekstin keinoin, kuten pelissä *Zork Zero* (Youtube 2015e) on pääosin tehty.

Esimerkkinä kokemukselliseen simulaatioon pyrkivästä pelimäisyydestä on myös Kirkon Ulkomaanavun (2015) toteuttama PDF-muodossa oleva *Peli elämästä*, jossa pelaaja eläytyy joko hyvistä tai heikoista lähtökohdista aloittavien nuorten elämään. Peli osoittaa, miten tekstin ja pelattavuuden kautta pyritään luomaan ymmärrystä erilaisten ihmisten elämän lähtökohdista ja politiikan vaikutuksesta heidän elämäänsä.

pelintekijöiden tekemä mallinnus todellisuudesta (ks. esim. Frasca 2003, 227-228; 231-233 ja Sihvonen 2006, 143). Koska simulaatio tuottaa todellisen maailman vaikutelman tai sen annetaan ymmärtää olevan todellisen maailman absoluuttinen heijaste, voi simulaatiota pitää vaikutusvaltaisena ja jopa salakavalana ilmaisun tapana (ks. esim. Frasca 2003, 231). Tämä debatti on pelien journalistisen käyttämisen kannalta tärkeää, mutta se ei kuitenkaan kuulu tämän tutkielman keskiöön¹⁸. Tässä tutkielmassa ainoastaan jaottelen pelin tyyppejä, en ota kantaa niiden eettisyyteen enkä vaikuttavuuteen. Palaan kysymykseen kuitenkin luvussa 7, jossa pohdin lyhyesti erilaisten interaktiivisuustoimintojen (eli myös pelien käyttämisen) tulevaisuutta.

Pelillisen kokeilun mahdollisuuden katson tässä yhteydessä tarkoittavan sitä, että verkkoartikkeliin sijoitettu pelillinen toiminnallisuus (useimmiten nettisivulle sijoitettu peli(elementti)) tarjoaa käyttäjälle tilaisuuden tehdä 1) toistuvia 2) lopputulokseen vaikuttavia ratkaisuja/valintoja 3) immersiiiviseen ilmaisuun pyrkivässä 4) simulaation aiheena olevassa pelimaailmassa. Valinnalla tarkoitan tässä yhteydessä valintaa, joka muuttaa simulaation pelimaailman jotain muuttujaa (esimerkiksi sotapelissä joukkojen voimasuhteita).

Toistuva valinta tarkoittaa että käyttäjä joutuu aina uudestaan valintatilanteisiin, joissa jokainen valintakerta muuttaa käyttäjälle tarjotun pelimaailman¹⁹ jotain muuttujaa ja jossa valintakertojen toistuessa valintojen vaikutukset kertautuvat tai kasautuvat (esim. branching-malli, ks. Scriber 2009). Simulaatiota jatketaan niin pitkään, kunnes jokin pelin tavoite – *Object, Mission, Task* tai *Goal* – täyttyy tai pelaaja lopettaa simulaation.

Pelaajana käyttäjä tekee valintoja reaaliaikaisesti tai vuoropohjaisesti. Reaaliaikainen valintatilanne tarkoittaa oman määritelmäni mukaan sitä, että pelimaailman muuttujat vaihtelevat koko ajan ja niihin liittyviä valintoja voi tai pitää tehdä heti. Valinnan tekemättä jättäminen voi aiheuttaa jonkin muutoksen pelimaailman muuttujiin. Pelaajan roolissa voi tehdä tai joutua tekemään useita valintoja samaan aikaan. Vuoropohjaiseksi valintatilanteeksi määrittelen sen, että simulaatio odottaa, kunnes pelaaja on tehnyt jonkin valinnan. Pelimaailman muuttujat eivät vaihdu ennen kuin pelaaja on tehnyt valinnan (tietyn ilmoitetun tai ilmoittamattoman aikarajan sisällä).

Pelimaailmalla puolestaan tarkoitan journalististen verkkoartikkeleiden yhteydessä simulaation ohjelmallisia rajoja, jotka määrittävät sen, mitä kaikkea käyttäjä voi tehdä. Todellisuutta jäljittelevässä simulaatiossa nämä rajat ja mahdollisuudet perustuvat simulaation aiheena olevaan asiaan tai teemaan.

¹⁸ Journalististen pelien vastaanotto ovat pohtineet esimerkiksi Marko Siitonen ja Sanna-Kaisa Launonen (2014). Uutispelien etiikkaa puolestaan on lyhyesti ruotinnut esimerkiksi Jon Burton (2005, 90).

¹⁹ Verkkoartikkeleiden tapauksessa pelimaailmalla tarkoitetaan simulatiivisen pelin aiheena olevaa maailmaa, aihetta tai teemaa, johon käyttäjää kutsutaan samastumaan, ymmärtämään tai osallistumaan.

Teknisesti ottaen pelimaailman rajat perustuvat myös pelintekijän asettamiin rajoitteisiin ja mahdollisuuksiin, jotka voivat johtua tuotantoaikatauluista, budjetista tai tekijän ohjelmointitaidoista.

Jäljittelyyn pyrkivän simulaation kautta rakentuu myös pelimaailman mahdollinen immersio, jolloin tarkoituksena on saada pelaaja uskomaan että hän on osallisena pelin aiheena olevassa tilanteessa, asetelmassa tai maailmassa (ks. esim. Ermi & Mäyrä 2005, 4).

Pelkkä tietokilpailukysymysten valintamahdollisuuksien esittäminen ei ole oman näkemykseni mukaan simulaatiota, sillä siitä puuttuu kokemuksellisuuden ja immersiiivisyyden aspekti. Tietokilpailukysymysten esittäminen voi sen sijaan olla simulaation yksi väline, mikäli kysymysten ympärille rakennetaan immersoiva pelimaailma.

Valintojen vaikutuksen kumuloitumisen arvioiminen on hankalaa tämän tutkimuksen puitteissa, joten sivuutan sen pro gradu -tutkielmassani. Sen sijaan painotan 1) immersiiivisyyden rakentamisen²⁰ pyrkimystä ja 2) jonkin asian/toiminnon testaamista.

Journalistisissa verkkoartikkeleissa immersointi voi nähdäkseni toteutua grafiikan, tekstin tai äänen keinoin. Simulaatiot vaihtelevat realistisen oloisen graafisen virtuaalitodellisuuden rakentavista peleistä puhtaasti tekstillä rakennettavaan virtuaalitodellisuuteen. Koska en kuitenkaan pysty erottelemaan näitä simulaatiotapoja toisistaan riittävän tarkasti, tyydyn pitämään ne saman päätyypin (simulaation) alaisuudessa. Tämän tutkielman puitteissa en myöskään pidä eroja oleellisina. Tärkeintä on tunnistaa immersion ominaisuus ylipäättänsä.

Immersoinnin pyrkimykseen katson lukeutuvan eläytymiseen kannustavan pelin johdantotekstin ja sellaisen virtuaalitodellisuuden luomisen, jossa käyttäjä tai pelaaja voi vuorovaikuttaa pelimaailmaan.

²⁰ Immersiiivisyys ilmiönä itsessään on käyttäjästä riippuvainen, subjektiivinen tekijä (ks. Brown & Cairns 2004, 1299).

4 Tarkastelun rajaus: verkkosivu ja artikkeli

Verkkosivujen analyysi voi tapahtua ainakin kahdella eri tasolla. Ensimmäisellä tasolla on *verkkosivusto*, joka koostuu kahdesta tai useammasta yksittäisestä verkkosivusta (TechTerms: Webpage). Toisella tasolla puolestaan on yksittäinen *verkkosivu* (emt.), joka puolestaan rakentuu eri sivuelementeistä (W3C b). Käyttöliittymän tasolla internet-selain tulkitsee ja näyttää verkkosivun sisältöä käyttäjälle (TechTerms: Browser).

Verkkosivuston ja verkkosivun luonnetta voidaan havainnollistaa vaikkapa The New York Times -lehden nettisivujen etusivulla. Hierarkian ylimpänä on etusivu, joka toimii koosteena (ja sisäänheittäjänä) yksittäisille verkkosivuille (ks. Kuva 1). Toisella tasolla on verkkosivu, joka puolestaan pitää sisällään kolmannen tason elementtejä: vaikkapa luettavia tekstiartikkeleita (Kuva 2).

The screenshot shows the homepage of The New York Times. At the top, there is a navigation bar with 'SECTIONS' and 'SEARCH' on the left, and 'TRY TIMES INSIDER', 'petrelus', and a settings icon on the right. The main header features the newspaper's name 'The New York Times' in a large, serif font, with the date 'Friday, October 30, 2015' and other information like 'Today's Paper', 'Video', '51°F', and 'CAC 40 -0.23%' below it. A horizontal menu lists various sections: World, U.S., Politics, N.Y., Business, Opinion, Tech, Science, Health, Sports, Arts, Style, Food, Travel, Magazine, T Magazine, Real Estate, and ALL. A large, dark blue advertisement for 'Van Cleef & Arpels' is prominently displayed, featuring the brand name and 'Haute Joaillerie, place Vendôme since 1906'. Below the ad, there are several news articles. On the left, 'Saudi-Iranian Rivalries Threaten Talks on Syrian War' by David E. Sanger, David D. Kirkpatrick, and Somini Sengupta. In the center, 'Rising Disenchantment With 'Pinkification'' by Gina Kolata, dated 5:00 AM ET. On the right, 'The Opinion Pages' section includes 'America Challenges Beijing's Ambitions in the South China Sea' by The Editorial Board, 'Where Are Black Children Safe?' by Roxane Gay, and 'Inside Modern Love: The Times Greeted Hitler's Volkswagen Sceptically'. At the bottom, there is a 'Watching' section with a small video thumbnail.

Kuva 1. The New York Timesin (2015b) etusivulla on hyperlinkkikokoelma sivustolla oleviin (yksittäisillä verkkosivuilla sijaitseviin) artikkeleihin.

The screenshot shows the New York Times homepage with a navigation bar at the top. The main headline is "Strong Job Growth Data Eases Concerns After Winter Dip in Economy" by Patricia Cohen, dated June 5, 2015. Below the headline are two charts: "Change in jobs in thousands" and "Unemployment rate". The first chart shows a significant increase in job growth in May 2015, reaching +280,000 jobs. The second chart shows the unemployment rate falling to 5.5% in May 2015. The article text discusses the government's announcement of job growth and the unemployment rate.

Kuva 2. The New York Timesin (2015a) yksittäinen verkkosivu. Otsikon jälkeen alkaa artikkeli.

Verkkosivu rakennetaan käyttämällä HTML-kieltä (Hypertext Markup Language) (ks. W3C a ja Internetix). Tämä kieli muun muassa “määrittelee sivun rakenteen, se kertoo mihin kuvat sijoitetaan, mille sivuille linkitetään, missä otsikko, missä leipäteksti jne” (Internetix).

Tietokoneessa toimiva internet-selain puolestaan näyttää ja tulkitsee HTML-kielillä rakennetut nettisivut käyttäjälle mahdollisimman samanlaisena kuin nettisivujen rakentaja on niin tarkoittanut (Jyväskylän yliopiston IT-tiedekunta ja avoin yliopisto; ks. myös Tietotekniikan termitalkoot).²¹ Verkkosivujen koodaamiseen käytetty HTML-kieli hyödyntää verkkosivun jakamista eri elementteihin

²¹ Jos käyttäjällä on koneessaan vanhaa teknologiaa sisältävä selain, käyttöjärjestelmä tai tietokone, kaikki nettisivut eivät välttämättä näy samalla tavalla. HTML-kielen onkin haluttu tämän vuoksi luoda erilaisia standardeja, jotta verkkosivut näkyisivät kaikille selainten käyttäjille mahdollisimman samanlaisina (Jyväskylän yliopiston IT-tiedekunta ja avoin yliopisto; ks. myös Tietotekniikan termitalkoot).

(ks. esim. W3C b; HTML Basic Tutor, W3Schools a., Dan Fergus Design). HTML-kielessä käytettyjen rakenteellisten elementtien osien täsmälliset nimet eivät ole tässä yhteydessä oleellisia, vaan kiinnostukseni kohdistuu siihen, mihin kohtaan verkkosivua journalistinen artikkelisisältö on sijoitettu.

Yksittäiseltä nettisivulta voidaan erotella kolme rakenteellista elementtiä: artikkeli, artikkelilinkit ja navigaatio (Eriksen & Ihlström 2000, 7-8). Tulkintani mukaan Eriksen ja Ihlström tarkoittavat artikkelilinkeillä ns. Related Content -osiota, jossa käyttäjälle tarjotaan linkkejä avoimna tai aktiivisena olevaan artikkeliin liittyviin, muihin artikkeleihin. Tulkintani mukaan navigaatio puolestaan viittaa verkkosivulla liikkumisen elementteihin (vrt TechTerms: Navigation Bar).

Eriksenin ja Ihlströmin alkuperäisessä jaottelussa on neljä elementtiä, mutta olen tässä tiivistänyt artikkelilinkkejä tarjoavat kaksi erilaista elementtiä yhdeksi, sillä niiden linkkejä tarjoava päätoiminto on samanlainen.

Artikkelin puolestaan ymmärrän verkkosanakirja Mirriam-Webster määritelmää mukaillen yksittäistä aihetta koskevaksi (teksti-)kokonaisuudeksi, joka on julkaistu sanoma- tai aikakauslehdessä tai vastaavassa (Mirriam-Webster: Article). Nettisivujen kontekstissa artikkeli tarkoittaa sellaista nettisivun elementtiä, johon yksittäinen [journalistisen, PV] tarina sijoittuu (Eriksen & Ihlström 2000, 7-8). Nettisivun voi siis mieltää ikään kuin laatikoksi, jonka sisällä artikkeliosuus sijaitsee.

Kohdistan tarkasteluni verkkosivulla sijaitsevaan artikkeliin, jota käyttäjä voi katsoa ja käyttää verkkoselaimen kautta. Artikkelilinkkien ja navigaation elementit eivät kuulu tämän tutkielman kohdealueeseen, sillä suuntaan päähuomioni nimenomaan artikkelielementtiin ja siinä sijaitsevaan interaktiivisuuteen. Rajaan siis tarkasteluni ulkopuolelle mainokset, navigaation, lukuvinkit ja muun sisällön, jonka en katso kuuluvan itse juttuartikkeliin. Artikkelisisältö on mielestäni eristettävissä yksittäiseltä nettisivulta, sillä journalistiset nettisivut on usein rakennettu eri osasista.

Valitsen tarkasteluuni verkkosivulla olevan artikkeli-osuuden käyttäen hyväkseni verkkosivujen rakennusosia. Olen rajannut tarkasteltavan alueen heuristisesti käyttämällä hyödykseni verkon uutissivun genreä (ks. esim. Eriksen & Ihlström 2000, 1). Käsittelen tarkasteltavan alueen rajaamista luvussa 4.2.

4.1 Analyysini kohteena olevat artikkelit

Tarkastelussani ovat kolmen asemansa vakiinnuttaneen ja kansainvälisesti arvostetun mediatalon verkkosivustollaan julkaisemat, interaktiiviseksi nimitetyt (uutis)journalistiset artikkelit. Julkaisijat ovat brittiläinen yleisradioyhtiö BBC News, brittiläinen sanomalehti The Guardian ja yhdysvaltalainen sanomalehti The New York Times.

Valitsin nämä maailmanlaajuisesti tavoittavat journalismin tuottajat²² myös, koska katson niiden verkkosisältöjen olevan keskimääräistä laadukkaampia. Lisäksi jokaiselta kolmelta julkaisijalta löytyy julkilausutusti interaktiiviseksi nimettyä journalistista sisältöä. Koska Englanti on suomen ohella vahvin käyttökieleni, pystyn analysoimaan artikkeleita ilman ongelmia.

Jotta analyysikokeiluni toteuttaminen olisi pysynyt hallittavissa aikarajoissa, päädyin rajoittamaan tutkielmani aineiston seitsemään artikkeliin julkaisijaa kohden. Yhteensä analysoitavia artikkeleja on siis 21 kappaletta. Kuten todettua jokaisen julkaisijan sivuilta löytyy nimeämällä selvästi erotettu interaktiivisten artikkeleiden ja/tai muiden interaktiivisten journalististen tuotteiden joukko, johon huomioni kohdistan. Kerron seuraavassa tarkemmin, miten valitsin analysoitavan aineiston kultakin julkaisijalta. Olen tehnyt aineistohaun kunkin julkaisijan taholta suurinpiirtein kesä-heinäkuun aikana vuonna 2015.

Verkkosivujen valinta: BBC News

Etsin koko BBC-sivuston hakutoiminnolla²³ hakusanalla “interactive”. Haku palautti ensimmäisenä tuloksena “Interactive guides and graphics”-sivun, joka on nimetty tunnisteella “News”.

Sivujen valinta perustui seuraaviin kriteereihin:

- 1) BBC News on vakiintunut journalistinen instituutio.

²² The Guardianin verkkosivujen kuukausittaisia käyttäjiä on noin 28 miljoonaa (Barthel 2015). The New York Timesin verkkosivujen kuukausittainen käyttäjämäärä on noin 54 miljoonaa (emt.). BBC Newsin kuukausittainen käyttäjämäärä on noin 55 miljoonaa (The Guardian 2015a).

²³ Pelkkään uutismateriaaliin kohdistuva haku ei ole mahdollista sivustolla.

- 2) Sivun on löydetty BBC:n verkkosivujen hakutoiminnolla käyttämällä hakusanaa "interactive".
- 3) Sivun ohkeen on merkitty tunniste (tag) "News".
- 4) Verkkosivu (<http://www.bbc.com/news/11628973>) sijaitsee BBC Newsin osastolla.

Verkkosivujen valinta: The Guardian

The Guardian -lehden tapauksessa aineistoni on hankittu seuraavasti. Hain lehden nettisivujen hakutoiminnolla hakusanalla "interactive". Hakutoiminnon mukaan osumia on 664 000 kappaletta, mutta jostain syystä ruudullani näkyy vain kuusi osumaa. Näistä kuudesta osumasta yksi on kokoelmasivu The Guardian -lehden tuottamista interaktiivisista tuotannoista (<http://www.theguardian.com/profile/guardian-interactive-department>). Muut kuusi löydettyä hakutulosta ovat yksittäisiä artikkeleita. Olen valinnut tämän tutkielman aineistoksi The Guardian -lehden interaktiivisten tuotantojen kokoelmasivulle kootuista tuotannoista seitsemän ensimmäistä.

Valinta on tehty seuraavin perustein:

- 1) The Guardian -lehti on vakiintunut journalistinen instituutio.
- 2) Sivun on löydetty The Guardian -lehden verkkosivujen hakutoiminnolla käyttämällä hakusanaa "interactive"
- 3) Haun tuottamasta kuuden tuloksen listasta olen kokeillut sivua ja havainnut, että sisältää listan The Guardian -lehden tuottamia interaktiivisia tuotantoja
- 4) Verkkosivun (<http://www.theguardian.com/profile/guardian-interactive-department>) saatesanoissa kerrotaan, että tuotantotiimissä on ollut mukana toimittajia. Tämä viittaa mahdolliseen journalistiseen sisältöön.

Verkkosivujen valinta: The New York Times

The New York Timesin artikkelit on löydetty käyttämällä lehden nettisivujen tarjoamaa hakusivua (<http://query.nytimes.com/search/sitesearch/>). Olen käyttänyt haussa seuraavia hakukriteerejä:

Your Search: (tyhjä)

Result Type: Interactive Feature

Date Range: Specific Dates: From: 01.01.2014, To: 01.01.2015

Result Type: (tyhjä)

Author: All Authors

Section: All Sections

Jätin hakusanan pois, sillä interaktiivisuuden saa valituksi Result Type -kohdan kriteeriksi. Testianalyysin aikana havaitsin, että The New York Times liittää interaktiivisiin tuotantoihinsa usein nimikkeen (tag) "Interactive Feature". Tämän vuoksi käytän tätä nimikettä Result Type -kohdan kriteerinä. Aikajaksoksi valitsin vuodet 2014-2015 ja sisällytin tutkielmaani listassa tulevat ensimmäiset seitsemän artikkelia.

Valinta on siis tehty seuraavin perustein:

- 1) The New York Times on mielestäni vakiintunut journalistinen instituutio.
- 2) Artikkelit on haettu käyttämällä The New York Timesin (NYT) nettisivujen omaa hakutoimintoa
- 3) Haun kriteerinä on ollut "Interactive Feature". NYT nimikoi tuottamansa interaktiiviset tuotannot usein tällä tavoin.

On syytä huomata, että kunkin sivuston hakutoiminnot olivat eri julkaisijoilla erilaiset, millä oli oma vaikutuksensa aineiston valintaan. BBC Newsin interaktiiviset artikkelit on valittu haun tuottaman kokoelmasivun kautta. The Guardianin interaktiiviset artikkelit on valittu niiden sisältämän Guardian Interactive Team -avainsanan kautta. The New York Timesin artikkelit puolestaan on valittu niiden sisältämän Interactive Feature -avainsanan kautta. Tämä valintatapa jättää huomiotta sellaiset artikkelit, joita ei ole lisätty BBC:n kokoelmasivulle, sekä The Guardianin tapauksessa artikkelit, joihin ei ole lisätty Guardian Interactive Team -merkintää, sekä The New York Timesin tapauksessa artikkelit, joihin ei ole lisätty Interactive Feature -avainsanaa.

En pysty arvioimaan, jättääkö valintatapani artikkeleita pimentoon. Olen joka tapauksessa valinnut interaktiivisuustavat mielestäni kätevimmillä ja perusteellisimmalla tavalla kunkin sivuston

hakuominaisuuksia käyttäen. The New York Timesin hakukone oli ainoa, joka antoi mahdollisuuden suodattaa aineistoa muunkin kuin pelkän yksittäisen hakusanan tai -lauseen perusteella.

4.2 Artikkelialueen paikantaminen valituilta verkkosivuilta

Yksittäiseltä nettisivulta voidaan siis erotella kolme rakenteellista elementtiä, joista yksi on artikkeliosio (Eriksen & Ihlström 2000, 7-8). Muut kolme elementtiä ovat navigaatio ja kaksi erilaista artikkelikokoelmien elementtiä (emt., 8). Analyysini kohdistuu nimenomaan artikkelialueelle ja siihen sijoitettuihin interaktiivisuustoimintoihin. Näin ollen rajaan analyysistäni pois navigaation ja muiden suositeltujen artikkelien kokoelman.

Kohdistan tarkasteluni verkkosivulla olevaan artikkeli-osuuteen käyttäen hyväkseni verkkosivujen mainittuja rakennusosia. Olen rajannut tarkasteltavan alueen heuristisesti käyttämällä hyödykseni internetin uutissivun genreä (ks. esim. Eriksen & Ihlström 2000, 1).

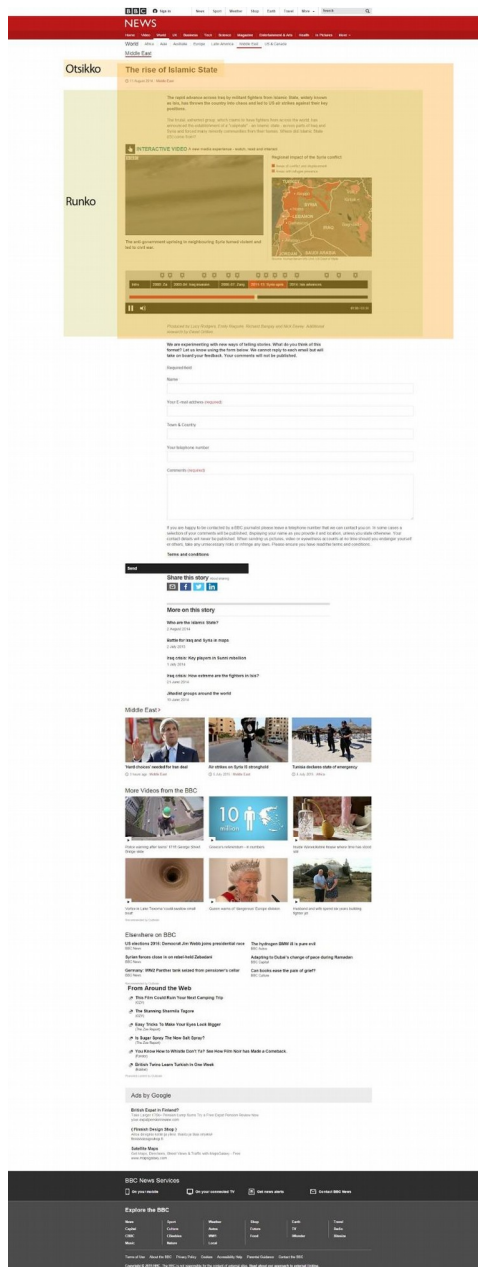
Artikkelin eksakti erottaminen muusta sivustosta olisi mahdollista katsomalla HTML-koodista, millä nimellä heuristisesti tunnistamaani aluetta kutsutaan. Tämän jälkeen tutkimus keskittyisi jokaisen artikkelin kohdalta vain tuohon HTML-koodissa nimettyyn alueeseen. Olen kuitenkin käyttänyt tässä tutkielmassa vain heuristista artikkelin tunnistustapaa, sillä katson sen riittävän artikkelirajojen määrittämiseen. Olen perustanut käsitykseni artikkelin rajoista perinteiseen käsitykseen uutisgenrestä, jonka mukaisesti artikkeli alkaa otsikosta. Olen määritellyt artikkelin loppuvan relevantin sisällön päättyessä. Epärelevantiksi katson muun muassa mainokset, sisällönjakamisen toiminnot ja tässä tapauksessa myös aiheeseen liittyvän suositellun sisällön. Aiheeseen liittyvä suositeltu sisältö on jätetty pois, sillä katson alueen olevan Eriksenin ja Ihlströmin (2002, 7-8) mainitseman artikkelielementin ulkopuolinen alue.

Heuristisen näkökulmani perusteella artikkeli rakentuu seuraavista osista (Taulukko 2):

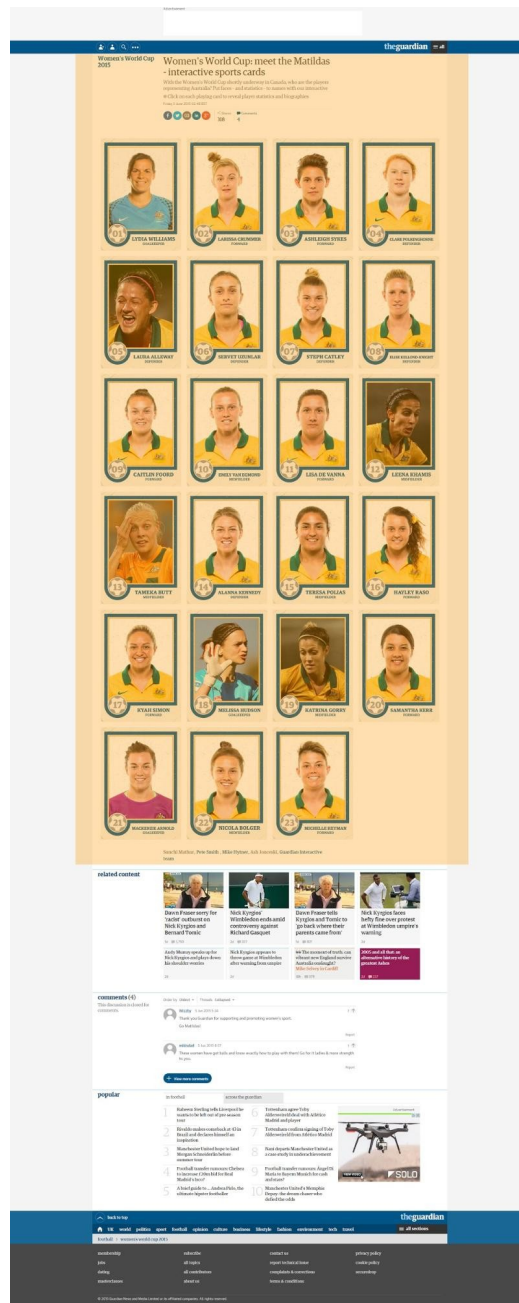
1) Otsikko	artikkelitekstin otsikko ja mahdolliset ylä- ja alaotsikot (header)
2) Runko	leipäteksti tai muu teksti-, grafiikka-, video- tai kuvasisältö (main content); tekijän tai työryhmän nimi (byline/credits)
3) Muut (eivät sisälly analyysiin)	jutun sosiaalisen median jakamistoiminnot (sharing) tai muu suositeltu sisältö (related content)

Taulukko 2. Journalistisen verkkoartikkelin (uutisen) rajat.

Käytännössä jaoin BBC Newsin (ks. Kuva 3), The Guardianin (ks. Kuva 4) ja The New York Timesin verkkosivustojen (ks. Kuva 5) yhden verkkosivun osiin, joista erotin analyysini kohteena olevan artikkelialueen muista sivustoon sisällyvistä elementeistä. Artikkelialue on rajattu uutissivun genreen perustuvan heuristisen käsitykseni perusteella.



Kuva 3. BBC:n verkkosivu, johon olen merkinnyt oranssilla huomiovärillä analyysini kohteena olevan artikkelialueen.



Kuva 4. The Guardianin verkkosivu, johon olen merkinnyt oranssilla huomiovärillä analyysini kohteena olevan artikkelialueen.



Kuva 5. New York Timesin verkkosivu, johon olen merkinnyt oranssilla huomiovärillä analyysini kohteena olevan artikkelialueen.

5 Interaktiivisuustoimintojen tunnistaminen artikkelista

Olen edellisissä luvuissa määritellyt käyttämäni käsitteistön ja kuvannut testianalyysini aineiston. Tässä luvussa kerron, miten toimin tunnistuessani interaktiivisuustoimintoja verkkosivulla olevasta artikkelista. Toisin sanoen kuvaan, millä tavalla olen toteuttanut työni analyysiosuuden.

5.1 Analyysin vaihe 1: Interaktiivisuustoimintojen jaottelu

Kuten olen tuonut esiin, artikkelialueen sijainnin määrittely verkkojulkaisun sivulla perustuu heuristiseen arviooni sekä kulttuuriseen tietämykseeni uutisgenrestä. Artikkelialueen määrittelyn jälkeen olen kartoittanut, mitä interaktiivisuustoimintoja kultakin artikkelialueelta löytyy.

Etenin analyysissä niin, että ensimmäisessä vaiheessa kirjasin analyysiasiakirjaan jokaisen aineistooni kuuluvan verkkosivun nimen, osoitteen ja listauksen kultakin artikkelisivulta löytämistäni interaktiivisuustoiminnoista. Tämän dokumentin avulla laskin analyysin toisessa vaiheessa interaktiivisuustoimintojen yhteismäärän ja tuohon yhteismäärään suhteutuvan interaktiivisuustapojen yleisyyden. Liitän tämän analyysiasiakirjan pro gradu -tutkielmani liitteeksi (Liite 3). Liitän mukaan myös kuvakaappaukset kustakin artikkelista ja tähän kuvakaappaukseen tekemäni merkinnät kaikista artikkelin sisältämistä havaitsemistani interaktiivisuustoiminnoista (Liite 5).

Analyysiasiakirja on idealtaan alla olevan esimerkin (Taulukko 3) kaltainen koodauslomake. Interaktiivisuustekijäiden luetteloon kuuluvat myöhemmin esittelemäni päätyypit ja niiden alaluokat. Käsittelen seuraavissa alaluvuissa tarkemmin, miten täytin analyysiasiakirjani tiedot.

Artikkelin 1 nimi	Julkaisijan nimi	Interaktiivisuustekijöiden luettelo
Artikkelin 1 verkko-osoite		

Artikkelin 2 nimi	Julkaisijan nimi	
Artikkelin 2 verkko-osoite		
Artikkelin 3 nimi	Julkaisijan nimi	
Artikkelin 3 verkko-osoite		

Taulukko 3. Analyysiasiakirjan mallipohja.

Kirjasin analyysiasiakirjaani artikkelin nimen ja internetosoitteen. Artikkelin nimihän löytyy kahdesta paikasta: internetselaimen nimikentästä ja verkkosivun HTML-koodista.

Seuraavassa kuvassa (Kuva 6) havainnollistuu, mistä kohdasta ja millä hakusanoilla artikkelin otsikko löytyi. Tunnistetietona artikkelin otsikko on merkitty nimikkeellä H1 ja header. H1 tarkoittaa HTML-koodissa kunkin artikkelisivun kaikkein tärkeintä otsikkoa (Hobo Internet_Marketing, W3Schools.com b). En käytä tätä HTML-tarkistusta varsinaisen aineistoni läpikäymisessä. Sen tehtävänä on vain osoittaa, että heuristinen käsitykseni artikkelin otsikon paikasta on linjassa artikkelin julkaisijan kanssa. Toisin sanoen, verkkoartikkeleiden luentaskeemani on oikea (vrt. Eriksen & Ihlström 2000, 1).

The screenshot shows a web browser displaying an article from TheUpshot. The article title is "Quiz: Can You Tell What Makes a Good Tweet?". The browser's developer tools are open, showing the HTML structure. The H1 tag is highlighted, containing the article title. The article text mentions an algorithm developed by three Cornell University computer scientists, Chenhao Tan, Lillian Lee and Bo Pang, claims to outperform the average person in telling which of two similar tweets will be retweeted more. Think you can do better than the

Kuva 6. Artikkelin otsikko sijoittuu heuristisesti tulkitun nettiuutisen genren mukaisesti sivun yläosaan logonimiön (esimerkin tapauksessa TheUpshot) alle. Artikkelin otsikkoelementin nimi on tämän verkkosivun HTML-koodissa *header*.

Otin kaikista verkkosivuista kuvakaappauksen. Mikäli verkkosivun ulkonäkö muuttui interaktiivisuustoimintojen vaikutuksesta, liitin tarvittaessa mukaan uusia kuvakaappauksia. Näin tein esimerkiksi, jos jokin interaktiivisuustoiminto 1) avautui uudelle alasivuille (ks. Webseo Analytics: Pagination), 2) avasi uusia selainikkunoita (ks. TechTerms: Popup) tai 3) avasi muunlaisia artikkelin sisällä olevia ikkunoita tai valikkoja (emt.). Kuvakaappaukseen merkitsin löytämäni interaktiivisuustoiminnot, niiden tunnistamistavat ja sijainnit. Liitän merkinnöillä varustetut kuvakaappaukset tutkielmani liiteosioon (Liite 5).

Olen luvuissa 3.2 ja 3.3 esitellyt eri interaktiivisuusluokat interaktiivisuutta käsittelevien teorioiden pohjalta. Tässä luvussa tuon teorian käytännön tasolle. Luon mahdollisimman yksityiskohtaisen luokittelutavan, jolla saan sijoitetuksi interaktiivisuustoiminnot aiemmin erottamiini luokkiin. Kyseiset luokathan olivat sisällön valinta (SV), sisällön luominen (SM)²⁴ sekä peli-interaktiivisuus (PELI). Peli-interaktiivisuuden luokan jaoin kahteen osaan: tietoa mittaavaan (TIETO) ja simulaatiiviseen peli-interaktiivisuuteen (SIMULAATIO). Käytän analyysiasiakirjani tekstiosiossa näitä nimikkeitä.

Etsin verkkosivun artikkeliosiossa olevia interaktiivisuustoimintoja jäljittämällä hiiren toimintaan reagoivia hotspoteja. Jaottelu ja tunnistaminen tapahtuvat tiettyjä tunnusmerkkejä ja toiminnallisuuksia kartoittamalla. Oman tietokoneen käyttökokemukseni perusteella muodostin hotspotien tunnusmerkkien ja toiminnallisuuksien kriteerit kunkin interaktiivisuustoiminnon tunnistamiseksi. Tunnusmerkkien ja toiminnallisuuksien kriteerit selvitän tarkemmin seuraavissa alaluvuissa.

Kirjasin kunkin interaktiivisuusluokan osalta ne perusteet, joiden mukaan hotspot on havaittu ja tunnistettu. Tunnistaminen tapahtui käymällä jokainen hiiren liikkeeseen reagoiva hotspot-elementti läpi luomani kriteerilistan avulla. Kiinnitin kunkin interaktiivisuustoiminnon osalta huomiota kolmeen eri seikkaan: hotspotin huomiomerkinään, hiiren reagointiin hotspottiin sekä ruudulla tapahtuvaan

²⁴ Luokan alkuperäinen nimi oli sisällönlouhi ja -muokkaus. Valitsin analyysikoodikseni kirjainyhdistelmän sisällönmuokkauksen nimen perusteella. Siksi luokan koodi on SM.

muutokseen hotspotia manipuloitaessa (useimmiten hiiren klikkaaminen tai hotspotin raahaaminen hiirellä²⁵). Yksittäinen interaktiivisuustoiminto (hotspot) voi kuulua useampiin pääluokkiin (sisällön valinta, sisällön luominen ja pelimäisyys), ja se voi siten saada useita toiminnallisia koodimerkintöjä (ks. seuraava alaluku). Yksittäisistä interaktiivisuustoiminnoista koostuvat pelikokonaisuudet sitä vastoin voivat edustaa vain yhtä luokkaa kerrallaan (TIETO tai SIMULAATIO). Pelien osalta arvioin vain pelikokonaisuuksia, en niiden yksittäisiä interaktiivisuustoimintoja.

Merkitsin taulukkooni kaikki kustakin artikkelista löytämäni interaktiivisuusluokat luettelona. Pohjasin jaottelun aiemmin mainitsemini Jan Bordewikin ja Ben van Kaamin (2002) [1986] kehittämiin luokkiin sekä Jens F. Jensenin (1998) siitä tekemään täsmennykseen. Tämän lisäksi käytin apuna Carrie Heeterin (1989) interaktiivisuusteoriaa. Merkitsin asiakirjaani löytämäni luokat ja luokkien havaitsemistavan.

Kerron seuraavassa alaluvussa tarkemmin, miten tunnistin hotspotit laatimieni kriteereiden perusteella. Lisäksi esittelen, miten kirjasin havaintoni käyttämäni analyysiasiakirjaan.

5.2 Hotspotin tunnistaminen ja tunnistustavan kirjaaminen

Luvussa 3 määrittelin hotspotin tarkoittavan käyttöliittymässä olevia alueita, jotka ovat ikonimuodossa tai jollain audiovisuaalisella korostimella varustettuja ja jotka on tarkoitettu käyttöliittymän manipulointiin tai käskyttämiseen.

Tunnistin ja jaottelin näitä hotspotteja nelivaiheisesti. Ensin (vaihe a) tarkistin, onko artikkelissa koroste- tai huomiomerkitettyjä alueita. Sen jälkeen (vaihe b) vein hiiren osoittimen tällaisen alueen päälle ja katsoin, miten osoitin reagoi. Osoittimen reagoinnin perusteella voin joko tunnistaa interaktiivisuustoiminnon suoraan tai rajata osan luokitteluvaihtoehdoista pois. Kolmannessa vaiheessa (vaihe c) testasin, miten hotspot reagoi hiirellä klikkaamiseen. Neljännessä ja viimeisessä vaiheessa (vaihe d) testasin, miten hotspot reagoi tietokonenäppäimistöllä kirjoittamiseen.

Seuraavassa kuvaan tarkemmin tapaani tunnistaa ja kirjata hotspotit.

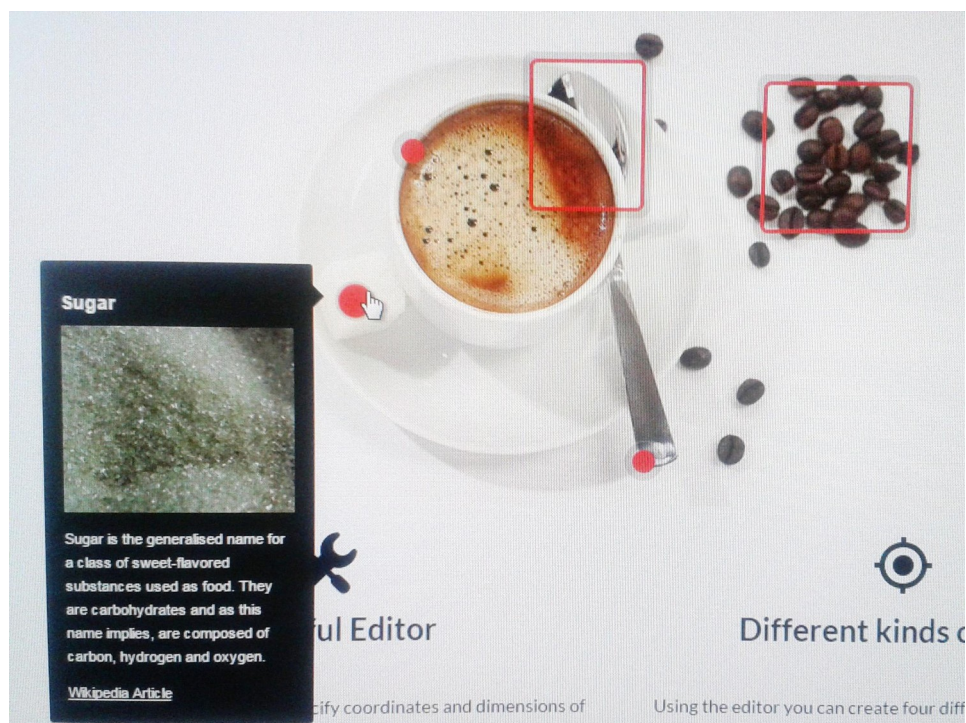
²⁵ Hotspotin raahaaminen, *drag*, tarkoittaa objektiin tarttumista painamalla hiiren vasenta nappia ja liikuttamalla hiirtä eri kohtaan.

Hotspotin tunnistaminen: Koroste- ja huomiomerkintähotspotien etsintä

Interaktiivisuustoimintojen etsintä tapahtui tarkistamalla ensin, onko artikkelissa koroste- tai huomiomerkittyjä alueita, jotka ovat hotspotteja. Tällaisia huomiomerkintöjä ovat esimerkiksi alleviivatut tekstit tai vaikkapa neliöidyt, ympyröidyt tai muutoin selkeästi näkyvällä värillä merkityt alueet. Alla oleva esimerkki (Kuva 7) havainnollistaa selkeästi osoitetun hotspotin aluetta. Kun hiiren osoittimen vie esimerkissä olevalle punaisella merkitylle alueelle, avautuu popup-ikkuna (Kuva 8).



Kuva 7. Hiiren osoittimeen reagoivat hotspotit on merkitty tällä esimerkisivulla punaisella huomiovärillä (ks. Webcraft 2015).



Kuva 8. Hiiren osoittimen vieminen punaiselle huomiovärillä merkitylle alueelle avaa mustan ponnahdusikkunan, jossa on hotspottiin liittyvää sisältöä (ks. Webcraft 2015).

Mainittakoon, että näiden huomiomerkitöjen selkeys on osin subjektiivista. Ensinnäkin, yhdet käyttäjät eivät välttämättä havaitse asioita samaan tapaan kuin toiset käyttäjät, sillä he ovat esimerkiksi tottuneet erilaisiin hyperlinkkien merkintätapoihin (ks. Nielsen 2004). Toisekseen, verkkosivun ohjelmoija ei välttämättä ymmärrä merkitä hotspotia riittävän selvästi (vrt. emt.). Kolmanneksi, hotspotin piilottaminen saattaa joissakin tapauksissa olla myös tarkoituksellista. Nämä kolme seikkaa hankaloittavat sisällön valinnan hotspotien tunnistamista.

Omassa analyysissäni etsin huomiomerkityjä alueita ja toiminnallisuuksia katsomalla, täyttääkö jokin verkkosivun artikkeliosassa oleva alue seuraavaksi mainitsemieni kriteereitä. Merkitsin analyysiasiakirjaan kuvaamillani koodeilla sen, millä perustein tunnistaminen tehtiin ja miten kukin interaktiivisuustoiminto on reagoinut hiiren ja/tai näppäimistön käyttöön.

Vaihe a: Hotspotin ulkoasun arviointi

Arvioidakseni hotspotin ulkoasua katsoin ensin ruudulta,

- onko hotspotin teksti-, numero- tai graafinen objekti alleviivattu. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **ALLE**.
- onko hotspotin teksti-, numero- tai graafinen objekti a) huomiomerkitty selkeästi erottuvalla värillä tai graafisella objektilla (esimerkkejä tällaisesta ovat neliöidyt, ympyröidyt tai muutoin selkeästi näkyvällä värillä merkityt alueet) tai onko b) objekti tekstimuotoinen kehote johonkin toimintaan (esimerkiksi “äänestä/lähetä/vastaa”). Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **HUOMIO**.
- onko hotspotin teksti-, numero- tai graafinen objekti näyttää ulkoasultaan painikkeelta. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **NAPPI**.

Vaihe b: Hiiren osoittimen reagointi hotspottiin

Jos jokin alue täytti yhden tai useamman edellisessä kohdassa mainituista huomiomerkinnän kriteereistä (ALLE, HUOMIO tai NAPPI), vein hiiren osoittimen tekstin päälle ja katsoin

- muuttuuko hiiren osoitin. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **A**.
- muuttuuko teksti tai sitä ympäröivä alue. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **B**.
- tuleeko selaimen alaosaan (ks. esim. StackExchange.com; AskLeo.com) näkyviin hyperlinkin osoitteena olevaa sivustoa, tiedostoa, sähköpostia tai vastaavaa internet osoitetta. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **C**.
- muuttuuko hiiren osoitin tekstin editointitilaan (ks. Computer Hope; Microsoft a) suorakulmiolla merkityn alueen sisällä²⁶. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **E**.
- avautuuko avautuu ruudulle uusi, relevanttia tietoa sisältävä verkkosivu. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **G**.
- avautuuko ruudulle uusi, relevanttia tietoa sisältävä kuva tai graafi. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **P**.

²⁶ Hiiren osoittimen vieminen minkä tahansa tekstin päälle muutti hiiren osoittimen yleensä tekstin editointitilaan, koska käyttöjärjestelmä tarjosi näin käyttäjälle mahdollisuuden kopioida tai leikata ruudulla olevaa tekstiä. Sen sijaan tekstin syöttämiseen tarkoitetun suorakulmion sisällä tapahtuva muutos indikoi sitä, että käyttäjällä on mahdollisuus syöttää jotain tekstiä tämän hotspotin kohdalla.

- avautuuko ruudulle relevanttia tietoa sisältävä videotiedosto. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **W**.
- avautuuko ruudulle relevanttia tietoa sisältävä äänitiedosto tai alkaako kuulua pelkkä äänitalenne (videoon kuuluvaa ääntä ei merkitä tällä koodilla). Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **Ä**.
- avautuuko ruudulle tai popup-ikkunan sisälle relevanttia tietoa sisältävä uusi tekstisisältö. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **Y**.
- tarjoutuuko käyttäjälle palautteenantomahdollisuus (esimerkiksi aiheeseen liittyvä email tai keskusteluikkuna). Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **@**.
 - tapauksissa, joissa palautteenantomahdollisuus koski keskustelupalstaa, liitin interaktiivisuustoimintoihin nimikkeen **KESKUSTELU**.

Mikäli en pystynyt jaottelemaan toimintoa mihinkään yllä olevaan kategoriaan, liitin tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoon nimikkeen **I**.

Mikäli jotakin toimintoa ei ollut huomiomerkitetty, mutta se silti sisälsi jonkin yllä mainitun toiminnallisuuden, otin kyseisen hotspotin mukaan tuloksiini.

Huomattakoon, että laskin sisällönvalinnaksi ainoastaan sellaiset hyperlinkit ja ponnahtusikkunat, jotka ovat artikkelin aiheena olevaa, relevanttia sisältöä. Relevantiksi sisällöksi en katsonut seuraavia tapauksia, vaan luokittelin ne poikkeuksiksi, jotka jätin sisällönvalinnan luokan ulkopuolelle:

- linkit mahdollisen nettisivuelementin tai artikkelitekstin tekijän kotisivulle tai muulle häntä edustavalle sivulle mikäli tekijä ei liity artikkelin aiheeseen. (POIKKEUS 1)
- sisällönjakamiseen (share) tarkoitettut linkit: tällaisen linkin tavoitteena on levittää artikkelia sosiaalisessa mediassa. Oma tarkoitukseni on kuitenkin kartoittaa vain käyttäjälle lisätietoa tarjoavia linkkejä; sisällön jakamiseen liittyvät linkit on nimetty sivulla esimerkiksi nimellä: Share, Share in Twitter, Tweet, Like in Facebook, Post on Facebook, Blog, LinkedIn. (POIKKEUS 2)
- linkit verkkosivun tai -sivuston kustomointiin: tällaisen linkin tavoitteena on sivun kustomointi, ei lisätiedon tarjoaminen; kustomointiin liittyvät linkit on nimetty esimerkiksi nimellä: display settings, themes, fonts, appearance. (POIKKEUS 3)

- linkit sivustoon liittyviin käyttäjäkyselyihin (tällaisen linkin tavoitteena on sivustoa koskevan tiedon hankkiminen, ei artikkelia koskevan tiedon hankinta) (POIKKEUS 4)

Merkitsin poikkeustapaukset analyysiasiakirjan interaktiivisuuskuvakaappaukseen kulloinkin kyseessä olevalla merkinnällä (POIKKEUS 1-4).

Vaihe c: Hiiren klikkauksen²⁷ vaikutus hotspottiin

Jos hotspot ei vaiheessa b reagoinut muutoin kuin tavoilla A tai B, klikkasin hotspottia ja katsoin:

- avautuuko avautuu ruudulle uusi verkkosivu. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **G**.
- avautuuko ruudulle uusi kuva tai graafi. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **P**.
- avautuuko ruudulle videotiedosto. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **W**.
- avautuuko ruudulle äänitiedosto tai alkaako kuulua pelkkä äänitallenne (videoon kuuluvaa ääntä ei merkitä tällä koodilla). Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **Ä**.
- avautuuko ruudulle tai popup-ikkunan sisälle uusi tekstisisältö. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **Y**.
- tarjoutuuko käyttäjälle kommunikointimahdollisuus (esimerkiksi aiheeseen liittyvä email tai keskusteluikkuna). Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen: **@**.
- muuttuuko hiiren osoitin tekstisyöttötilaan (ks. Computer Hope; Microsoft a) suorakulmiolla merkityn alueen sisällä. Tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoihin liitin nimikkeen **E**. Testasin tällä nimikkeellä merkittyjä hotspotteja neljännen vaiheen (vaihe d) avulla eli näppäimistöä käyttämällä.

²⁷ Käytin analyysissäni pääosin Ctrl+Vasen klikkaus -yhdistelmää, jolloin uusi hyperlinkitetty sivu avautuu uuteen ikkunaan. Pelkkä vasemmalla napilla klikkaaminen keskeytti esimerkiksi pelillisen interaktiivisuuden tarkistamisen (linkitetty sivu vei pois pelisivulta ja yrittäessäni palata peliin, peli alkoi aina alusta – en siis voinut testata pelin myöhempiä vaiheita). Tästä syystä analyysin teko hidastui kohtuuttomasti (linkitetty sivu vei pois pelisivulta ja palatessani takaisin alkuperäiselle sivulle, latausaika oli pitkä ja analyysin jatkaminen alkuperäisestä kohdasta oli hidasta). Ctrl+vasen klikkaus -yhdistelmä näytti avautuvan sivun samanlaisena kuin pelkkä vasen klikkauskin, joten en nähnyt syytä käyttää vaivalloista metodia asian tarkistamiseen.

Mikäli en pystynyt jaottelemaan toimintoa mihinkään yllä olevaan kategoriaan, liitin tämän tyyppin interaktiivisuustoimintoon nimikkeen **I**.

Vaihe d: Näppäimistön vaikutus hotspottiin

Mikäli hotspot sai hiiren osoittimen muuttumaan tekstinsyöttötilaan (nimike E), yritin kirjoittaa tekstiä ja numeroita valitulle alueelle. Jos kirjoittaminen onnistui, painoin returnia/enteriä/ruudulla mahdollisesti olevaa lähetä-nappia.

- Mikäli ruudulle tuli ilmoitus lähetyksestä, merkitsin nimikkeen **F**.

- jos tekstin lähetyksessä oli julkinen ja se oli luonteeltaan keskusteleva eli käyttäjät voivat kirjoittaa ja julkaista sivulla artikkelin aihetta koskevaa sisältöä, merkitsin interaktiivisuustoimintoon lisänimikkeen **KESKUSTELU**.

5.3 Hotspotien toiminnan perusteella tapahtuva interaktiivisuusalueiden jaottelu

Edellä luvussa 5.2 tarkastelin hotspotien tunnistamista ja ryhmittelyä. Alaluvuissa 3.3 ja 3.4 puolestaan olen valottanut interaktiivisuustoimintojen luonnetta teoreettisesta näkökulmasta. Tässä alaluvussa kerron tarkemmin interaktiivisuustoimintojen ryhmittelystä ennakkokriteereiden avulla.

Olen ryhmitellyt interaktiivisuustoiminnot siis seuraaviin kolmeen luokkaan: sisällön valinta (SV), sisällön luominen (SM) ja peli-interaktiivisuus (PELI).

Sisällön valinnan interaktiivisuustoiminto (SV)

Sisällön valinnan interaktiivisuustoiminto tarkoittaa toimintoja, jotka antavat käyttäjälle mahdollisuuden valita jonkinlaista lisätietoa. Katson tämän interaktiivisuustekijän toteutuvan 1) klikattavien, artikkelisivulta toiseen vievien hyperlinkkien ja 2) klikattavien tai ei-klikattavien lisätietoa tuovien hotspotien kautta.

Sisällönvalinnan interaktiivisuustoimintoon katsom kuuluvan seuraavilla koodeilla merkittyjen hotspotien: G, P, W, Ä ja Y.

Sisällön luomisen interaktiivisuustoiminto (SM)

Sisällön luomisen interaktiivisuustoiminto tarkoittaa toimintoja, jotka antavat käyttäjälle mahdollisuuden jollain tavoin luoda tai muokata verkkoartikkelissa näkyvää teksti- tai numerosisältöä.

Sisällönluonnin interaktiivisuustoimintoon katsom kuuluvan seuraavilla koodeilla merkittyjen hotspotien: @, F ja KESKUSTELU.

Peli-interaktiivisuus (PELI)

Luvussa 3.2 hahmottelin pelimäisyyden teoreettisen pohjan tämän työn tarkoituksia varten. Peli-interaktiivisuudessa käyttäjälle asetetaan jokin tehtävä (Vorderer ym. 2003, 2), ja tuo tehtävä arvioidaan joko sanallisesti luonnehtien (esim. arvosana, arvio) tai numeraalisesti (esim. tulos, aika) (Ermi ym. 2004, 26-27).

Olen arvioinut peli-interaktiivisuutta verkkoartikkelin kokonaisuuden kautta. Ensin arvioin, kehottaako jokin interaktiivisuustoiminto testaamaan käyttäjän taitoja (esim. "Testaa", "Kokeile", "Pelaa"). Kävin läpi verkkoartikkelissa olevien elementtien otsikoita ja muita korostettuja tekstejä, joista koetin löytää viittauksen edellä mainittuun taitojen testaamiseen.

Tämän jälkeen tarkastelin, millä tavoin käyttäjän taitoja testataan: pyrkiikö interaktiivisuustoiminto mittaamaan käyttäjän tietämystä, jolloin se sijoittuu luokittelussani tietoa mittaavien pelien (TIETO) joukkoon, vai pyrkiikö se oikean kokemuksen ainakin osittaiseen jäljittelyyn, jolloin katsoin sen olevan simulaatiivinen peli-interaktiivisuus (SIMULAATIO).

Keskityn tässä tutkielmassa myös pelimäisyyden osalta käyttöliittymätason interaktiivisuustoimintoihin, joissa interaktiivisuutta ohjataan hotspotilla. Mikäli käyttäjän taitojen testaus tapahtuu ilman käyttöliittymässä olevia hotspotteja eli peliä ei ohjata hiirellä tai näppäimistöllä manipuloitavissa olevien nappien tai muiden klikattavissa olevien objektien kautta, olen merkinnyt kohdan poikkeustapaukseksi²⁸.

²⁸ Noudatin poikkeustapausten merkinnässä samaa logiikkaa kuin sisällön valinnan kohdalla. Merkitsin tulokset nimikkeellä POIKKEUS, mutta en laskenut niitä mukaan interaktiivisuustyyppin tuloksiin.

Peli koostuu mahdollisesti useista yksittäisistä hotspoteista. Analyysissani tarkastelin, mitkä hotspotit kuuluvat pelikokonaisuuteen ja luokittelin tuon pelin tämän kokonaisuuden perusteella jompaankumpaan luokkaan (TIETO tai SIMULAATIO). Peli-interaktiivisuuden luokittelussa kukin peliksi tunnistettu kokonaisuus voi kuulua vain jompaankumpaan (TIETO tai SIMULAATIO) luokkaan kerrallaan.

Samassa verkkoartikkelissa voi tosin olla useita eri pelikokonaisuuksia. Tällaisessa tapauksessa analyysiasiakirjassa voi ilmetä molempien alaluokkien peli-interaktiivisuuksia (TIETO ja SIMULAATIO).

Peli-interaktiivisuuden TIETO- ja SIMULAATIO-alaluokkiin sijoittamisessa soveltamani perusteita avaan hieman lähemmin seuraavassa:

Päivitysinteraktiivisuus ja reflektiivinen interaktiivisuus (TIETO)

Päivitysinteraktiivisuutta tai reflektiivistä interaktiivisuutta hyödyntävän peli-interaktiivisuuden merkitsin tietoa mittaavaksi peliksi (TIETO). Tunnistuskriteeri tietoa mittaavaksi peliksi on, että käyttäjältä kysytään kysymyksiä ja vastausten perusteella lasketaan loppupistemäärä tai loppuarvosana.

Tietoa mittaavan peli-interaktiivisuuden merkitsin analyysiasiakirjaan tunnisteella **TIETO**.

Simulatiivinen peli-interaktiivisuus (SIMULAATIO)

Simulatiivisessa interaktiivisuudessa on siis kyse siitä, että käyttäjä asetetaan jonkin laitteen tai muun aiheena olevan asian kokijan ja käyttäjän rooliin (ks. Sims 1997, 166). Kuten aiemmin todettua, katson simulatiivisuuden tarkoittavan (ainakin osittaista) todellisuuden jäljittelyä tai mallinnusta. Mikäli peli-interaktiivisuuden kerrotaan kuvaustekstissä antavan mahdollisuuden kokeilla jonkin laitteen käyttöä, katsoin kyseessä olevan simulatiivisen interaktiivisuuden. Pelkkä tietokilpailukysymysten valintamahdollisuuksien esittäminen ei ole oman näkemykseni mukaan simulatiivisuutta, sillä siitä puuttuu kokemuksellisuuden ja immersiiivisyyden aspekti. Immersointiin sisällytin eläytymiseen kannustavan pelin johdantotekstin sekä sellaisen virtuaalitodellisuuden luomisen, jossa käyttäjä tai pelaaja voi vuorovaikuttaa pelimaailman kanssa.

Simulatiivisuudeksi, jonkin toiminnon testaamiseen liittyväksi peli-interaktiivisuudeksi laskin sen, että pelikokonaisuus tarjoaa käyttäjälle tilaisuuden tehdä 1) mahdollisesti toistuvia 2) lopputulokseen vaikuttavia ratkaisuja tai valintoja 3) immersiiiviseen ilmaisuun pyrkivässä 4) simulatiivisuuden aiheena olevassa pelimaailmassa.

Simulatiivista interaktiivisuutta hyödyntävän peli-interaktiivisuuden merkitsin analyysiasiakirjaan tunnisteella **SIMULAATIO**.

5.4 Analyysin vaihe 2: Analyysiasiakirjan perusteella tehtävä laskenta

Ensimmäisen analyysivaiheen pohjalta muodostuneet analyysiasiakirjat toimivat aineistona toiselle, aineiston määrällistä havainnollistamista testaavalle analyysivaiheelleni. Siinä olen soveltanut määrällistä tarkastelutapaa, jota kuvasin luvussa 1.3. Jaottelin interaktiivisuustoiminnot ennakkoon määriteltyjen kriteerien mukaisesti ja laskin sitten esiintymien yleisyyden. Tavoitteeni oli saada selville, mitkä interaktiivisuuden tavat toistuvat artikkeleissa useimmin.

Laskin interaktiivisuustoimintojen pääluokkien (sisällönvalinta, -luonti ja pelimäisyys) esiintymisen suhteessa artikkelien määrään. Tämän ohella laskin sen, millaista toiminnallisuutta sisällönvalinnan interaktiivisuus (G, W, Y, Ä, @, P) ja sisällönluonnin interaktiivisuus (keskustelu, ei-keskustelu) tarjoavat. Lisäksi suhteutin näiden toimintojen esiintymisen artikkelien määrään.

Yhdessä artikkelissa voi olla useampia eri interaktiivisuustoimintoja, mutta olen merkinnyt kunkin interaktiivisuustoiminnon vain kerran yhtä artikkelia kohden. Mikäli esimerkiksi sisällönvalinnan interaktiivisuustoiminto esiintyi yhdessä artikkelissa kolme kertaa, olen laskenut sen tuon artikkelin osalta ainoastaan kerran. Laskelmani ei toisin sanoen pysty osoittamaan tietyn interaktiivisuustoiminnallisuuden useita esiintymiä ja niiden mahdollista kasautumista samassa artikkelissa.

Kaikkien interaktiivisuustoimintojen laskeminen olisi ollut tutkimukseni toteuttamisaikataulun kannalta aivan liian työlästä. Aikomukseni on palata kattavampaan interaktiivisuusalueiden tarkasteluun myöhemmissä tutkimusprojekteissani.

6 Analyysi ja havainnot

Tässä luvussa esitän testianalyysini tulokset. Analyysini kohteena oli siis yhteensä 21 BBC Newsin, The Guardianin ja the New York Timesin julkaisemaa verkkoartikkelia. Seuraavassa alaluvussa 6.1. tarkastelen koko aineistoani ja havainnollistan eri interaktiivisuustoimintojen osuuksia kaavioilla. Tarjoan kustakin toiminnosta myös esimerkkianalyysin, minkä lisäksi nostan esiin analyysissa kohtaamiani ongelmia ja niiden virittämiä ajatuksia. Hyödyntämäni analyysiasiakirja löytyy tutkielman lopusta (Liite 3) samoin kuin merkinnöin varustamani kuvakaappauskooste interaktiivisuustoiminnoista (Liite 5) ja merkintöjen lukuohje (Liite 4).

Tuloksiin liittyvä pohdinta löytyy päätösluvusta 7.

6.1 Havainnot koko aineistosta

Esittelen seuraavassa omissa ala-alaluvuissaan sisällön valinnan, sisällön luomisen ja pelimäisyyden interaktiivisuustoimintojen määrällisiä osuuksia koko aineistoni tasolla. Suhteutan toimintojen esiintymisen analysoituja artikkeleita kohden.

Tämän tarkastelun osalta on tärkeää muistaa, että olen sisällyttänyt sisällön valinnan²⁹, sisällön luomisen³⁰ ja pelimäisyyden³¹ interaktiivisuustoiminnon yhtä artikkelia kohden vain kerran, vaikka tapauksia olisi ollut po. artikkelissa useampia. Analyysitapani ei siis ota huomioon samassa verkkoartikkelissa olevia interaktiivisuustoimintojen kasautumia.

Toinen huomioon otettava asia on aineistoni pieni koko. Aineistonani on kultakin kolmelta julkaisijalta seitsemän verkkoartikkelia. Prosentuaalisessa tarkastelussa yksikin

²⁹ Tarkastelin po. ryhmän toiminnallisuuksia (tyypit G, P, W, Y ja Ä) myös yksityiskohtaisemmin.

³⁰ Tarkastelin po. ryhmän toiminnallisuuksia (tyypit KESKUSTELEUUUS ja EI-KESKUSTELEUUUS) myös yksityiskohtaisemmin.

³¹ Tarkastelin po. ryhmän toiminnallisuuksia (tyypit TIETO ja SIMULAATIO) myös yksityiskohtaisemmin.

interaktiivisuustoiminnon lisäesiintymä nostaa tulosta merkittävästi sekä yksittäisen julkaisijan osalta että tarkasteltaessa kaikkia julkaisijoita.

Valitsemani artikkelit ovat aikajaksolta lokakuu 2014 – heinäkuu 2015, ja ne sijoittuivat julkaisijoittain seuraavasti:

- BBC lokakuu 2014 – maaliskuu 2015
- Guardian: lokakuu 2014 - kesäkuu 2015
- The New York Times heinäkuun 2015 alku – heinäkuun 2015 loppu³²

Aikajaksojen erot selittyvät sillä, että valitsin analyysiini kriteerieni perusteella kunkin julkaisijan haun tekemisen hetkellä seitsemän viimeisintä interaktiiviseksi tuotannoksi määriteltyä artikkelia (ks. luku 4.1). Aineiston varhaisimman ja tuoreimman aineistoesimerkin välillä on eroa noin yksi kalenterivuosi. Tuona aikana on voinut tapahtua teknologisia tai verkkooutisointiin vaikuttavia trendien muutoksia, jotka voivat ilmetä myös verkkoartikkeleiden piirteissä, mutta joita tämän työn rajoissa ei ole mahdollista ottaa lähemmin huomioon.

Tasasuhtaisemman aineiston olisin voinut saada valitsemalla kaikki tarkasteltavat artikkelit täsmälleen samalta aikajaksolta. Nyt tuloksiin saattavat vaikuttaa julkaisijoiden ulkopuoliset asiat, kuten juuri uutisoinnin trendien muutos. On tosin epätodennäköistä, että vuoden aikana olisi tapahtunut suurta ja mullistavaa uutisoinnin trendimuutosta, mutta siitä huolimatta tutkielman aineistoni ei pysty poistamaan kyseenomaisen muuttujan mahdollisuutta. Lisäksi päätavoitteeni oli luoda luokittelurunko erilaisille interaktiivisuustoiminnoille, joten suhtaudun aineistooni ennen muuta luokitteluni testaamisen havainnollistajana.

Analyysini osoitti, että sisällön valinta oli tarkastelemini journalistisiin verkkoartikkeleihin selvästi useimmin sisällytetty interaktiivisuustoiminto. Sitä tarjottiin jokaisessa 21 verkkoartikkelissa eli 100%:ssa aineistoa. Seuraavaksi eniten oli tarjolla sisällön luomista (29%, 6 esiintymää), ja

³² Osaa artikkeleista päivitetään aina, kun uutta sisältöä tulee. Alkuperäistä julkaisupäivää ei näissä artikkeleissa ollut mahdollista määrittää. Pääasiallisesti artikkelit kuitenkin on julkaistu heinäkuun 2015 aikana. Niiden toiminnallisuutta on testattu myöhemmin syyskuun 2015 aikana, muun muassa tulosten varmistamiskierroksen yhteydessä.

kolmanneksi useimmin peli-interaktiivisuutta (19%, 4 esiintymää). Kuvio 1 havainnollistaa sisällön valinnan, sisällön luomisen ja peli-interaktiivisuuden (eli pelimäisyyden) yleisyyden koko aineistossa.



Kuvio 1.

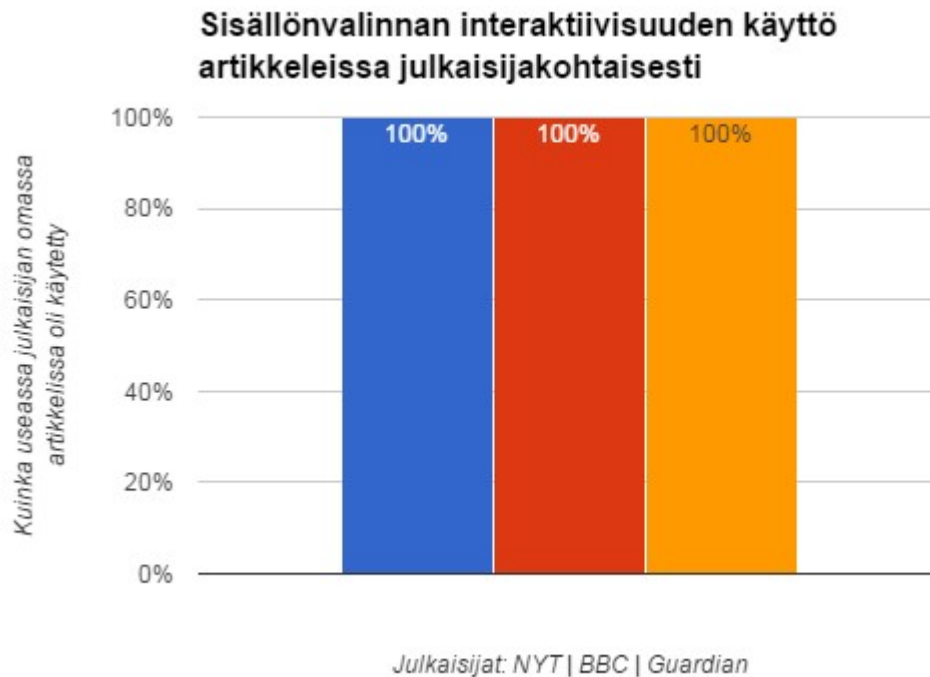
Sisällön valinnan korostumista tarjottujen interaktiivisuustoimintojen joukossa voi tulkita niin, että käyttäjän valta on sangen rajoittunutta. Sisällön luomisen toiminto oli kuitenkin tarjolla yli neljänneksessä kaikista artikkeleista, joten käyttäjällä tarjottiin jossain määrin mahdollisuutta myös luoda sisältöjä. Pelimäisyyttä hyödynnettiin niin ikään noin joka viidennessä verkkoartikkelissa.

Julkaisijakohtainen tarkastelu

Nostan lyhyesti esiin myös julkaisijakohtaiset erot sisällön valinnan, sisällön luomisen ja pelimäisyyden käytössä. Näiden vertailujen yhteydessä on tärkeää muistuttaa uudemman kerran

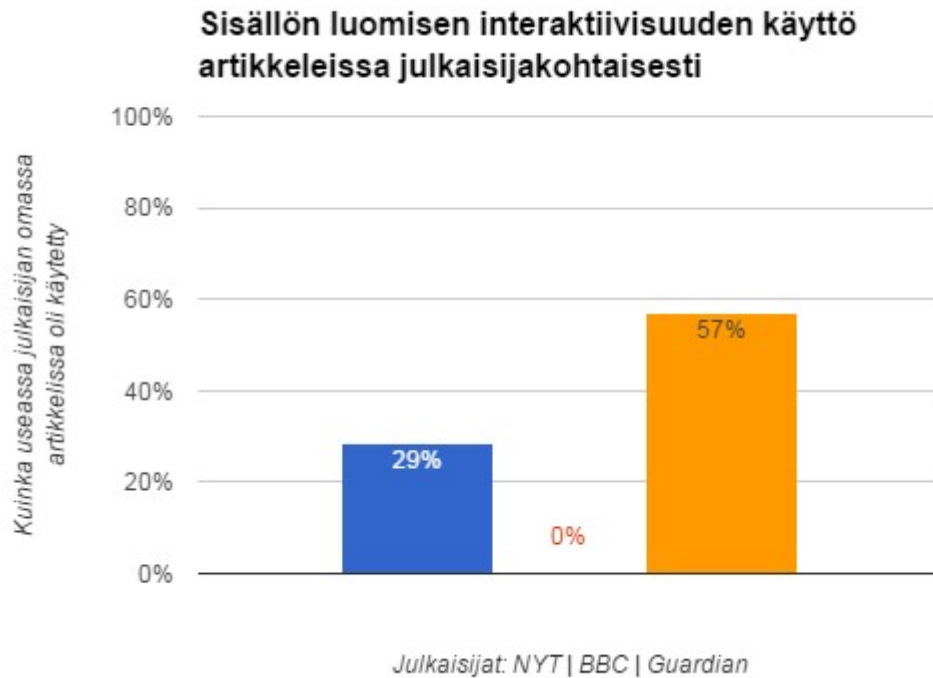
aineistoni pienuudesta, josta johtuen jo yhden esiintymän ero muutti julkaisijakohtaista tulosta huomattavasti.

Sisällön valinta. Sisällön valinnan interaktiivisuutta käytettiin jokaisessa analysoimassani verkkoartikkelissa. Näin ollen myös julkaisijakohtaisesti tarkastellen tämän interaktiivisuustoiminnon tarjoaminen on jokaisella julkaisijalla yhtä suurta: kunkin julkaisijan tapauksessa seitsemän esiintymää seitsemästä artikkelista (Kuvio 2). Pura sisällön valinnan tarkemmin vielä aluvussa 6.1.1.



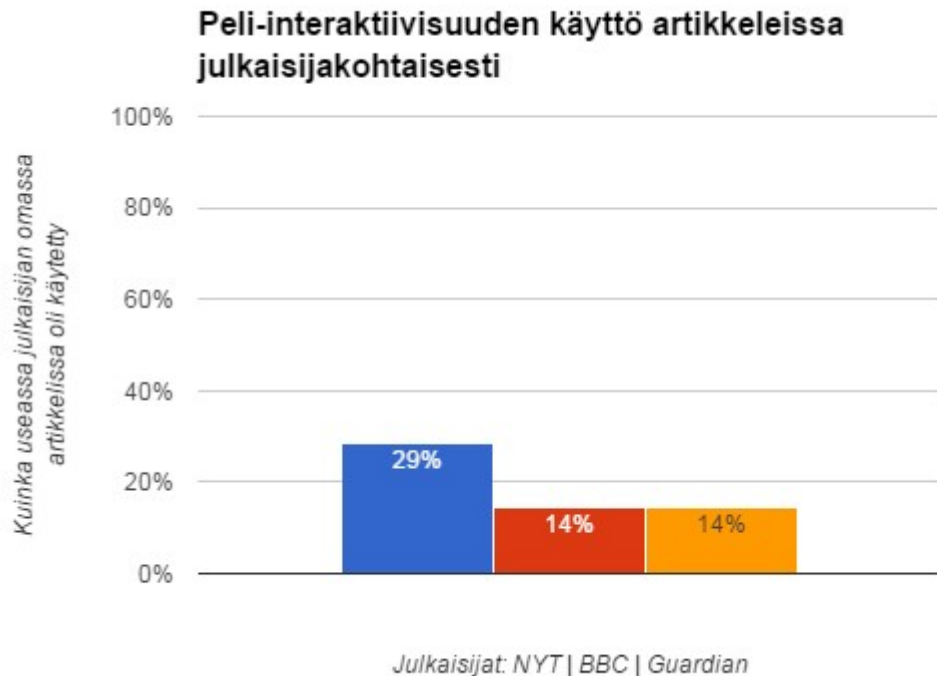
Kuvio 2.

Sisällön luominen. Sisällön luomisen osalta ilmeni julkaisijakohtaisia eroja (Kuvio 3). Mahdollisuuksia sisällönluontiin tarjottiin useimmin The Guardianin artikkeleissa (57 prosentissa sen julkaisemista artikkeleista, 4 esiintymää). Seuraavaksi eniten sisällönluontia käytti The New York Times (29%, 2 esiintymää). BBC News ei tarjonnut verkkoartikkeleissaan sisällönluonnin interaktiivisuutta kertaakaan. Pura sisällön luomisen tarkemmin vielä aluvussa 6.1.2.



Kuvio 3.

Peli-interaktiivisuus. Myös peli-interaktiivisuuden käytössä oli havaittavissa julkaisijakohtaisia eroja, joskaan ei yhtä suuressa määrin kuin sisällön luomisen tapauksessa (Kuvio 4). Eniten peli-interaktiivisuutta käytti The New York Times, joka hyödynsi sitä 29 prosentissa tarkastelemistani artikkeleista (kaksi esiintymää). Sekä The Guardianilla ja BBC:llä seitsemän artikkelin joukkoon lukeutui yksi peli-interaktiivisuutta hyödyntävä artikkeli (14%). Puraan peli-interaktiivisuuden tarkemmin vielä alaluvussa 6.1.3.



Kuvio 4.

Esittelen seuraavaksi, millaisia toiminnallisuuksia sisällön valinnan, sisällön luomisen ja peli-interaktiivisuutta interaktiivisuustoiminnoissa käytettiin. Aloitan sisällönvalinnasta.

6.1.1. Sisällön valinta

Sisällön valintaa tarjosi siis jokainen julkaisija jokaisessa analysoimastani 21 verkkoartikkelista. Puraan tässä osiossa tarkemmin, millaisia sisällön valinnan alakategorioita artikkeleissa käytettiin. Useimmin tarjolla ollut sisällönvalinnan toiminnallisuus olivat hyperlinkit, joita sisältyi jokaiseen analyysini kohteena olleeseen artikkeliin (Kaavio 2). Toiseksi useimmin sisällön valinnan interaktiivisuustoimintona tarjottiin (usein popup-ikkunaan avautuvaa) kuvaa tai grafiikkaa (43%, 9 esiintymää). Kolmanneksi eniten käytössä oli (usein popup-ikkunaan avautuva) teksti (33%, 7 esiintymää). Neljänneksi tavallisin sisällönvalinnan tyyppi oli haun pohjana oleva tekstin syöttötoiminto (24%, 5 esiintymää). Viidenneksi yleisimmin artikkeleissa hyödynnettiin videon toistamista (19%, 4 esiintymää).

Havainnot kertovat siitä, että hyperlinkit ovat pääasiallinen sisällön valitsemisen muoto. Useimmiten popup-ikkunoilla tai muulla tavoin avautuvien teksti-, grafiikka-, kuva- ja videoelementtien käyttäminen ovat seuraavaksi käytetyin muoto. Myös tekstin syöttämistä tietokantahakujen yhteydessä hyödynnettiin.

Havaintoesimerkit sisällön valinnasta

Hyperlinkit. Esimerkkinä sisällönvalinnan hyperlinkitettävyydestä nostan esiin The New York Timesin *What to Know About the 2016 Presidential Race Today* -artikkelin (Kuva 9). Artikkelissa käytetään perinteisiä hyperlinkkejä, jotka on merkitty sivustolla sinisellä värillä ja alleviivauksella. Analysoimissani artikkeleissa on kahdentyypistä hyperlinkkien merkintätapaa. BBC Newsin *The Rise of Islamic State* -artikkelissa hyperlinkki on lihavoidulla ja mustalla värillä merkitty ilman alleviivausta. The New York Times puolestaan käyttää toisinaan sinistä ja toisinaan mustaa väriä omissa hyperlinkeissään sekä välillä alleviivausta ja välillä ei.

Kun hiiren vei hyperlinkin päälle, analysoimani hyperlinkit käyttäytyivät kahdella eri tapaa. Ensimmäisellä tavalla käyttäytyivät, esimerkiksi *What to Know About the 2016 Presidential Race Today* -artikkelin (Kuva 9) hyperlinkit itse eivät muuttaneet ulkoasuun ollenkaan. Ainoa, mistä pystyi päättämään kyseessä olevan hyperlinkki, olivat hiiren osoittimen muutos ja (Google Chrome -)selaimen alareunaan tuleva hyperlinkin osoite. Toisella tavalla käyttäytyi puolestaan saman julkaisijan *Greece's Debt Crisis Explained* -artikkeli, jossa hyperlinkki oli alkuun merkitty sinisellä värillä ilman alleviivausta. Kun käyttäjä vei hiiren osoittimen hyperlinkin päälle, tekstiin ilmestyi alleviivaus.



ELECTION 2016 CANDIDATES | PRIMARY CALENDAR SHARE

Election 2016

What to Know About the 2016 Presidential Race Today

UPDATED 3:59 PM

- 1 Maggie Haberman and Jonathan Martin write that, to protect his lead in Iowa, **Scott Walker**, who is expected to officially run for president, [has made a harder right turn](#) than supporters expected, which an increasing number of party leaders say is raising questions about his authenticity and could hurt him elsewhere. [Check out who is running for president \(and who is not\).](#)
- 2 Peter Baker writes about how the release this week of thousands of pages of emails from **Hillary Rodham Clinton's** first year at the State Department [provide a uncommon look](#) into the everyday life of a secretary of state.
- 3 Alan Rappeport writes that **Donald Trump's presidential run is starting to cost him** as Univision, NBC Universal and Macy's have ended relationships with him after his remarks about immigrants.
- 4 Iowa is the state of choice for many candidates in the days before the Fourth of July. **Mike Huckabee, Bobby Jindal, Rand Paul, Lindsey Graham, Bernie Sanders and Martin O'Malley** will be there. **Chris Christie** and **Mrs. Clinton** are in New Hampshire.

Election Guide

CANDIDATES
 Who's running for president?

PRIMARY CALENDAR
 Here's the current schedule of primaries and caucuses.

Recent Stories

Business Ties Made by Jeb Bush as Florida Governor Turned Lucrative When He Left Office
By MICHAEL BARBARO and STEVE EDER 4:31 AM

Miss USA Pageant Finds a Televised Venue
By JEREMY ALFORD and JOHN IGLESIAS 4:02 AM

Jim Webb on the Issues
By NICHOLAS FANDOS 2:01 AM

Donald Trump's Lousy Week (Except for the Polling)
By DANIEL VICTOR 12:54 AM

Obama, in Wisconsin, Takes On Scott Walker
By GARDEN OF EDEN 12:18 AM

Jim Webb Announces Democratic Bid for Presidency
By MAGGIE HABERMAN and ALAN RAFFEPOORT July 2

Jeb Bush Tax Returns Recall Old Days of Shelters
By VICTOR FLEISCHER July 2

And Now, What Mexico Thinks of Donald Trump
By AZAM AHMED July 2

Trump's Golf Course, a Lesson in Inequality
By GENA BELLAFANT July 2

Scott Walker's Hard Right Turn in Iowa May Hurt Him Elsewhere
By MAGGIE HABERMAN and JONATHAN MARTIN July 2

Follow The New York Times Politics section on [Facebook](#) and [Twitter](#) and sign up for the [First Draft politics newsletter](#) below.

petrelius@hotmail.com

Receive occasional updates and special offers for The New York Times's products and services.

CHANGE EMAIL ADDRESS | PRIVACY POLICY

More on NYTimes.com



Alexis Tsipras's Enemies in Europe
See Their Faces



Hopeful Start to Greek Debt Negotiations



I.M.F. Agrees With Athens That Greece Needs To...



Aetna Agrees to Acquire...
AUG. 3, 2015
The merger could be the first in a series of deals in the sector as the I.F.S. health...



Harper Lee's 'Go Set a Watchman'
More About Her

Kuva 9. The New York Timesin artikkeli *What to Know About the 2016 Presidential Race Today* esimerkkinä hyperlinkityksestä sisällön valinnan interaktiivisuustoimintona.

Videoikkuna. Videon käyttö muodosti noin viidenneksen (4 esiintymää) sisällön valinnan interaktiivisuustoiminnoista. Esimerkkinä sisällönvalinnan video- ja kuvaikkunan käytöstä on The New York Timesin Greece Debt Crisis -artikkeli (Kuva 10). Video aukeaa laatikosta, jossa on kolmikulmio ja painike, jossa lukee “Play Video” sekä videon kesto.



INTERNATIONAL BUSINESS

SHARE

Greece's Debt Crisis Explained

By THE NEW YORK TIMES | UPDATED: July 2, 2015



A father and daughter at a demonstration in Athens at the end of June. Greek citizens will decide whether to accept the terms of a bailout deal proposed by the country's creditors. Eirini Vourloumi for The New York Times

- Email
- Share
- Tweet
- Save
- More

The question of how to save Greece, debated for more than five years, is the European Union's recurring nightmare. If the country goes bankrupt or decides to leave the 19-nation eurozone, the Greek debt crisis could create instability in the region and reverberate around the globe.

What's the latest?

Greece's finance minister, Yanis Varoufakis, said on Thursday that he would resign immediately if Greeks voted yes in a referendum to accept the terms of an international bailout deal for the country.

That came a day after the country's prime minister, Alexis Tsipras, urged citizens to vote "no" in the referendum, which is scheduled for Sunday. A "no" vote would potentially improve his negotiating position with European officials. European finance ministers, for their part, said after Mr. Tsipras's address that they will wait to see how Greeks vote before beginning negotiations again.



The president of the European Commission, Jean-Claude Juncker, said Monday the momentum in negotiations between Greece and its international creditors had been shattered by the announcement of a referendum. Video by Reuters on June 29, 2015.

What will a referendum do?

The country is approaching one of the most important votes in its modern history on Sunday — one that could redefine its place in Europe — yet many people acknowledge they barely have a clue as to what, exactly, they are voting on.

Greeks have been asked to vote yes or no on whether they supported the terms offered by creditors last week — an offer that in effect expired with the existing bailout package on Tuesday night, and that appears to have been supplanted in any case by a counteroffer put forward by Mr. Tsipras.

Greece last held a referendum in December 1974, after the collapse of the ruling military junta. Then, the question asked what type of government Greeks would prefer, and the choices were pretty clear — king or republic. Voters picked republic.

Today, critics argue that Mr. Tsipras is distorting democracy by holding a rapid-fire vote in which people lack the time to understand what they are voting for.

What happens next?

That's the billion-euro question.

Sunday's referendum will test whether Greek citizens want to stay in the eurozone. Many analysts predict that a "no" vote would lead to a new election.

Add Times Premier free for 4 weeks.
LEARN MORE
Times Premier

RELATED COVERAGE

- Portraits From Greece as It Endures a Crisis
- As Referendum Nears, Allies Disagree on Its Meaning
- Greek Referendum on Offer That Is Off the Table Baffles Voters
- In Greek Debt Crisis, Mixed Messages and No Progress
- I.M.F. Agrees With Athens That Greece Needs Debt Relief

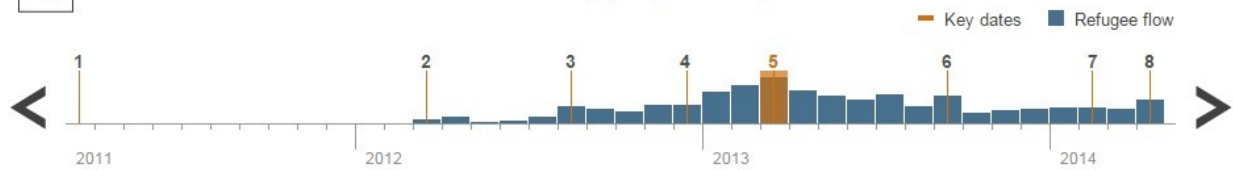
Kuva 10. The New York Timesin artikkeli *Greece's Debt Crisis Explained* esimerkkinä kuva- ja video-popup-ikkunoista sisällönvalinnan interaktiivisuustoimintona.

Grafiikka- ja kuva-popup-ikkuna. Toiseksi useimmin sisällön valinnan interaktiivisuustoimintona tarjottiin (usein popup-ikkunaan avautuvaa) grafiikkaa (43%, 9 esiintymää). Esimerkkinä tästä sisällön valinnan interaktiivisuustoiminnosta on edellä mainittu The New York Timesin *Greece's Debt Crisis Explained* -artikkeli (Kuva 10), jossa kuva-popup-ikkuna aukeaa, kun käyttäjä klikkaa ruudulla olevaa, isoa kuvaa. Ruudulle ilmestyy suurennuslasin kuva, kun käyttäjä vie hiiren osoittimen kuvan päälle. Suurennuslasin kuva viittaa siihen, että ruudulle voi ladata suuremman version kuvasta.

Toisenlainen esimerkki tästä interaktiivisuustyypistä on BBC Newsin julkaisema *Syria's refugee exodus* -artikkelin elementti, jossa käyttäjä voi valita näkyviinsä tarkemman grafiikan tietyn aikajakson pakolaistilanteesta (Kuva 11). Interaktiivisen elementin yläreunassa käyttäjä valitsee ihmisten muuttovirtaa kuvaavasta palkkitilastosta aikajakson. Käyttäjän valinnan perusteella hän saa näkyviinsä alhaalle tarkemman näkymän siitä, minne ihmiset ovat tuona aikajaksona Syyriasta paenneet. Kun käyttäjä klikkaa eri kohtaa aikajaksosta, myös alla oleva graafi muuttuu.

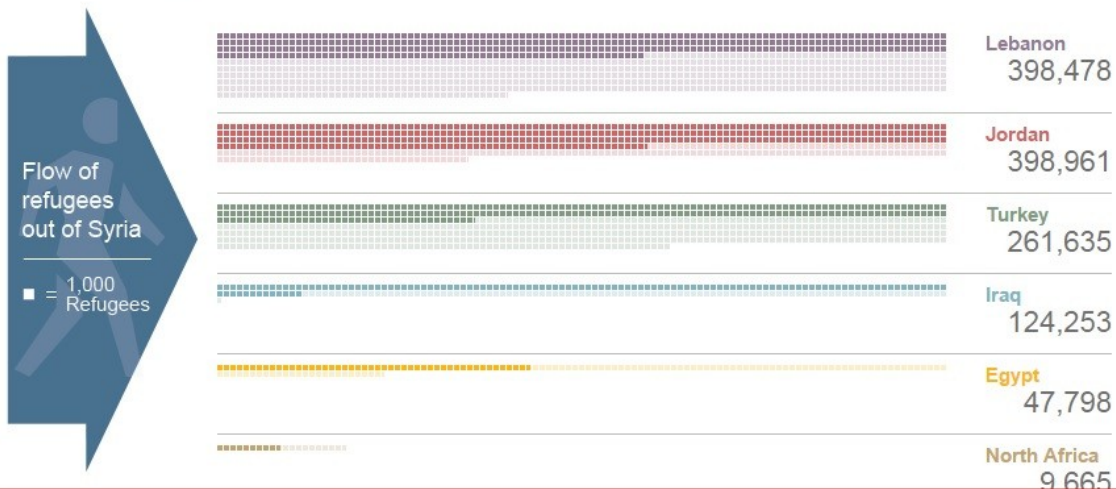


Click on the timeline to see when and why people left Syria



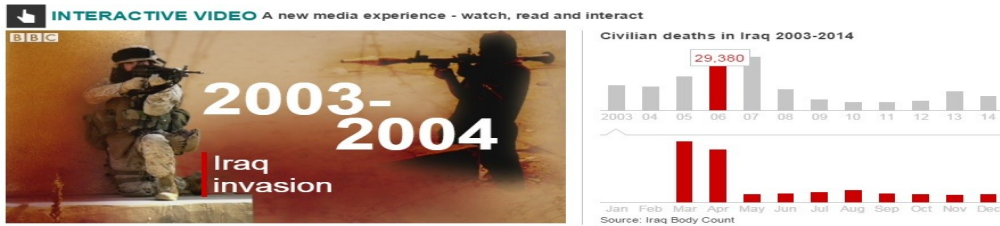
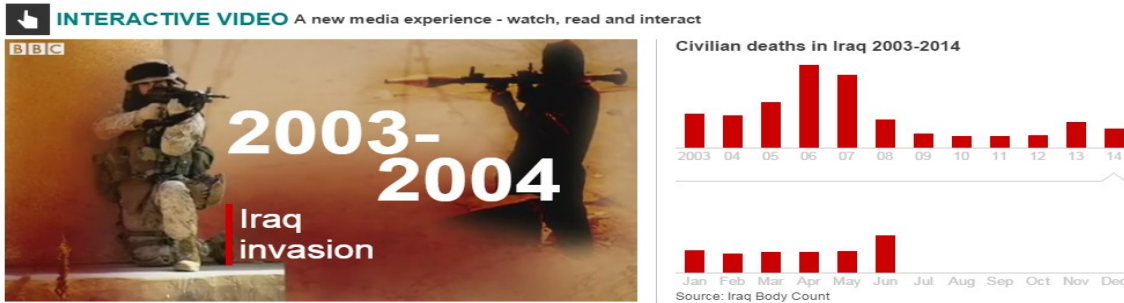
5. March 2013: Regime recaptures areas

The beginning of 2013 saw growing numbers of people flee. Deraa, Homs, Aleppo and Damascus saw most leave. Government forces, boosted by fighters from the Lebanese Shia Islamist movement Hezbollah and Iraqi Shia militias, recaptured key areas and reports emerged that chemical weapons had been used. Violence escalated in Deraa in particular, from where almost 10,000 people left in the three months to March. Homs and Aleppo saw upwards of 75,000 leave during the same period, amid a major Syrian army offensive.



Kuva 11.

Teksti-popup-ikkuna. Kolmannes analysoimistani artikkeleista hyödynsi tekstin näyttämistä (7 esiintymää). Esimerkkinä sisällönvalinnan grafiikan ja teksti-ikkunan aukeamisesta on BBC Newsin *Rise of the Islamic State* -artikkeli (Kuva 12). Artikkelissa käytetään popup-ikkunaan avautuvia tietolaatikoita, jotka kertovat tarkan numerotiedon artikkeliin sijoitetusta siviiliuhrien tilastokaaviosta. Ruutukaappauksessa ei näy hiiren osoitinta, mutta viemällä hiiren osoittimen tilaston päälle, aukeaa ruutukaappauksen näyttämä lisätietoikkuna.



Kuva 12. Kuvakaappaus BBC Newsin interaktiivisesta grafiikasta ennen ja jälkeen hiiren osoittimen vientiä tilastopalkin päälle. Viemällä hiiren osoitin kuvan päälle aukeaa popup-ikkuna, joka sisältää tekstitietoa. Ylhäällä kuva ennen hiiren päälleventiä, alhaalla hiiren päälleliemisen jälkeen.

Tekstiä syöttämällä -sisällönvalinta. Tekstin syöttämisestä hyödynsi noin neljännes kaikista analysoimistani artikkeleista (5 esiintymää). Esimerkkinä sisällönvalinnasta, joka tapahtuu tekstiä syöttämällä on The Guardianin *GCSE results 2014 database* -artikkeli (Kuva 13). Artikkelissa käyttäjä voi kirjoittaa hakukenttään haluamansa hakusanan, ja haku tuottaa julkaisun tietokannasta sitä vastaavan tuloksen.

Interaktiivisuustoiminto on tunnistettu tekstiä syöttävää sisällön valintaa hyödyntäväksi seuraavasti:

- Artikkelissa on suorakaiteella merkitty alue, jonka yläpuolelle on kirjoitettu "Filter schools". Suorakaiteen oikealla puolella on nappi, jossa lukee "Clear".
- Kun hiiren osoittimen vie suorakaiteen päälle tai sisäpuolelle, hiiren osoitin muuttuu tekstin editointitilaan (ks. Computer Hope; Microsoft a). Kun hiirtä klikkaa suorakaiteen päällä tai

sisäpuolella, suorakaiteen sisälle ilmestyy tekstikursori. Näppäimistöllä kirjoitettu teksti ilmestyy suorakaiteen sisäpuolelle.

- Vietäessä hiiren osoitin ”Filter schools” -tekstin päälle, hiiren osoitin muuttuu siten, että tekstiä klikatessa suorakaiteen sisälle ilmestyy tekstikursori. Näppäimistöllä kirjoitettu teksti ilmestyy suorakaiteen sisäpuolelle.

- Suorakaiteen alapuolella olevan taulukon tietosisältö muuttuu kirjoitetun hakusanan perusteella.

Advertisement

KOE
Hollanti-romanti legendaariset seikkailut & Suomenlinnan huikauttavat
Kokoukset 78.000
Hollanti

HELLE KURKUNEN
MILANO

the guardian

Education

GCSE results 2014 database

We're collecting 2014's GCSE results from schools and colleges across England, Wales and Northern Ireland. Our figure for percentage of candidates achieving at least five A* to C grades includes English and Maths.

Type a search term in the filter box or click column headings to sort the table. Mobile users will see a condensed view but can expand this by tapping on a school's name.

If you're a teacher or other member of staff, you can add your institution's results to the database by answering a few quick questions. All results are verified before publication.

Please email education.results@theguardian.com if you want to get in touch with our team

Thursday 21 August 2014 12:29 BST

57

Filter schools

Clear

School name	Local authority	Postcode	Type	Candidate count	Total entries	% A-A*	% five A*-C
Dr Challoners Grammar School	Amersham	HP65HA	Academy	182	1823	74	100
Cheve Valley School	BANES	BS40 9QB	Comprehensive	199	1596	14	62
Ralph Allen School	BANES	BA2 7AD	Academy	188	1572	30	73
The Henrietta Barnett School	Barnet	NW11 7BN	Grammar	91	976	91	100
Finchley Catholic High School	Barnet	N12 8TA	Comprehensive	158	1783	29	78
Queen Elizabeth's Girls' School	Barnet	EN5 5RR	Academy	179	1528	28	74
St Michael's Catholic Grammar School	Barnet	N12 7UJ	Grammar	91	913	86	100
Copthall School	Barnet	NW7 2EP	Academy	174	1427	31	55
Beths Grammar School	Bexley	DA5 1NE	Grammar	158	1956	47	99
Townley Grammar School	Bexley	DA6 7AB	Grammar	209	2285	64	100
Bexley Grammar School	Bexley	DA16 2BL	Grammar	192	2270	49	97
Bishop Vesey's Grammar School	Birmingham	B74 2NH	Grammar	126	1218	66	97
King Edward VI Aston School	Birmingham	B6 6DJ	Grammar	101	979	57	99
The Arthur Terry School	Birmingham	B74 4RZ	Academy	232	2284	27	82
Kings Norton Girls' School	Birmingham	B30 1HW	Academy	144	1332	33	79
Holyhead School	Birmingham	B31 0HN	Academy	188	1810	13	60
Tasheedul Islam Girls' High School	Blackburn With Darwen	BB2 7AD	Comprehensive	96	1047	32	92
St Wilfrids Church of England Academy	Blackburn With Darwen	BB2 2JR	Academy	244	2041	24	72
Bolton School Boys' Division	Bolton	BL1 4PA	Selective independent	140	1408	53	98
Bolton School Girls' Division	Bolton	BL1 4PB	Selective independent	115	1196	59	100
Edgbarrow	Bracknell Forest	BG45 7KZ	Comprehensive	206	1721	31	83
Holey Grammar School	Bradford	LS29 8TR	Academy	249	2171	31	82
JFS School	Brent	HA3 9TE	Comprehensive	298	2876	50	82
The Swaminarayan School	Brent	NW10 8HE	Selective independent	42	567	50	98
St Bede's Catholic College	Bristol	BS11 0SU	Academy	176	1895	27	75
Colston's Girls' School	Bristol	BS6 5RD	Academy	112	1096	39	94
Cotnam School	Bristol	BS6 6DT	Academy	178	1720	32	78
Redland High School	Bristol	BS20 7BW	Selective independent	50	481	64	98
Bristol Grammar School	Bristol	BS8 1SR	Selective independent	121	1231	76	99
Bromley High School GDST	Bromley	BR1 2TW	Selective independent	94	896	69	99
John Hampden Grammar School	Buckinghamshire	HP11 1SZ	Grammar	159	1769	62	99
Dr Challoners' High School	Buckinghamshire	HP7 9QB	Academy	149	1437	74	100
Beaconsfield High School	Buckinghamshire	UB9 5ED	Grammar	150	1586	75	100
Sancton Wood School	Cambridgeshire	CB1 2EZ	Non-selective independent school	15	162	53	96
South Hampstead High School GDST	Camden	NW3 5SS	Selective independent	96	995	89	100
La Sainte Union Secondary School	Camden	NW5 1BP	Comprehensive	170	1740	36	81
Fine Arts College	Camden	NW3 4YD	Non-selective independent school	20	147	26	70
Howell's School, Llandaff (GDST)	Cardiff	CF5 2YD	Selective independent	64	828	72	100
Mary Immaculate High School	Cardiff	CF5 5QZ	Comprehensive	102	946	22	60
Sandbach School	Cheshire East	CW11 3NS	Academy	220	1835	21	63
The Fallsbrook Academy	Cheshire East	SK10 4AF	Comprehensive	238	2261	35	82
Conington High School	Cheshire East	CW12 4NS	Comprehensive	173	2267	23	74
Alsager School	Cheshire East	ST7 2HR	Academy	210	2085	30	69
Poynton High School	Cheshire East	SK12 1PU	Comprehensive	244	2024	32	74
All Hallows Catholic College	Cheshire East	SK11 8LB	Academy	194	2433	25	58

Kuva 13. The Guardianin artikkeli *GCSE results 2014 Database* näyttää listan koulutuslaitosten arvosanoista. Käyttäjä voi syöttää tekstiä Filter Schools -laatikkoon.

Äänitiedostot. Äänitiedostojen toistamista interaktiivisuustoimintona ei tarjottu yhdessäkään artikkelissa (0%). Äänentoisto oli tosin käytössä videotoinnin yhteydessä, jossa käyttäjä sai toistettua äänellisen videotiedoston. Mutta kuten todettua, pelkkää äänentoistoa ei sen sijaan hyödyntänyt yksikään interaktiivisuustoiminto.

6.1.2. Sisällön luominen

Sisällön luomisen mahdollisuutta tarjottiin koko aineistossa vain kuudessa artikkelissa (Kuvio 1). Keskustelevaa sisällön luomisen interaktiivisuutta hyödynsi 14 prosentissa kaikista artikkeleista (3 esiintymää). Ei-keskustelevaa puolestaan käytti niin ikään myös 14 prosenttia kaikista artikkeleista (3 esiintymää).

Tarkastelen seuraavassa julkaisijakohtaisesti sisällön luomisen mahdollisuuksia (Kuvio 3). Mahdollisuuksia sisällönluontiin tarjottiin useimmin The Guardianin artikkeleissa (57 prosentissa sen julkaisemista artikkeleista, 4 esiintymää). Seuraavaksi eniten sisällönluontia käytti The New York Times (29%, 2 esiintymää). BBC News ei tarjonnut verkkoartikkeleissaan sisällönluonnin interaktiivisuutta kertaakaan.

Havaintoesimerkit sisällön luonnista

Ei-keskusteleva, tietoa lähettävä sisällön luominen. Ei-keskustelevaa sisällön luomisen interaktiivisuutta hyödynsi 14 prosentissa kaikista artikkeleista (3 esiintymää). Esimerkkinä sisällön luomisesta on The Guardianin *GCSE results 2014 database* -artikkeli (Kuva 14). Käyttäjä voi lähettää toimitukselle tietoa artikkelissa olevan linkin kautta. Lähetetty sisältö päätyy (toimituksen kuratoinnin kautta) tietokantaan, josta muut käyttäjät voivat sen nähdä. Toiminto mahdollistaa ainoastaan tilastoon sopivan aineiston lähettämisen. Toiminto ei mahdollista keskustelua muiden käyttäjien kanssa.

Advertisement



Helsinki-lomalla legendaariset Seuranne & Suomalainen keisarteeri

lupaus alku 78% 7/100



Education

GCSE results 2014 database

We're collecting 2014's GCSE results from schools and colleges across England, Wales and Northern Ireland. Our figure for percentage of candidates achieving at least five A* to C grades includes English and Maths.

Type a search term in the filter box or click column headings to sort the table. Mobile users will see a condensed view but can expand this by tapping on a school's name.

If you're a teacher or other member of staff, you can add your institution's results to the database by [answering a few quick questions](#). All results are verified before publication.

Please email education.results@theguardian.com if you want to get in touch with our team

Thursday 21 August 2014 12:29 BST



< Shares

57

Filter schools

Clear

School name	Local authority	Postcode	Type	Candidate count	Total entries	% A-A*	% five A*-C
Dr Challoners Grammar School	Amersham	HP65HA	Academy	182	1823	74	100
Chew Valley School	BANES	BS40 9GB	Comprehensive	199	1596	14	62
Ralph Allen School	BANES	BA2 7AD	Academy	188	1572	30	73
The Henrietta Barnett School	Barnet	NW11 7BN	Grammar	91	976	91	100
Finchley Catholic High School	Barnet	N12 8TA	Comprehensive	158	1783	29	78
Queen Elizabeth's Girls' School	Barnet	EN5 5RR	Academy	179	1528	28	74
St Michael's Catholic Grammar School	Barnet	N12 7NU	Grammar	91	913	86	100
Copthall School	Barnet	NW7 2EP	Academy	174	1427	31	55
Beths Grammar School	Bexley	DA5 1NE	Grammar	158	1956	47	99
Townley Grammar School	Bexley	DA6 7AB	Grammar	209	2285	64	100
Bexley Grammar School	Bexley	DA16 2BL	Grammar	192	2270	49	97
Bishop Vesey's Grammar School	Birmingham	B74 2NH	Grammar	126	1218	66	97
King Edward VI Aston School	Birmingham	B6 6DJ	Grammar	101	979	57	99
The Arthur Terry School	Birmingham	B74 4BZ	Academy	232	2284	27	82
Kings Norton Girls' School	Birmingham	B30 1HW	Academy	144	1332	33	79
Holyhead School	Birmingham	B21 0HN	Academy	198	1810	13	60
Tauheedul Islam Girls' High School	Blackburn With Darwen	BB2 7AD	Comprehensive	96	1047	52	92
St Wilfrids Church of England Academy	Blackburn With Darwen	BB2 2JR	Academy	244	2041	24	72
Bolton School Boys' Division	Bolton	BL1 4PA	Selective independent	140	1408	53	98
Bolton School Girls' Division	Bolton	BL1 4PB	Selective independent	115	1196	59	100
Edgbarrow	Bracknell Forest	RG45 7HZ	Comprehensive	206	1721	31	83
Wiley Grammar School	Bradford	LS29 8TR	Academy	249	2171	31	82
JFS School	Brent	HA3 9TE	Comprehensive	298	2876	50	82
The Swaminarayan School	Brent	NW10 8HE	Selective independent	42	567	50	98
St Bede's Catholic College	Bristol	BS11 0SU	Academy	176	1895	27	75
Colston's Girls' School	Bristol	BS6 5RD	Academy	112	1096	39	94
Cotham School	Bristol	BS6 6DT	Academy	178	1728	32	78
Redland High School	Bristol	BS20 7BW	Selective independent	50	481	64	98
Bristol Grammar School	Bristol	BS8 1SR	Selective independent	121	1231	76	99
Bromley High School GDST	Bromley	BR1 3TW	Selective independent	94	896	69	99
John Hampden Grammar School	Buckinghamshire	HP11 1SZ	Grammar	159	1769	62	99
Dr Challoner's High School	Buckinghamshire	HP7 9QB	Academy	149	1437	74	100
Beaconsfield High School	Buckinghamshire	UB9 5ED	Grammar	150	1586	75	100
Sancton Wood School	Cambridgeshire	CB1 2EZ	Non-selective independent school	15	162	53	96
South Hampstead High School GDST	Camden	NW3 5SS	Selective independent	96	995	89	100
La Sainte Union Secondary School	Camden	NW5 1RP	Comprehensive	170	1740	36	81
Fine Arts College	Camden	NW3 4YD	Non-selective independent school	20	147	26	70
Howell's School, Llandaff (GDST)	Cardiff	CF5 2YD	Selective independent	64	628	72	100
Mary Immaculate High School	Cardiff	CF5 5QZ	Comprehensive	102	946	22	60
Sandbach School	Cheshire East	CW11 3NS	Academy	210	1835	21	63
The Fallibroome Academy	Cheshire East	SK10 4AF	Comprehensive	238	2261	35	82
Congleton High School	Cheshire East	CW12 4NS	Comprehensive	173	2267	23	74
Alsager School	Cheshire East	ST7 2HR	Academy	210	2085	30	69
Poynton High School	Cheshire East	SK12 1PU	Comprehensive	244	2024	32	74
All Hallows Catholic College	Cheshire East	SK11 8LB	Academy	194	2433	25	58

Kuva 14. The Guardianin artikkeli *GSCE results 2014 Database* näyttää listan koulutuslaitosten arvosanoista. Sivulla oleva hyperlinkki tarjoaa mahdollisuuden sisällönluontiin: käyttäjä voi lähettää toimitukselle tietoa oman oppilaitoksensa tuloksista.

Keskusteleva sisällön luominen. Keskustelevaa sisällön luomisen interaktiivisuutta hyödynnettiin 14 prosentissa kaikista artikkeleista (3 esiintymää). Esimerkkinä keskusteleavasta sisällönluomisesta on *The New York Timesin Fourth of July Quiz* (Kuva 15). Artikkelista löytyy nappi, jolla käyttäjä saa auki artikkelin aiheita koskevan keskusteluikkunan. Käyttäjän lähettämät viestit myös julkaistaan keskusteluikkunassa. Keskusteluikkunassa käyttäjä voi näin kommentoida ja keskustella artikkelin aiheesta muiden käyttäjien kanssa. Toiminto on siis määritelämäni mukaista keskustelevaa sisällön luomista.

The screenshot shows the top portion of a New York Times article. The navigation bar includes 'SECTIONS', 'HOME', and 'SEARCH'. Below the navigation bar are several article teasers: 'SARAH Why Women Compete With Each Other', 'EDITORIAL How Mergers Damage the Economy', 'ROSS BOUTMAN Letter to the Catholic Academy', and 'MAUREN DOWD Fall of the House of Bush'. The main article is titled 'Opinion | OP-ED COLUMNIST' and 'Fourth of July Quiz' by GAIL COLLINS, dated JULY 2, 2015. The text reads: 'Happy Independence Day! Let's celebrate with a presidential primary quiz.' Below this is a quiz question: '1 Gov. Chris Christie of New Jersey is the latest Republican for president. His slogan is:'. There are four options: 'Telling it like it is.' (checked), 'Yelling it like it is.', 'Time for some traffic problems in Fort Lee.', and 'I don't need any stupid slogan. You got a problem with that?'. Below the question is another question: '2 Gov. Bobby Jindal of Louisiana, the second latest Republican to announce he's a presidential candidate:'. To the right of the article is a comment section titled '183 COMMENTS'. It shows three comments: 'RoughAcres' (New York, July 2, 2015) with 18 recommendations, 'BKC' (California, July 2, 2015) with 8 recommendations, and 'fast&furious' (the new world, July 2, 2015) with 32 recommendations. The 'fast&furious' comment is the longest and most detailed, discussing Jeb Bush's advisor and other political figures.

Kuva 15. The New York Timesin artikkeli *The Fourth of July Quiz* sisältää napin, josta aukeaa artikkelia koskeva keskusteluikkuna.

6.1.3. Peli-interaktiivisuus

Peli-interaktiivisuutta tarjosi 19 prosenttia kaikista artikkeleista, eli yhteensä neljä esiintymää koko aineistossa (Kuvio 4).

Peli-interaktiivisuuden käyttö artikkeleissa oli kaiken kaikkiaan vähäistä (Kuvio 6). Kuten jo aiemmin toin esiin, peli-interaktiivisuutta niistä tarjosi vain noin viidesosa, 19 prosenttia. Tietokilpailu sisältyi kolmeen artikkeliin, eli 14 prosenttiin kaikista artikkeleista. Simulatiivista peli-interaktiivisuutta tarjottiin yhdessä artikkelissa, eli viidessä prosentissa artikkeleista.

Suhteellisesti ahkerin peli-interaktiivisuuden käyttäjä oli The New York Times, joka hyödynsi peli-interaktiivisuutta prosentissa testiaineistoon sisältyvistä artikkeleistaan (kolme esiintymää). Seuraavaksi eniten peli-interaktiivisuutta hyödynsi The Guardian ja BBC, joilla kummallakin seitsemän artikkelin joukkoon kuului yksi peli-interaktiivisuutta hyödyntävä artikkeli (14%).

Neljästä peli-interaktiivisuuden esiintymästä voi huomata, että tavallisin peli-interaktiivisuuden muoto oli tietokilpailu (77% kaikista peli-interaktiivisuuden esiintymistä). Simulatiivista peli-interaktiivisuutta tarjottiin yhdessä artikkelissa (33 % kaikista esiintymistä). Koska peli-interaktiivisuuden esiintymiä oli lukumääräisesti niin vähän, minkäänlaisen tilastollisen keskinäisvertailun tekeminen on mahdotonta.

Havaintoesimerkit peli-interaktiivisuudesta

Tietokilpailun peli-interaktiivisuus. Esimerkkinä tietokilpailun peli-interaktiivisuudesta on The New York Timesin *Fourth of July Quiz* -artikkeli (Kuva 16). Olen luokitellut kyseisen interaktiivisuustoiminnon pelimäiseksi, koska 1) artikkelin otsikossa esiintyy sana quiz, eli suomeksi tietokilpailu ja koska 2) juttu kysyy käyttäjältä kysymyksiä antaen pistearvion käyttäjän onnistumisesta.

The screenshot shows the top navigation bar of The New York Times website, including sections like 'HOME', 'SEARCH', and 'petrius'. Below the navigation bar, there are several small article teasers. The main content area features a quiz titled 'Fourth of July Quiz' by Gail Collins, dated July 2, 2015. The quiz consists of four questions, each with four multiple-choice options. The questions are:

- Gov. Chris Christie of New Jersey is the latest Republican candidate for president. His slogan is:
 - "Telling it like it is."
 - "Yelling it like it is."
 - "Time for some traffic problems in Fort Lee."
 - "I don't need any stupid slogan. You got a problem with that?"
- Gov. Bobby Jindal of Louisiana, the second latest Republican to announce he's a presidential candidate:
 - Is known in New Orleans as "Les Bon Temps Bobby."
 - Said he once participated in an exorcism.
 - Gave a thrilling Republican response to the State of the Union speech.
 - Is less popular in Louisiana than anybody but Barack Obama.
- Jeb Bush told a gathering of wealthy Manhattan financiers that his most influential adviser on the Middle East was:
 - His brother George.
 - His brother Marvin.
 - The billionaire casino magnate Sheldon Adelson.
 - "A wealthy Manhattan financier I just had a great talk with in this very room."
- In one of her emails as secretary of state, Hillary Clinton:
 - Misspelled "Benghazi."
 - Urged John Podesta to wear socks to bed.
 - Debated whether her playlist should include something from the Marvelites.
 - Tutored an aide on how to use a fax.

Kuva 16. The New York Timesin artikkeli *The Fourth of July Quiz* kysyy käyttäjältä Yhdysvaltain presidentinvaaleihin liittyviä kysymyksiä.

Simulatiivinen peli-interaktiivisuus. Esimerkkinä simulatiivisesta peli-interaktiivisuudesta on BBC Newsin *Rosetta mission: Can you land on a comet?* -artikkeli (Kuva 17). Olen luokitellut artikkelin tarjoaman interaktiivisuuden pelimäiseksi siksi, että käyttäjä asetetaan siinä kokijan rooliin. Artikkelin pyytää käyttäjää testaamaan taitojaan kysymällä tältä ”pystytkö laskeutumaan komeetalle?” (“Can you

land on a comet?”). Pelissä käyttäjän on käytettävä oikeaa voiman ja kulman yhdistelmää, jotta pelin voi läpäistä. Artikkelin antaa käyttäjän suorituksen jälkeen tälle arvion, eli tältäkin osin artikkeli täyttää peli-interaktiivisuuden kriteerit.

Sijoitin edellä mainitun simulaatiiviseksi peli-interaktiivisuudeksi, koska pelikokonaisuus tarjoaa käyttäjälle tilaisuuden tehdä 1) lopputulokseen vaikuttavia ratkaisuja tai valintoja, 2) jokseenkin immersiiiviseen ilmaisuun pyrkivässä, 3) simulaatiivisuuden aiheena olevassa pelimaailmassa. Kokonaisuuden elementtejä voi luonnehtia tarkemmin seuraavasti:

1) Simulaation lopputulokseen vaikuttivat käyttäjän tekemät voimakkuuden ja laukauskulman valinnat. Nuo valinnat eivät olleet toistuvia, sillä simulaatio salli vain yhden laukaisuarvojen säätämiskerran ja sen jälkeen simulaatio kertoi jo simulaation lopputuloksen. Tämän jälkeen käyttäjällä oli mahdollisuus yrittää uudestaan ja testata erilaisten laukaisuarvojen toimivuutta.

2) Pelielementti pyrki immersiiiviseen ilmaisuun sillä, pelielementin ulkoasu esitti komeettaa ulkopuolelta. Pelielementti pyrki näin esittämään, miltä komeetalle laskeutuminen (suurin piirtein) näyttää.

3) Pelielementti antaa ymmärtää, että laskeutumisarvot perustuvat (suhteellisen) oikeaan fysiikan lakien mukaan toimivaan mallinnukseen. Se myös näytti kunkin kokeilukerran jälkeen animaation, jossa luotain laskeutuu komeetalle pelaajan syöttämien arvojen mukaan.

Rosetta mission: Can you land on a comet?

© 17 June 2015 | Science & Environment

The European Space Agency made history by successfully landing a robot on a comet in deep space.

Can you put the Philae lander in the right spot on a spinning comet in this interactive game? In real life, the landing took about seven hours, so we've sped things up for you. For a more in-depth look at the comet, the lander and the mission, read on below the game.

To avoid disaster, you must release the lander from Rosetta at exactly the right moment. Experiment with Philae's launch controls to see if you can land on Comet 67P.

Set the height. The higher you are, the further you will travel.

Set the speed. The more speed, the faster you will land.

Launch height Launch speed Launch

After 10 years, and a journey of more than six billion kilometres, the Rosetta spacecraft sent its fridge-sized Philae lander down to Comet 67P/Churyumov-

Kuva 17. BBC Newsin artikkelissa Rosetta mission: Can you land on a comet? käyttäjä voi testata, millaisilla asetuksilla robotti saadaan laskeutumaan komeetan maaperälle.

7 Johtopäätökset

Tässä päätösluvussa arvioin testianalyysissa tekemiäni havaintoja ja pohdin niitä journalististen verkkoartikkeleiden tuotannon ja toimitusten käytäntöjen kautta.

7.1 Päätelmiä havaintojen pohjalta

Sisällönvalinnan interaktiivisuuden korostuneisuus

Tutkimukseni toi valaisua journalistisissa verkkoartikkeleissa käyttöliittymätasolla tarjolla oleviin interaktiivisuuden tapoihin ja niihin sisältyviin käyttäjän toimintamahdollisuuksiin. Havaintojeni perusteella näyttää vahvasti siltä, että käyttäjän osallistuva rooli rajoittuu sisällön valinnan ulottuvuuksiin. Sisällön luonnin mahdollisuuksia käyttäjille ei ainakaan artikkeliosion sisällä ollut juuri tarjolla.

Tarkastelemani verkkoartikkelit olivat interaktiivisuustoimintojen suunnittelultaan kaiken kaikkiaan melko perinteisiä, sillä jokaisessa analysoimassani artikkelissa korostui sisällön valinnan interaktiivisuus. Sisällönluomisen mahdollisuus oli tarjolla vajaassa kolmanneksessa analysoiduista artikkeleista, ja pelimäisyyttä hyödynsi artikkeleista joka neljäs.

Olin odottanut, että sisällön luonnin interaktiivisuutta olisi tarjottu enemmän. Toisaalta kun analyysini kohteena olivat journalistiset, julkaisijalta massayleisölle lähetettävän viestin lähtökohtaan perustuvat verkkosivut, sisällönluomisen pieni osuus ei ole niin yllättävää. Toisin muotoillen havaintojeni perusteella näyttää siltä, että maineikkaiden perinteisten mediatalojen tuottaman journalismin perusajatus on edelleen tiukasti toimitusten tahoillaan tekemä juttupaketti, joka lähetetään eteenpäin yleisölle (vrt. Deuze 1999, 385).

Journalismi on kuitenkin väistämättä muuttumassa ja jo muuttunut internetin yleistymisen myötä. Kansalaisjournalismi, osallistavuus ja keskustelevuus ovat tulleet osaksi myös toimitusten arkea (ks. Heinonen 1999, 47). Toimittajat keskustelevat yleisönsä kanssa Twitterissä, minkä lisäksi sähköpostin ja sosiaalisen median alustojen kautta on voinut jo sangen pitkään lähettää toimitukselle

palautetta ja juttuvinkkejä (ks. emt., 47). Fortunati ja kumppanit (2005) tutkivat nettiuutisten julkaisijoiden sivuilla tarjottujen sähköpostien, foorumien ja chat-kanavien kommunikatiivisuutta jo kymmenen vuotta sitten. Kaksisuuntaisuus ei kuitenkaan näkynyt analysoimissani verkkoartikkeleissa, mikä havainnollistui siinä, että artikkeleista vain harva hyödynsi sisällön luonnin interaktiivisuutta.

Nykyisin keskustelevuus verkkoympäristössä tuntuu toteutuvan pääosin sosiaalisessa mediassa, joiden alustoille myös mediatalot linkittävät journalistista sisältöään. Kartoitin yhdellä testianalyysikerroksella myös sisällön jakamisen interaktiivisuustoimintoja, mutta jätin tämän ulottuvuuden pois tutkielman lopullisesta luokittelurungosta. Säästin kuitenkin laskentojeni tulokset, ja niiden perusteella sisällön jakamista hyödynsivät kaikki julkaisijat liki jokaisessa artikkelissaan. Esimerkiksi The Guardianin artikkelin jakotoiminnoissa on edustettuna viisi erilaista sosiaalisen median palvelua ja lisänä vielä mahdollisuus sähköpostittaa kyseinen artikkeli haluamalleen vastaanottajalle. Tämä viittaa mielestäni siihen, että keskustelevuuden painopiste on siirretty pois julkaisijoiden omilta sivuilta kohti sosiaalisen median julkaisualustoja. Tosin on syytä huomata, että rajasin analyysini pelkästään artikkelialueeseen. Koska tarkasteluni ei kohdistunut koko verkkosivun tasolle, sivuilla on saattanut olla yksittäisiä, keskustelun mahdollistavia toimintoja, joita en ole noteerannut enkä niiden toiminnallisuutta testannut.

Vahva vaikutelmani onkin, että keskustelevuus on delegoitu sosiaaliselle medialle, pois julkaisijan omilta verkkosivuilta.

Peli-interaktiivisuuden vähäisyys

Peli-interaktiivisuutta hyödynnettiin suhteellisesti aika monessa analysoimistani artikkeleista. Lukumääräisesti peli-interaktiivisuus jäi vähäisemmäksi kuin sisällön valinta, mutta pidän neljää esiintymää 21:ssä artikkelissa silti kohtalaisena määränä. Peli-interaktiivisuus jakautui aika lailla tasan tietoa mittaavan ja simulaatiivisen peli-interaktiivisuuden kesken³³. Olin odottanut, että tietokilpailua olisi hyödynnetty enemmän, sillä tietokilpailupelin koostaminen on nopeampaa kuin enemmän suunnittelua ja ohjelmointia vaativan simulaatiivisen pelin (ks. Usherwood 2012). Esimerkiksi The Washington Post rakentaa tietokilpailupelinsä usein valmiin julkaisupohjan, *templatien*, avulla (Mullin 2015). Tällainen sopisi hyvin etenkin nopeuteen tähtäävien julkaisijoiden julkaisustrategiaan:

³³ Tietokilpailua oli toki prosentuaalisesti 75% kaikista pelimäisyyden esiintymistä (kolme esiintymää neljästä).

esimerkiksi Helsingin Sanomat pyrkii nopeuttamaan julkaisurytmiään julkaisupohjien avulla (Journalism.co.uk 2015).

Alaa koskevista tutkimuskeskusteluista pelien tulemisesta osaksi journalismia on puhuttu jo muutamia vuosia (ks. esim. Burton 2005, 88; vrt. myös artikkelin julkaisuvuosi Muthukumaraswamy 2009). Teoriassa pelit voivat avata journalismille uudenlaisia mahdollisuuksia. Pelit voivat esimerkiksi sijoittua historiallisiin tapahtumiin tai sitten niiden avulla voi selittää uutisen aiheena olevaa tapahtumaa tai vaikkapa havainnollistaa poliittisen järjestelmän toimintaa (Burton 2005, 88).

Pelien käyttöä on tosin kritisoitu siitä, että peli-interaktiivisuus ei sovi journalismin toimintaperiaatteisiin. Peli voi olla toteutukseltaan epärelevantti (Muthukumaraswamy 2009) tai jopa esitystavaltaan mauton (Burton 2005, 90). Burton (emt., 91) nostaa myös esille pelien tekemisen tasapaino-ongelman: mitä realistisempi peli, sitä hankalampi on saada pelaajia nauttimaan siitä. Gallowayn (2004) mukaan realismisuuden lisääminen vähentää pelattavuutta ja tekee pelistä pelkän simulaation. Simulaatio ja peli ovat Gallowayta tulkiten siis toisensa poissulkevia (ks. myös Crawford 2003, alaluvussa ”Games versus Simulations”).

Sanotun lisäksi peli-interaktiivisuuden yleistymistä verkkojournalismissa hidastuttaa sen kehittämisen kalleus perinteiseen journalismin tuottamiseen verrattuna (Montana 2015). Kaupalliset journalistiset julkaisijat kilpailevat nopeudella (Azeez 2009, sähköisen version sivu 10). Tässä kilpailussa julkaisijat kamppailevat esimerkiksi siitä, kuka tekee journalismia laadukkaimmin ja kuka saa ensimmäisenä julkaistua jotain laajasti kiinnostavaa (emt.). Azeezin (emt.) mukaan tärkein julkaisijoiden intressi on kuitenkin hyvä taloudellinen tulos. Yksinkertaisten pelien toteuttaminen onnistuu nopeuskilpailussa, mutta suunnittelua vaativien pelien toteuttaminen ei (vrt. Usherwood 2012).

Peli-interaktiivisuus voisi kuitenkin olla väline kilpailussa siitä, kuka pystyy tuottamaan omaperäistä ja sitä kautta kiinnostavaa sisältöä.

Verkkoartikkeleiden käytettävyys

Tutkimustani hankaloittivat muun muassa piilossa olevat hotspotit, joita kaikkia en välttämättä edes huomannut. Hotspotien huomaamattomuus voi johtua esityksen huonosta designistä, jossa hotspotia ei

ole osattu kunnolla osoittaa klikattavaksi tai manipuloitavaksi objektiksi. Kyseessä voi olla myös tarkoituksellinen piilottaminen eli käyttäjän ei ole tarkoituskaan löytää hotspotia helposti.

Hyperlinkkien ulkoasu vaihteli The New York Timesin verkkoartikkeleissa. Myös tämä seikka vaikeutti hyperlinkkien tunnistamista. Hyperlinkkien ulkoasu oli sidottu eri osastojen ulkoasuun ja vaihteli sen mukaisesti eli linkit saattoivat näyttää yhden osaston artikkelissa toisenlaisilta kuin jonkun toisen osaston artikkelissa.

Käytettävyyden näkökulmasta on tärkeää, että hyperlinkit ovat tunnistettavia (Loranger 2015) ja pysyvät mieluusti samanlaisina sivulta ja sivustolta toiselle. Käyttöliittymätasoa koskevan genreteorian mukaan (vrt. Eriksen & Ihlström 2000, 1) käyttäjä tekee tulkintoja sisällöstä suhteuttaen käytössä olevaa sivua aiemmin käyttämiinsä sivuihin. Jos käyttäjä esimerkiksi on tottunut siihen, että tekstimuotoinen hyperlinkki on väriltään sininen ja alleviivattu, hän tunnistaa intuitiivisesti ja helposti kaikki tuolla ulkoasulla varustetut tekstit hyperlinkeiksi. Jos hyperlinkkien ulkoasu taas vaihtelee sivusta toiseen, käyttäjä ei tunnista hyperlinkkejä yhtä helposti, vaan joutuu päättelemään kunkin tapauksen kohdalla erikseen, onko tekstialue hyperlinkki vai ei (Nielsen 2004).

BBC Newsin ja The Guardianin verkkoartikkeleiden kohdalla hyperlinkkien ulkonäkö oli The New York Timesiä johdonmukaisempi ja näin viime mainittua intuitiivisempi käyttäjä.

Verkkjournalismin tulevaisuusnäkökymät

Verkko ja journalismi ovat tänä päivänä tiiviissä liitossa keskenään. Van der Haak ja kumppanit (2012) visioivat uuden teknologian muuttavan journalismia enemmän kansalaisjournalismin, joukkoistamisen ja verkottuvuuden suuntaan. Uutisia luetaan Suomessa nykyään enemmän netistä kuin aiempina vuosina (Yle 2015; ks. myös Newman ym. 2015, 38-39 ja Picard 2015, 92-93). Suomalaiset mediatalot pohtivat tällä hetkellä, kannattaako niiden painottaa liiketoiminnassaan digitaalista verkkoversiota enemmän kuin perinteistä printtijulkaisua (ks. esim. Journalism.co.uk). Myös van der Haak ja kumppanit nostavat esille perinteisten julkaisoiden huolen ansaintamallien toimivuudesta (emt., 2924).

Kustantajat pohtivat, toteutettaisiinko verkkosivuilla olevien uutisten julkaisu mainosrahoitteisesti vai käyttäjämaksuin. Yhteistä molemmille malleille joka tapauksessa on, että sivuille tarvitaan yleisöä. Ilmaisilla sivuilla julkaisijan tulot tulevat mainosrahoitteisuuden kautta,

maksumuureilla varustetuilla sivuilla raha tulee yleisöltä. Verkkosivun lukijat voivat olla sisällöstä maksajia tai sitten seuraajat voivat houkutella mainostajia maksamaan sivuilla nähtävistä mainoksista (vrt. Haaramo 2014, 62). Myös sekamalli on mahdollinen. The New York Timesin verkkoartikkelien seassa on samoja mainoksia, jotka näkyvät myös ilmaiskäyttäjille. Maksavat asiakkaat pääsevät selaamaan verkkoartikkeleja rajoituksetta. Ilmaiskäyttäjillä on kymmenen artikkelin kuukausittainen käyttörajoitus (The New York Times 2015c). Sen sijaan The Guardianin tablettiversiosta on tarjolla mainokseton versio maksaville asiakkaille (The Guardian 2015b).

Interaktiivisuus ja käyttäjäytyvyisyys näyttävät nivoutuvan toisiinsa (ks. esim. Deuze 2003, 214). Kuten aiemmin totesin, kaupallisin periaattein toimivat journalistiset julkaisijat noudattavat kilpailun logiikkaa (Azees 2009). Interaktiivisuus ja sen mahdollisuudet ovat yksi kiinnostava tekijä, joilla kustantajat voisivat keskinäisessä kilpailussaan yrittää erottua selvästi enemmän kuin tämän työn perusteella näyttää tapahtuvan.

7.2 Pohdintoja pro gradu -tutkielman tekemisestä

Omasta tutkijanpositiosta

Tutkin pro gradu -tutkielmassani siis mediumissa – tarkemmin ottaen tietokonenäytön käyttöliittymätasolla – sijaitsevaa, verkkosivujen artikkeleihin sijoitettua interaktiivisuutta. Pyrin tunnistamaan artikkeleissa sijaitsevia interaktiivisuustoimintoja tekemieni havaintojen pohjalta. Koostin tunnistamista varten ennakkokriteerit, joiden perusteella luokittelin interaktiivisuustoiminnot kolmeen eri luokkaan ja niiden alaluokkiin. Pohjasin ennakkokriteereiden luomisen interaktiivisuuden teoriaan (käyttäjän ja tietosisällön suhde ja peli-interaktiivisuus).

Tästä teoriapohjasta huolimatta olin kuitenkin itse myös havainnoija. Vaikka tavoitteeni oli olla mahdollisimman objektiivinen, interaktiivisuuksien jaottelusta tekee väistämättä osittain subjektiivista oma roolini havainnoijana ja toimintojen tunnistajana. Esimerkiksi Ces Koolstra ja Mark Bos (2009, 385) esittävät, että arvioinnista kannattaa eristää pois käyttäjien tekemiin havaintoihin perustuva interaktiivisuuden arviointi juuri sen subjektiivisuuden vuoksi. Kaksikon mielestä käyttäjillä ei ole

riittävän puolueetonta ja riippumatonta arviointimittaria ja näin ollen heidän antamansa arviot eivät ole keskenään vertailukelpoisia (emt., 385). Koska luokittelut tässä työssä ovat omiani, olen eittämättä Koolstran ja Bosin mainitseman subjektiivisen arviointiaseman vanki.

Olen kuitenkin pyrkinyt havainnoinnissani järjestelmällisyyteen ja mahdollisimman täsmällisten kriteereiden noudattamiseen. Samalla tutkimuksen perustuminen omiin havaintoihini tarkoittaa sitä, että tulokset eivät vaihtele tutkijasta tai tulkitsijasta toiseen.

Luokkien valintaprosessista

Interaktiivisuuden kriteerien luominen oli hidasta ja työlästä. Muutin mieltäni useasti ja tutkimuksen idea oli ajoittain hukassa. Projektiin kului pidempään kuin olisi ollut toivottavaa. Törmäsin alussa ongelmiin interaktiivisuuden määrittelemisessä. Löysin tiettyjä määritelmällisen yksimielisyyden alueita, mutta niiden soveltaminen omassa aineistossani osoittautui hankalaksi. Kävin läpi useita eri vaihtoehtoja ja tein niiden pohjalta testianalyyseja. Kompastuskivenä oli kuitenkin aina se, että ne eivät tarjonneet aukotonta käsitystä interaktiivisuudesta. Halusin tehdä oman luokitteluni niin, että luokkien jaottelu on selkeää ja joka kohdaltaan perusteltavissa. Lopulta päädyin tekemään peruserottelun sisällön valinnan ja sisällön luomisen interaktiivisuuteen, sillä ne piirtävät mielestäni selkeimmät toiminnallisuuden rajat käyttöliittymätasolla.

Ideanani oli kuvailla ja määritellä mahdollisimman tarkasti se, millainen kukin käyttöliittymätasoinen interaktiivisuustoiminto on. Pidin tätä koko tutkimuksen teon ajan ohjenuoranani, koska halusin pysyä havaintojen tekemisessä mahdollisimman riippumattomana. Logiikkani oli, että kun kriteeristö on mahdollisimman aukoton ja selvä, omien subjektiivisten mielipiteideni ja vaikutteiden osuus olisi myös mahdollisimman pieni.

Tarkastelin aluksi vain mainittujen kahden interaktiivisuustekijän (sisällön valinta ja sisällön luominen) roolia, mutta päädyin lisäämään mukaan pelimäisyyden, jotta saisin hahmotelluksi käyttöliittymätasoisesta interaktiivisuudesta hieman laajemman kuvan.

Luokkien määrittelystä käytännössä

Sisällön valinnan ja sisällön luonnin luokkien teoreettinen määrittely on helppoa, mutta niiden käytännön tasolle tuominen osoittautui takkuiseksi. Yritin aluksi luoda pohjaa muun muassa Kumiko Aokin (2000) jaottelutavalla, mutta en saanut rakennetuksi sen pohjalta selkeitä jaottelukriteereitä.

Kaiken kaikkiaan gradun tekeminen on ollut pitkä prosessi, mutta olen silti tyytyväinen päätökseeni yrittää löytää teoriaan vahvasti nojaavat ja samalla käytännössä toimivat määrittelyt ja kriteerit kullekin käyttämälleni interaktiivisuuden luokalle.

Sinänsä olisi ollut mahdollista ja periaatteessa tarpeellistakin kehittää uusia interaktiivisuuden pääluokkia ja erottaa niille tarkempia alaluokkia. Sijaa jäi vielä myös luokittelun soveltamiselle käytännössä omastani poikkeavalla tavalla.

Laskemisen ja jaottelun soveltamisen ongelmista

Saamiini tuloksiin vaikuttaa kolme tekijää. Ensimmäiset kaksi niistä liittyvät aineistoni kokoon ja valintaan, kolmas syy puolestaan valitsemaani laskemistapaan.

Ensimmäinen huomioonotettava asia on aineistoni pienuus. Aineistonani on kolmen journalistisen julkaisijan seitsemän viimeisimmäksi julkaistua verkkoartikkelia. Näin ollen yksikin lisäsiintymä nosti tulosta lukumäärään nähden kohtuuttomasti sekä yksittäisiä julkaisijoita tarkasteltaessa että suhteutettaessa julkaisijat toisiinsa.

Toinen huomioitava seikka on tarkastelemieni artikkeleiden julkaisemisen aikaväli. Aineiston varhaisimman ja tuoreimman esimerkin välillä on eroa noin yksi kalenterivuosi, enkä ole pystynyt ottamaan huomioon tuona aikana mahdollisesti tapahtuneita teknologisia tai verkkouutisoinnin luonteeseen vaikuttaneita muutoksia.

Lisäksi havaintoihini on saattanut vaikuttaa se, että olen analysoinut valitsemiani artikkeleita eri aikoina. Joitakin aineistossani olleita verkkoartikkeleita päivitetään aina kun uutta tietoa tulee, jolloin myös sen interaktiivisuustoiminnot saattavat muuttua. Havaintoni ja laskelmani perustuvat versioon , jonka olen liittänyt työn loppuun kuvakaappauksina (Liite 5).

Lopulta myös valitsemallani interaktiivisuustoimintojen laskutavalla on oma vaikutuksensa tuloksiin. Kyse on itse tekemistäni rakennelmista, joilla pyrin kuvaamaan tarkastelun kohteena olevaa asiaa (vrt. KvaliMOTV: Kvantifiointi). Soveltamani laskutapa ei esimerkiksi kerro, kuinka vahvasti

jokin yksittäinen artikkeli mahdollistaa tietyn interaktiivisuuden, sillä laskin kunkin sisällönvalinnan interaktiivisuustoiminnallisuuden (G, P, W, Y ja Ä) ja sisällönluonnin (KESKUSTELEVVUUS ja EI-KESKUSTELEVVUUS) ja pelimäisyyden tyyppin (TIETO ja SIMULAATIO) yhden artikkelin kohdalla vain kertaalleen. Tulokset eivät siis kerro tietyn interaktiivisuustoiminnallisuuden mahdollisista kasaumista yhdessä ja samassa artikkelissa. Tällaisen lähestymistavan tarpeellisuus valkeni minulle vasta viimeisimpien testianalyyysien kohdalla, ja olin ehtinyt viedä tutkielmani jo niin pitkälle, että en enää ehtinyt enkä halunnut muuttaa sen suuntaa.

Aineistoni pienen koon vuoksi olisi ollut hedelmällisempää käyttää enemmän laadullista tarkastelun tapaa. Tekemääni analyysiin onkin syytä suhtautua ennen muuta analyysikokeiluna, jossa testasin aiemman tutkimuskirjallisuuden pohjalta luomaani interaktiivisuustoimintojen käyttöliittymätasosta luokittelua käytännössä. Mielestäni onnistuin osoittamaan, että luokitteluni toimii ja että sitä olisi mahdollista ja mielekästä soveltaa laajempaan aineistoon. Vasta selvästi isomman aineiston pohjalta olisi mahdollista tehdä päätelmiä erilaisten interaktiivisuustoimintojen yleisyydestä journalistisissa internetartikkeleissa.

7.3 Jatkotutkimusajatuksia

Tekemäni pro gradu -tutkielma perustelee jatkotutkimusta, joka tarttuisi tilastollisesti edustavalla tavalla eri interaktiivisuustoimintojen tarjoamiseen verkkojournalismissa. Kuten todettua työni ei esimerkiksi valota, missä määrin jossakin yksittäisessä artikkelissa korostuu juuri tietynlainen interaktiivisuus. Interaktiivisuustoimintojen kasautumat huomioon ottava laskentatapa mahdollistaisi myös sen tarkastelun, interaktiivisuustoiminnot ovat journalistisissa verkkoartikkeleissa yleisimmin tarjottuja. Samalla avautuisi mahdollisuus ristiintaulukoinneille, joissa interaktiivisuustapojen toiminnallisuuden luonne voitaisiin suhteuttaa esimerkiksi niiden hotspotien ulkoasuun. Tällainen tieto olisi hyödyllistä muun muassa suunniteltaessa verkkoartikkeleiden interaktiivisuutta ulkoasun näkökulmasta.

Kiinnostava jatkotutkimuksen alue olisi myös tehdä käyttäjätutkimusta verkkoartikkeleiden interaktiivisuudesta. Tutkimuksessa voisi tarkastella esimerkiksi, kuinka usein käyttäjät huomaavat tiettyntyyppisiä interaktiivisuustoimintoja ja kuinka usein he käyttävät niitä. Toinen lähestymistapa olisi selvittää, missä määrin käyttäjät arvostavat tiettyjen interaktiivisuustoimintojen olemassaoloa ja miten

helpoksi tai hyödylliseksi he arvioivat kunkin toiminnon käyttämisen. Kehittämiäni jaotteluja olisi mahdollista käyttää hyödyksi interaktiivisuustoimintojen erottelussa ja luokittelussa tällaisia käyttäjätyytyväisyys- ja käytettävyydestarkasteluja varten.

Kolmas tarkasteluaspekti voisi olla, miten erilaisia interaktiivisuustapoja käytetään erilaisia uutisaiheita koskevissa verkkoartikkeleissa. Verkkoartikkelit voi jakaa niissä käytettyjen asiasanojen, keywords- tai tag-tunnisteiden, perusteella eri luokkiin ja sen jälkeen tarkastella, mitä interaktiivisuustoimintoja kunkin asiasanan sisältävissä verkkoartikkeleissa käytetään. Yksi tarkastelun kohde voisi tällöin olla vaikkapa, miten budjettia koskevat verkkoartikkelit on toteutettu. Tällä tavoin olisi mahdollista selvittää, miten julkaisijat lähestyvät kutakin aiheyyppiä. Tätä tietoa voisi hyödyntää edelleen tarkastelemalla myös käytettävyyttä tiettyjä interaktiivisuustoimintoja sisältävissä artikkeleissa. Tämän lähestymistavan heikkona puolena toki on, että se ei osaa tehdä eroa vaikkapa interaktiivisuutta hyödyntävän tilastoesityksen ja staattisen, interaktiivisuutta sisältämättömän tilaston välille. Interaktiivisuustoimintojen erottelu on joka tapauksessa hyödyllistä tietoa verkkosivujen käytettävyyden kannalta, sillä se mahdollistaa jatkotutkimuksen vaikkapa yksittäisten interaktiivisuustoimintojen vaikutuksesta artikkelin kokonaisviestin vastaanottoon ja ymmärtämiseen.

Lähteet

Tieteelliset lähteet

Andriessen, J.H. Erik (2003) *Working with Groupware: Understanding and Evaluating Collaboration Technology*. Lontoo: Springer-Verlag.

Aoki, Kumiko (2000) Taxonomy of Interactivity on the Web. Esitelmä *Association of Internet Researchers* -konferenssissa. University of Kansas. Lawrence, Kansas. (Saatavilla: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.198.4493&rep=rep1&type=pdf>).

Azeez, Adesina Lukuman (2009) The Effects of Commercial Pressures on News. *The African Journal of Arts and Cultural Studies* 2(1): 85-90. (Saatavilla: <https://unilorin.edu.ng/publications/azeezal/Effects%20of%20Commercial%20Pressures.pdf>)

Barab, Sasha; Thomas, Michael, Dodge Tyler; Carteaux, Robert & Tuzun, Hakan (2005) Making learning fun: Quest Atlantis, a game without guns. *Educational Technology Research and Development* 53(1): 86-107.

Bordewik, Jan & van Kaam, Ben (2002/1986) Towards a new classification of tele-information services. Teoksessa McQuail, Denis (toim.) *McQuail's Reader in Mass Communication Theory*. Amsterdam: SAGE, 114-124.

Brown, Emily & Cairns, Paul (2004) A grounded investigation of game immersion. Esitelmäteksti *CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* -konferenssissa. (Saatavilla: [http://complexworld.pbworks.com/f/Brown+and+Cairns+\(2004\).pdf](http://complexworld.pbworks.com/f/Brown+and+Cairns+(2004).pdf))

Bucy, Erik P. (2004) Second Generation Net News: Interactivity and Information Accessibility in the Online Environment. *The International Journal on Media Management* 6(1&2): 103–114.

Burton, Jon (2005) News-Game Journalism: History, Current Use And Possible Futures. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society* 3(2): 87-99.

Cameron, David (2001) Playing Serious Games in Journalism Classes. *AsiaPacific MediaEducator* 1(11): 141-149.

Carey, John (1989) Interactive Media. Teoksessa Barnouw, Erik; Gerbner, George; Schramm, Wilbur; Worth, Tobia L. & Gross, Larry (toim.) *International Encyclopedia of Communications Volume 2*. Oxford: Oxford University Press, 328-330.

Daintith, John & Wright, Edmund (toim.) (2008): *A Dictionary of Computing (6 ed.)*. Oxford: Oxford University Press.

Deuze, Mark (1999) Journalism and the Web. *International Communication Gazette* 61(5): 373-390.

Downes, Edward J. & McMillan, Sally J. (2000) Defining interactivity. A qualitative identification of key dimensions. *New Media and Society* 2(2): 157–179 (Saatavilla: <http://web.utk.edu/~sjmcmill/Research/ms982012.doc>)

Ermi, Laura; Heliö, Satu & Mäyrä, Frans (2004) Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Tampereen yliopisto: Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio. (Saatavilla: <https://tampub.uta.fi/handle/10024/65503>)

Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2005) Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Digital Games Research Association DiGRA.

Fortunati, Leopoldina; Raycheva, Lilia; Harro-Loit, Halliki & O’Sullivan, John (2005) Online News Interactivity in Four European countries: A Pre-Political Dimension' (comparing practices in Bulgaria, Estonia, Ireland and Italy). Teoksessa Masip, Pere & Rom, Josep (toim.) *Trípodos [EXTRA 2005] Vol. 1. La utopia digital en els mitjans de comunicació: dels discursos als fets. Un balanç*. Barcelona: Universitat Ramon Llull, 417-430. (Saatavilla: https://web.archive.org/web/20140410014405/http://cicr.blanquerna.url.edu/2005/Abstracts/PDFsComunicacions/vol1/05/FORTUNATI_RAYCHEVA_HARROLOIT_OSULLIVAN.pdf)

Frasca, Gonzalo (2003) Simulation versus narrative. Introduction to ludology. Teoksessa Wolf, Mark J.P. & Perron, Bernard (toim.) *Video/Game/Theory*. Lontoo: Routledge, 221-235. (Saatavilla: http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Kultur_und_Medien/Medien_und_Kulturwissenschaft/Dozenten/Szentivanyi/Computerspielanalyse_aus_kulturwissenschaftlicher_Sicht/frasca.pdf)

- Galloway, Alexander R. (2004) Social Realism in Gaming. *Game Studies* 4(1) (Saataavilla: <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>)
- Giussani, Bruno (1997) A New Media Tells Different Stories. *First Monday* 2(4-7) (Saataavilla: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/521/442>)
- Ha, Louisa & James, E. Lincoln (1998) Interactivity Reexamined: A Baseline Analysis of Early Business Web Sites. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 42(4): 457-474.
- Haaramo, Eeva (2014) ” Aita kuin aita ” – maksumuurit verkkomedian kulutuksessa. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto: Taloustieteen laitos. (Saataavilla: https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/144393/Eeva_Haaramo_Pro_Gradu_2014.pdf?sequence=2)
- Heeter, Carrie (1989) Implications of New Interactive Technologies for Conceptualizing Communication. (Saataavilla: http://www.academia.edu/1888626/Implications_of_new_interactive_technologies_for_conceptualizing_communication)
- Heikkilä, Tarja (2014): Kvantitatiivinen tutkimus. Powerpoint-aineisto. (Saataavilla: <http://www.tilastollinentutkimus.fi/1.TUTKIMUSTUKI/KvantitatiivinenTutkimus.pdf>)
- Heinonen, Ari (1999) *Journalism in the Age of the Net*. Acta Universitatis Tamperensis 685. Tampereen yliopisto: Tiedotusopin laitos.
- Jacobson, Susan (2012) Transcoding the news: An investigation into multimedia journalism published on nytimes.com 2000–2008. *New Media & Society* 14(5): 867-885.
- Jensen, Jens F. (1998) Interactivity. Tracking a new concept in Media and Communication Studies. Teoksessa Mayer, Paul A. (toim.) *Computer Media and Communication. A Reader*. Oxford: Oxford University Press, 308-328.
- Ketterer, Stan (2001) Links engage readers of online crime stories. *Newspaper Research Journal*, 22(2): 2-14. (Saataavilla: <http://crawl.prod.proquest.com.s3.amazonaws.com/fpcache/75db3f2bac5d0c442236bd9e0b40030d.pdf> ?

AWSAccessKeyId=AKIAJF7V7KNV2KKY2NUQ&Expires=1451218212&Signature=LthD8zf4OQgvMeoLffHAyg73z68%3D)

Kiili, Kristian (2005) Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education* 8(1): 13–24.

Kiousis, Spiro (2002) Interactivity: A Concept Explication. *New Media & Society* 4(3): 355-383. (Saatavilla: <http://portal.tapor.ca/my-texts/146.text>).

Kivessilta, Jenni (2005) *Uusi media – Uudenlainen yleisö? Lukijoiden mahdollisuus aktiiviseen toimijuuteen suomalaisten sanomalehtien verkkolehdistä*. Pro gradu –tutkielma. Tampereen yliopisto: Tiedotusopin laitos. (Saatavilla: <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/92736/gradu00559.pdf?sequence=1>)

Koolstra, Cees M. & Bos, Mark J. W. (2009) The Development of an Instrument to Determine Different Levels of Interactivity. *International Communication Gazette* 71(5): 373-391. (Saatavilla: <http://www.sagepub.com/mcquail6/Online%20readings/6d%20Koolstra%20&%20Bos.pdf>)

Kuusisto, Päivi & Pippuri, Mika (1998) *Verkkojulkaisun eväät*. Julkaisuja C; 24. Tampereen yliopisto: Tiedotusopin laitos.

Kuutti, Heikki (2006) *Uusi mediasanasto*. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.

Larsson, Anders Olof (2011) Interactive to me – interactive to you? A study of use and appreciation of interactivity on Swedish newspaper websites. *New Media & Society* 13(7): 1180-1197.

Law, Jonathan (toim.) (2009) *A Dictionary of Business and Management* (5 ed.). Oxford: Oxford University Press.

Lilleker, Darren G. & Malagón, Casilda (2011) Levels of Interactivity in the 2007 French Presidential Candidates' Websites. *European Journal of Communication* 25(1): 25-42.

Massey, Brian L. & Levy, Mark R. (2007) Interactivity, Online Journalism, and English-Language Web Newspapers in Asia. *Journalism & Mass Communication Quarterly* 76(1): 138-151.

McMillan, Sally (2009) Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents and Systems. Teoksessa Lievrouw, Leah A. & Livingstone, Sonia (2006) *Handbook of New*

Media. Social Shaping and Social Consequences of ICTs. Updated Student Edition. Lontoo: SAGE Publications, 205-229. (Saatavilla: <http://web.utk.edu/~sjmcmill/Research/interactivity2.doc>)

Myers, Brad (1995) User Interface Software Tools. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* 2(1): 64-103. (Saatavilla: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.308.6580&rep=rep1&type=pdf>)

Nye, Benjamin D. & Silverman, Barry G. (2012) Affordance(s). (Saatavilla: http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1682&context=ese_papers)

Opgenhaffen, Michaël (2011) Multimedia, interactive and hypertextual features in divergent online news platforms: An exploratory study of Flemish online news 16(3) (Saatavilla: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2826/2814>)

Pasula, Susanna (2002) Verkkodokumentin ilmaisukeinot - Kummitus dokumenttielokuvan, valokuvan ja hypermedian risteyksessä. Pro gradu –tutkielma. Tampereen yliopisto: Tiedotusopin laitos.

Pietilä, Veikko (2005) *On the Highway of Mass Communication Studies*. New York: Hampton Press.

Rafaeli, Sheizaf (1988) Interactivity: From new media to communication. Teoksessa Hawkins, Robert P.; Wiemann, John M. & Pingree, Suzanne (toim.) *Advancing communication science: Merging mass and interpersonal processes*. Newbury Park etc.: Sage, 110-134. (Saatavilla: http://gsb.haifa.ac.il/~sheizaf/interactivity/Interactivity_Rafaeli.pdf)

Richards, Russell (2006) Users, Interactivity and generation. *New Media & Society* 8(4): 531-550.

Schultz, Tanjev (1999) Interactive Options in Online Journalism: A Content Analysis of 100 U.S. Newspapers. *Journal of Computer-Mediated Communication* 5(1) (sivut eivät tiedossa)

Sihvonen, Tanja (2006) Simulaatio/representaatio. Teoksessa Ridell, Seija, Väliäho, Pasi & Sihvonen, Tanja (toim.) *Mediaa käsittämässä*. Tampere: Vastapaino, 129-152.

Siitonen, Marko & Launonen, Sanna-Kaisa (2014) Viihteen ja vakavuuden rajoilla – käyttäjien kokemuksia uutispeleistä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. (Saatavilla: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-04.pdf>)

- Sims, Rodney (1997) Interactivity: A Forgotten Art. *Computers in Human Behaviour* 13(2): 157-180 (Saatavilla: <http://www2.gsu.edu/~wwwitr/docs/interact/>).
- Sohn, Dongyoung (2011) Anatomy of interaction experience: Distinguishing sensory, semantic and behavioral dimensions of interactivity. *New Media and Society* 13(8): 1320-1335. (Saatavilla: <http://nms.sagepub.com/content/13/8/1320>).
- Sundar, S. Shyam (2000) Multimedia Effects on Processing and Perception of Online News: A Study of Picture, Audio, and Video Downloads. *Journalism and Mass Communication Quarterly* 77(3):480-499. (Saatavilla: <http://www.journalism.wisc.edu/~dshah/blog-club/Site/Sundar.pdf>)
- Sundar, S. Shyam; Kalyanaraman, Sriram & Brown, Justin (2003) Explicating Web Site Interactivity: Impression Formation Effects in Political Campaign Sites. *Communication Research* 30(1):30-59. (Saatavilla: https://wiki.umn.edu/pub/Wangx908/WebHome/Explicating_Web_Site_Interactivity.pdf)
- Thurman, Neil J. & Lupton, Ben (2008) Convergence calls: multimedia storytelling at British news websites. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 14(4): 439-455 (Saatavilla: <http://openaccess.city.ac.uk/120/2/Thurman%20Convergence%20Calls.pdf>)
- Usherwood, Simon (2012) Common Problems and How to Avoid Them - How To Do Simulation Games. (Saatavilla: <https://sites.google.com/site/howtodosimulationgames/>)
- Van Der Haak, Bregtje; Parks, Michael & Castells, Manuel (2012) The Future of Journalism : Networked Journalism. *International Journal of Communication* 6: 2923-2938.
- Van Eck, Richard (2006) Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. *EDUCAUSE Review* 41(2): 16-30.
- Vorderer, Peter; Hartmann, Tilo & Klimmt, Christoph (2003) Explaining the Enjoyment of Playing Video Games: The Role of Competition. (Saatavilla: http://www.researchgate.net/publication/220851167_Explaining_the_enjoyment_of_playing_video_games_the_role_of_competition)
- Zerba, Amy (2003) Perceived Motives for Clicking on Multimedia Features on News Web Sites: An Exploratory Study. MA thesis in Mass Communication. University of Florida, Gainesville. (Saatavilla: http://etd.fcla.edu/UF/UFE0000834/zerba_a.pdf)

Alkuperäislähteet käyttämiini tai muutoin viittaamiini toisen käden lähteisiin (eivät ole olleet käytössäni)

Bordewik, Jan & van Kaam, Ben [1986] Towards a new classification of tele-information services. *Intermedia* 14(1): 1621. (Hallussani on vuoden 2002 versio artikkelista.)

Jäckel, Michael [1995] “Interaktion. Soziologische Anmerkungen zu einem Begriff”, *Rundfunk und Fernsehen* 43(4): 463-476

Klimmt, Christoph [2001] Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug. *Zeitschrift für Medienpsychologie* 13(1): 22-32.

Klimmt, Christoph. & Vorderer, Peter [2000] Disclosing the secret behind computer games. Esitelmä *The 7th Conference of the International Society for the Empirical Study of Literature (IGEL)* -konferenssissa, 31.07. – 04.08. 2000, Toronto.

Ei-tieteelliset lähteet ja verkkosivustot

Acharya, Ujjwal (2012) Online Journalism. <http://www.slideshare.net/ujjwalacharya/online-journalism-11227880>

Analytics (2008) Simulation Games #1: Definition.

<http://amitadeshpande.blogspot.fi/2008/01/simulation-games-1-definition.html>

AskLeo.com: Can I rely on the URL shown in the browser’s status bar being accurate?

<https://askleo.com/can-i-rely-on-the-url-shown-in-the-browsers-status-bar-being-accurate/>

Barthel, Michael (2015): STATE OF THE NEWS MEDIA 2015: Newspapers: Fact Sheet. (Saatavilla: <http://www.journalism.org/2015/04/29/newspapers-fact-sheet/>)

Beal, Vangie (2015) The Differences Between the Internet and the Web – Webopedia.

http://www.webopedia.com/DidYouKnow/Internet/Web_vs_Internet.asp

Budiu, Raluca (2015) Mobile User Experience: Limitations and Strengths.

<http://www.nngroup.com/articles/mobile-ux/>

Computer Hope: What is Text Cursor? <http://www.computerhope.com/jargon/t/textcurs.htm>

Crawford, Chris (2003) *The Art of Computer Game Design by Chris Crawford*. Computer (Long Beach Calif). 2003:81. (Saatavilla: http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf)

Dan Fergus Design: Web Page Structure.

<http://www.danfergusdesign.com/classfiles/generalReference/webPageStructure.php>

HTML Basic Tutor: Anatomy of Web page. <http://www.htmlbasictutor.ca/anatomy-of-web-page.htm>

Hobo Internet Marketing <http://www.hobo-web.co.uk/headers/>

Internetix: HTML:n perusteet.

http://opinnot.internetix.fi/fi/muikku2materiaalit/muut/ammattillinen/web/html/html_perusteet.pdf?C:D=1988904

Journalism.co.uk (2015) A legacy problem: The Helsingin Sanomat approach to digital news.

<https://www.journalism.co.uk/news/a-legacy-problem-the-helsingin-sanomat-approach-to-digital-news-/s2/a578883/>

Jyväskylän yliopiston IT-tiedekunta ja avoin yliopisto: WWW (Word Wide Web).

<http://appro.mit.jyu.fi/doc/tyovaline/internet/index2.html>

Kirkon Ulkomaanapu (2015) Peli elämästä. <https://www.tekojakampanja.fi/wp-content/uploads/2015/06/Peli-elamasta.pdf>

KvaliMOTV: Kvantifointi. http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_3.html

Lehtinen, Lauri (2012) Jaakko Yli-Juonikasta kiinnostaa, voiko aivotutkijalla olla rikolliset aivot.

Suomen Kuvalehti 2012(36). (Saatavilla: <http://suomenkuvalehti.fi/jutut/kulttuuri/jaakko-yli-juonikasta-kiinnostaa-voiko-aivotutkijalla-olla-rikolliset-aivot/>)

LINFO GUI <http://www.linfo.org/gui.html>

Loranger, Hoa (2015) Beyond Blue Links: Making Clickable Elements Recognizable.

<http://www.nngroup.com/articles/clickable-elements/>

Microsoft a: Mouse and Pointers. [https://msdn.microsoft.com/en-](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/dn742466%28v=vs.85%29.aspx?f=255&MSPPError=-2147217396)

[us/library/windows/desktop/dn742466%28v=vs.85%29.aspx?f=255&MSPPError=-2147217396](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/dn742466%28v=vs.85%29.aspx?f=255&MSPPError=-2147217396)

Microsoft b: Esittely: Tietokoneen osat. <http://windows.microsoft.com/fi-FI/windows-vista/Demo-Understanding-the-parts-of-your-computer>

Mirriam-Webster: Article. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/article>

Montana, Paula (2015) Interviews: New ways of storytelling: combining classic journalism with game elements. <http://journalismgrants.org/news/2015/bringing-another-dimension-to-storytelling-by-combining-classic-journalism-with-game-elements>

Muthukumaraswamy, Karthika (2009) Games and journalism: Now that journalism is in trouble, why not play with it? <http://onlinejournalismblog.com/2009/04/16/games-and-journalism-now-that-journalism-is-in-trouble-why-not-play-with-it/>

Newman, Nic; Levy, David A. L. & Nielsen, Rasmus Kleis (toim.) (2015) *Reuters Institute Digital News Report 2015*. Reuters Institute for the Study of Journalism. (Saatavilla: https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/Reuters%20Institute%20Digital%20News%20Report%202015_Full%20Report.pdf)

Nielsen, Jacob (2004) Guidelines for Visualizing Links. <http://www.nngroup.com/articles/guidelines-for-visualizing-links/>

Nielsen, Jacob (2012) Mobile Site vs. Full Site. <http://www.nngroup.com/articles/mobile-site-vs-full-site/>

Online Journalism Blog (2008) BASIC principles of online journalism: I is for Interactivity.

<http://onlinejournalismblog.com/2008/04/15/basic-principles-of-online-journalism-i-is-for-interactivity/>

Picard, Robert G. (2015) The Business Outlook: Constraints on growth, but some hopeful signs in digital news provision. Teoksessa Newman, Nic; Levy, David A. L. & Nielsen, Rasmus Kleis (toim.) *Reuters Institute Digital News Report 2015*. Reuters Institute for the Study of Journalism, 92-95.

(Saatavilla: https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/Reuters%20Institute%20Digital%20News%20Report%202015_Full%20Report.pdf)

Publishers Weekly (2007) Chooseco Embarks on Its Own Adventure.

<http://web.archive.org/web/20071009094529/http://www.publishersweekly.com/article/CA6408126.html?>

Reese, Byron (2015) 50 years ago today the word “hypertext” was introduced.

<https://gigaom.com/2015/08/24/hypertext-50/>

Salzman, Peter Jay & Delanoy, Frédéric (2004) Definitions : Types Of Games.

<http://www.tldp.org/HOWTO/Linux-Gamers-HOWTO/definitions.html>

Scriber, Ian (2009) Game Design Concepts. Level 10: Nonlinear Storytelling

<https://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>

Sitepoint OnMouseOver (2014) onmouseover (HTML element). <http://www.sitepoint.com/web-foundations/onmouseover-html-element/>

StackExchange.com (2015) Status Bar. <http://i.stack.imgur.com/Y0ugX.jpg>

Suomienglantisanakirja.fi: interaction. <http://www.suomienglantisanakirja.fi/#/interaction>

Suomienglantisanakirja.fi: interactive. <http://www.suomienglantisanakirja.fi/#/interactive>

Teach-ICT: Hotspot. <http://www.teach-ict.com/glossary/H/hotspot.htm>

TechTerms: Browser. http://techterms.com/definition/web_browser

TechTerms: Hyperlink. <http://techterms.com/definition/hyperlink>

TechTerms: Navigation Bar. http://techterms.com/definition/navigation_bar

TechTerms: Popup. <http://techterms.com/definition/popup>

TechTerms: User Interface. http://techterms.com/definition/user_interface

TechTerms: Webpage. <http://techterms.com/definition/webpage>

The Guardian (2015a) BBC global audience passes 300 million.

<http://www.theguardian.com/media/2015/may/21/bbc-global-audience-passes-300-million-television-radio>

The Guardian (2015b) Subscription FAQs. <http://www.theguardian.com/subscriber-direct/subscription-frequently-asked-questions>

The New York Times (2015a) Strong Job Growth Data Eases Concerns After Winter Dip in Economy.

http://www.nytimes.com/2015/06/06/business/economy/jobs-report-hiring-unemployment-may.html?_r=0

The New York Times (2015b) The New York Times. <http://www.nytimes.com/>

The New York Times (2015c) Digital Subscriptions.

<http://www.nytimes.com/content/help/account/purchases/subscriptions-and-purchases.html#digital-sub-no-sub>

Tietotekniikan termitalkoot: selain. <http://www.tsk.fi/tsk/termitalkoot/fi/hakemistot-267.html?>

[page=get_id&id=ID0031&vocabulary_code=TSKTT](http://www.tsk.fi/tsk/termitalkoot/fi/hakemistot-267.html?page=get_id&id=ID0031&vocabulary_code=TSKTT)

Viestintätieteiden yliopistoverkoston oppimateriaalit: Viestintätieteellinen tutkimus.

<https://viestintatieteet-wiki.wikispaces.com/Viestint%C3%A4tieteellinen+tutkimus>

Youtube (2015a) Firefighters 2014. ([https://www.youtube.com/watch?v=9apf-](https://www.youtube.com/watch?v=9apf-ZgPiTE&feature=youtu.be&t=176)

[ZgPiTE&feature=youtu.be&t=176](https://www.youtube.com/watch?v=9apf-ZgPiTE&feature=youtu.be&t=176)

Youtube (2015b) Train Simulator 2015. ([https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?v=SkDNJ_QKYk0&feature=youtu.be&t=12)

[v=SkDNJ_QKYk0&feature=youtu.be&t=12](https://www.youtube.com/watch?v=SkDNJ_QKYk0&feature=youtu.be&t=12)

Youtube (2015c) Cities: Skylines. ([https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?v=rvau0kddi2Y&feature=youtu.be&t=425)

[v=rvau0kddi2Y&feature=youtu.be&t=425](https://www.youtube.com/watch?v=rvau0kddi2Y&feature=youtu.be&t=425)

Youtube (2015d) Championship Manager. (https://www.youtube.com/watch?v=BHfTVpn_eDY

Youtube (2015e) Zork Zero. (<https://www.youtube.com/watch?v=4SRlpIVezZk>

W3C a - <http://www.w3.org/standards/webdesign/htmlcss>

W3C b - http://www.w3.org/wiki/HTML_structural_elements

W3Schools a: HTML5 Semantic Elements

http://www.w3schools.com/html/html5_semantic_elements.asp

W3Schools b: Header http://www.w3schools.com/tags/tag_hn.asp

Webcraft.cc (2015): Hotspot Map.

<http://webcraft.cc/product.php?product=hotspot-map-powerful-annotations-and-tooltips>

Webopedia: GUI. http://www.webopedia.com/TERM/G/Graphical_User_Interface_GUI.html

Webopedia: Hot Spot. http://www.webopedia.com/TERM/H/hot_spot.html

Webopedia: User Interface. http://www.webopedia.com/TERM/U/user_interface.html

Webopedia: Internet. <http://www.webopedia.com/TERM/I/Internet.html>

Webseo Analytics: Pagination. <http://www.webseoanalytics.com/blog/what-is-pagination/>

Yle Uutiset (2015) Digilehtien levikit vahvassa kasvussa.

http://yle.fi/uutiset/digilehtien_levikit_vahvassa_kasvussa/7874554

Liite 1

Sanasto käyttämistäni keskeisistä termeistä

HCI: Human-Computer Interaction - tietokoneen ja käyttäjän välistä interaktiivisuutta tutkiva ala

HDI: Human-Documents Interaction - tietosisällön ja käyttäjän välistä interaktiivisuutta tutkiva ala

Hotspot: käyttöliittymän ohjaamiseen tarkoitettu tietokoneen ruudulla oleva objekti, jota voidaan kontrolloida tietokonehiirellä.

Hyperlinkki: internetsivuilla sijaitseva hotspot, jonka avulla käyttäjä voi liikkua internetsivulta toiselle

Käyttöjärjestelmä tai käyttöliittymä: tietokoneen ohjaamiseen tarkoitettu ohjelmisto

Syöttö- tai input-laite: hiiri, näppäimistö tai muu tietokoneen ohjaamiseen tarkoitettu laite

Verkkojulkaisu: internetissä levitettävää ja siellä luettavissa oleva, säännöllisesti ilmestyvä journalistinen kokonaisuutta, jossa voi olla myös interaktiivisia osioita, kuten keskustelupalstoja ja hypertekstiä

Liite 2

Luettelo analysoimistani artikkeleista.

The New York Times

A Quick Puzzle to Test Your Problem Solving (Julkaistu: 2.7.2015)

<http://www.nytimes.com/interactive/2015/07/03/upshot/a-quick-puzzle-to-test-your-problem-solving.html?abt=0002&abg=1>

Fourth of July Quiz (Julkaistu: 2.7.2015)

<http://www.nytimes.com/interactive/2015/07/02/opinion/gail-collins-quiz-fourth-of-july.html>

Major Supreme Court Cases in 2015 (Päivitetty 1.7.2015)

<http://www.nytimes.com/interactive/2015/us/major-supreme-court-cases-in-2015.html>

Greece's Debt Crisis Explained (Päivitetty 9.10.2015, analysoitu syyskuussa 2015)

<http://www.nytimes.com/interactive/2015/business/international/greece-debt-crisis-euro.html>

Summer Culture Guide (ei merkittyä julkaisu- eikä päivityspäivää)

<http://www.nytimes.com/interactive/2015/arts/summer-culture-guide.html>

What to Know About the 2016 Presidential Race Today (päivitetty 29.12.2015, analysoitu syyskuussa 2015)

<http://www.nytimes.com/interactive/2016/us/elections/election-2016.html>

Revisiting 'The Americans' (ei merkittyä julkaisu- eikä päivityspäivää)

http://www.nytimes.com/interactive/2015/07/02/magazine/robert-frank-the-americans.html?_r=0

BBC News

The rise of Islamic State (artikkeliin merkitty päiväys 11.8.2014)

<http://www.bbc.com/news/world-middle-east-28116033>

Rosetta mission: Can you land on a comet? (artikkeliin merkitty päiväys 17.6.2015)

<http://www.bbc.com/news/science-environment-29746430>

Price of Football calculator 2014 (artikkeliin merkitty päiväys 15.11.2014)

<http://www.bbc.com/news/uk-29527838>

Syria's refugee exodus (artikkeliin merkitty päiväys 29.5.2014)

<http://www.bbc.com/news/world-middle-east-24900116>

Where can I afford to live? (artikkeliin merkitty päiväys 16.10.2015)

<http://www.bbc.com/news/business-23234033>

Surviving childhood in Africa (artikkeliin merkitty päiväys 16.9.2014)

<http://www.bbc.com/news/health-29161620>

Budget calculator: How will Budget 2015 affect you? (artikkeliin merkitty päiväys 24.7.2015)

<http://www.bbc.com/news/business-17442946>

The Guardian

The Last Saturday, by Chris Ware (artikkeliin merkitty päiväys 25.9.2015)

<http://www.theguardian.com/books/ng-interactive/2014/sep/13/-sp-chris-ware-the-last-saturday-graphic-novel>

Women's World Cup: meet the Matildas - interactive sports cards (artikkeliin merkitty päiväys 5.6.2015)

<http://www.theguardian.com/football/ng-interactive/2015/jun/05/meet-the-matildas-interactive-sports-cards>

Scottish independence: everything you need to know about the vote (artikkeliin merkitty päiväys 9.9.2014)

<http://www.theguardian.com/politics/2014/sep/09/-sp-scottish-independence-everything-you-need-to-know-vote>

Transfer window interactive: how much has your Premier League club spent? (artikkeliin merkitty päiväys 28.8.2014)

<http://www.theguardian.com/football/ng-interactive/2014/aug/28/-sp-transfer-window-premier-league>

GCSE results 2014 database (artikkeliin merkitty päiväys 21.8.2014)

<http://www.theguardian.com/education/ng-interactive/2014/aug/21/-sp-gcse-results-2014-grades-database>

A-level results 2014 database (artikkeliin merkitty päiväys 14.8.2014)

<http://www.theguardian.com/education/ng-interactive/2014/aug/14/-sp-a-level-results-2014-grades-database>

First world war: how Europe and the Middle East were reshaped – interactive (artikkeliin merkitty päiväys 4.8.2014)

<http://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2014/aug/04/first-world-war-how-europe-middle-east-map-changed>

Hotspotin interaktiivisuuden tyyppi

SV	Sisällön valinta (punainen väri)
SM	Sisällön luonti (keltainen väri)
PELI	Peli-interaktiivisuus (sininen väri)

Hotspotin tunnistaminen

ALLE	hotspotin teksti-, numero- tai graafinen objekti on alleviivattu
HUOMIO	hotspotin teksti-, numero- tai graafinen objekti on huomiomerkitty selkeästi erottuvalla värillä tai graafisella objektilla tai objekti itsessään on tekstimuotoinen kehote johonkin toimintaan
NAPPI	hotspotin teksti-, numero- tai graafinen objekti on ulkoasultaan painike

Hotspotin reagointi klikattaessa tai vietäessä hiiren osoitin sen päälle

A	hiiren osoitin muuttuu
B	teksti tai sitä ympäröivä alue muuttuu
C	selaimen alaosaan tulee näkyviin hyperlinkin osoitteena olevaa sivusto, tiedosto, sähköposti tai vastaavaa internetosoite
E	hiiren osoitin muuttuu tekstin editointitilaan suorakulmiolla merkityn alueen sisällä
G	ruudulle avautuu uusi, relevanttia tietoa sisältävä verkkosivu
P	ruudulle avautuu uusi, relevanttia tietoa sisältävä kuva tai graafi
W	ruudulle avautuu relevanttia tietoa sisältävä videotiedosto
Ä	ruudulle avautuu relevanttia tietoa sisältävä äänitiedosto tai äänitallenne alkaa kuulua (videoon kuuluvaa ääntä ei merkitä tällä koodilla)
Y	ruudulle tai popup-ikkunan sisälle avautuu relevanttia tietoa sisältävä tekstisisältö
@	käyttäjälle tarjoutuu palautteenantomahdollisuus (esimerkiksi aiheeseen liittyvä email tai keskusteluikkuna)

KESKUSTELU	palautteenantomahdollisuus koskee keskustelupalstaa tai se mahdollistaa muutoin keskustelevuuden
I	interaktiivisuustoimintoa ei ole pystytty jaottelemaan toimintoa mihinkään yllä olevaan kategoriaan

Poikkeustapaukset

POIKKEUS 1	hotspot on linkki jonkin nettisivuelementin tai artikkelitekstin tekijän kotisivulle tai muulle häntä edustavalle sivulle JA elementin tekijä ei liity artikkelin aiheeseen
POIKKEUS 2	hotspot on tarkoitettu sisällönjakamiseen, se ei liity artikkelin aiheeseen
POIKKEUS 3	hotspot liittyy verkkosivun tai -sivuston kustomointiin, ei artikkelin aiheeseen
POIKKEUS 4	hotspot liittyy verkkosivustoa käsittelevään käyttäjäkyselyyn, ei artikkelin aiheeseen

Hotspotin reagointi näppäimistöön

F	ruudulle on tullut ilmoitus tekstin lähetyksestä
KESKUSTELU	tekstin lähetys on ollut julkinen ja käyttäjät voivat kirjoittaa ja julkaista sivulla artikkelin aihetta koskevaa sisältöä
EI-KESKUSTELU	sisällön luomisen hotspot ei ole luonteeltaan keskusteleva

Peli-interaktiivisuuden tyypit

TIETO	Tietoa mittaava peli-interaktiivisuus
SIMU	Simulatiivinen peli-interaktiivisuus

Middle East

The rise of Islamic State

11 August 2014 Middle East (POIKKEUS 1 ei mukaan analyysiin, linkki osaston muihin juttuihin, TOIMINNALLISUUDELTAAN: SV ABC klikatessa G)

The rapid advance across Iraq by militant fighters from Islamic State, widely known as Isis, has thrown the country into chaos and led to US air strikes against their key positions.

The brutal, extremist group, which claims to have fighters from across the world, has announced the establishment of a "caliphate" - an Islamic state - across parts of Iraq and Syria and forced many minority communities from their homes. Where did Islamic State (IS) come from?

INTERACTIVE VIDEO A new media experience - watch, read and interact



The anti-government uprising in neighbouring Syria turned violent and led to civil war.

Regional impact of the Syria conflict

- Areas of conflict and displacement
- Areas with refugee presence



Source: Humanitarian Info Unit, US Dept of State

Tällä alueella ajoittain vaihtuvaa interaktiivisuutta. Tarkempi erottelu liitteenä.

NAPPI SV AB klikatessa W (Videopätkän valinta)

NAPPI SV AB klikatessa W (lakson valinta)

NAPPI SV klikatessa W (Video Tracking)

NAPPI SV AB klikatessa W (video Play/Pause)

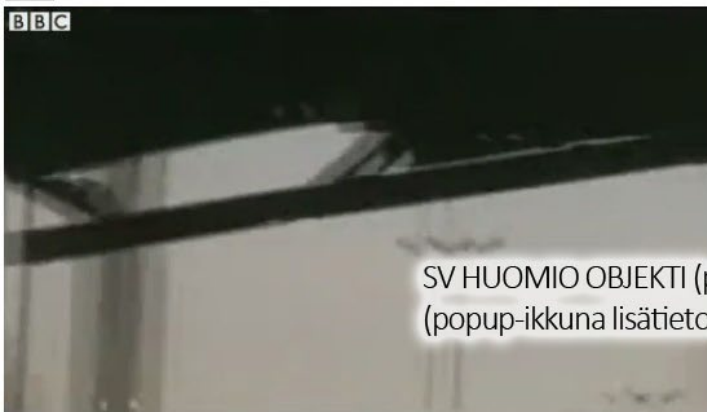


NAPPI Videoon liittyvä äänenvoimakkuus, en ota mukaan analyysiin omana toimintonaan, vaan katson tämän liittyvän videotoimintoon (W).

Produced by Lucy Rodgers, Emily Maguire, Richard Bangay and Nick Davey. Additional research by David Gritten.

INTERACTIVE VIDEO A new media experience - watch, read and interact

SV ALLE A klikatessa P (tilastodatan valinta) alleviivattu nappi

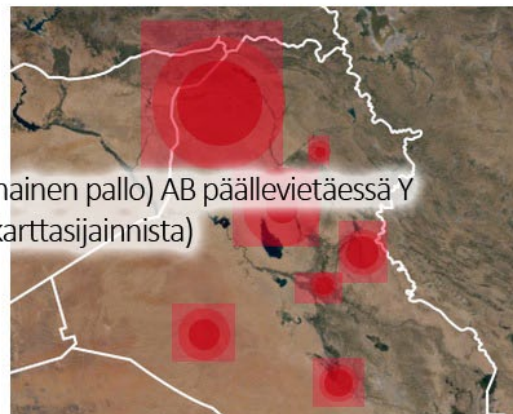


SV HUOMIO OBJEKTI (punainen pallo) AB päällelietäessä Y (popup-ikkuna lisätietoa karttasijainnista)

Isis-claimed attacks in Iraq

2012 2013

2012 2013



Source: Isis annual report, Institute for the Study of War

The group's brutal tactics were condemned by rebels. Al-Qaeda also disowned it. ISI rebranded itself Isis (the Islamic State in Iraq and the Levant).

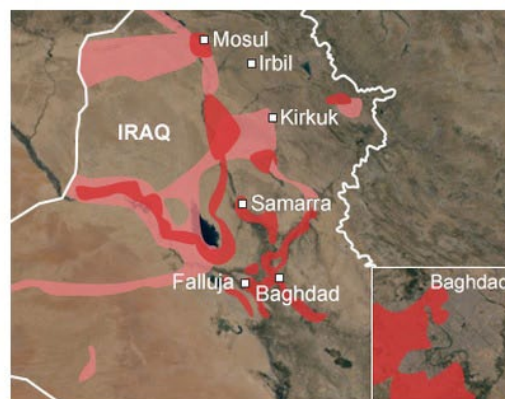
INTERACTIVE VIDEO SV ALLE/HUOMIO OBJEKTI A klikatessa P (tilastodatan valinta) alleviivattu nappi



Al-Qaeda's fading power in Iraq

2006 2008

Areas of conflict and displacement
Areas with refugee presence

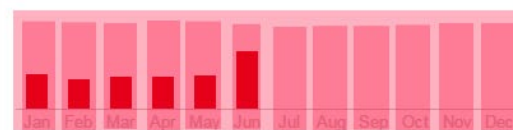
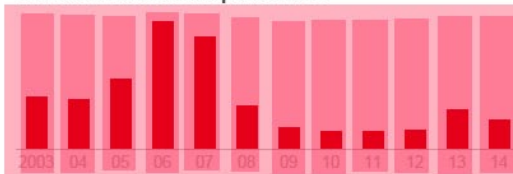


Source: US Dept of Defense, Institute for the Study of War

INTERACTIVE VIDEO A new media experience - watch, read and interact



Civilian deaths in Iraq 2003-2014



Source: Iraq Body Count

SV AB päällelietäessä Y (popup-ikkuna tarkemmista graafin lukemista tekstimuodossa) klikatessa P avautuu uusi tilastograafi missään ei kerrota, miten graafia vaihdetaan. testattu kokeilemalla.

Rosetta mission: Can you land on a comet?

17 June 2015 Science & Environment

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyy artikkeliin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: SV ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.

The European Space Agency made history by successfully landing a robot on a comet in deep space.

Can you put the Philae lander in the right spot on a spinning comet in this interactive game? In real life, the landing took about seven hours, so we've sped things up for you. For a more in-depth look at the comet, the lander and the mission, read on below the game.



PELI (SIMU)

Peli asettaa käyttäjän kokijan osaan: "Now it's up to you..."

Laitteen ohjaaminen itse, joskin rajoitetusti. Lopussa tulos käyttäjän valintojen tuloksista. Pyrkii jäljittelemään avaruuden painovoimaa ja muita fyysikaalisia voimia.

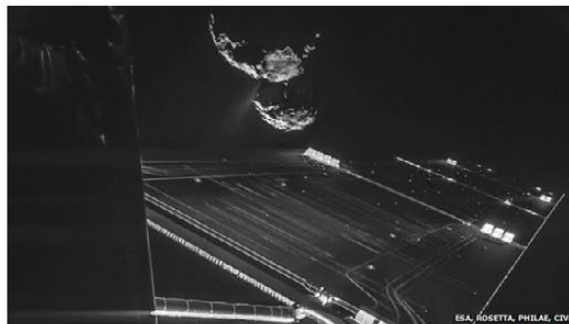
After 10 years, and a **journey of more than six billion kilometres**, the Rosetta spacecraft sent its fridge-sized Philae lander down to Comet 67P/Churyumov-Gerasimenko. SV ALL ABC. klikatessa G

Philae bounced when it hit the comet and came to rest in an area where it could not get enough sunlight to recharge its batteries. So, after about 60 hours of experiments, the little lander went to "sleep" in standby mode.

But after seven months' radio silence, during which the comet travelled closer to the Sun, Philae woke up and contacted Earth.

Philae has now been able to send back more data for analysis. Meanwhile, Rosetta maintains its orbit around the comet, sending back data of its own. Scientists had hoped the mission could help unlock answers about the formation of the Solar System, the origins of water on Earth and perhaps even life itself.

The comet



After more than 10 years travelling through space, we're now making the best ever scientific analysis of one of the oldest remnants of our Solar System. **Alvaro Giménez**, Esa's director of science and robotic exploration

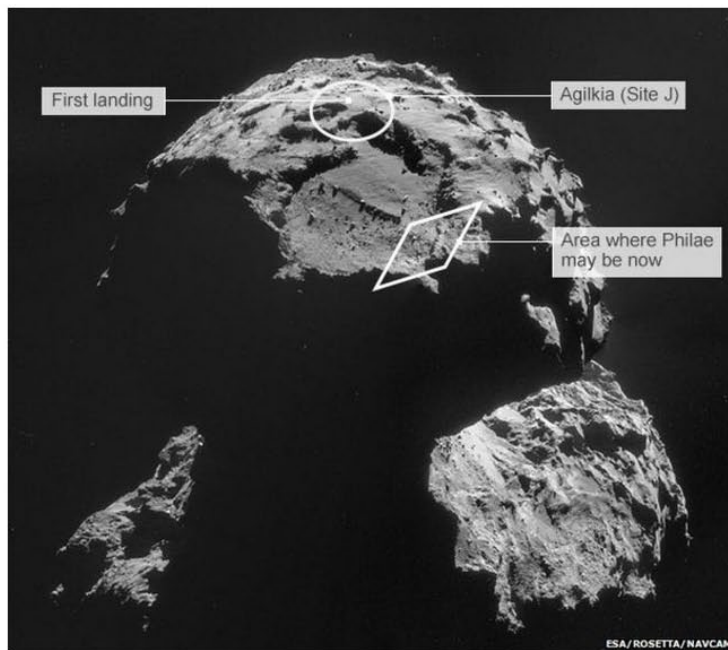
The challenge for the flight team operating Rosetta from back on Earth was to land Philae on a rotating, duck-shaped comet travelling through space at 18km per second (40,000mph).

The best possible landing site was decided in September, after Rosetta caught up with the comet and started to orbit around it. Scientists and engineers identified Site J (now known as "Agilkia") on the smaller "head" lobe as the best site for landing and subsequent experiments.

Agilkia had good lighting conditions, which for Philae would mean having some periods to recharge its solar-powered batteries and periods of darkness to cool its systems.

It is now thought Philae landed on target, in Agilkia, but then bounced into a less hospitable spot.

It is now thought Philae landed on target, in Agilkia, but then bounced into a less hospitable spot.

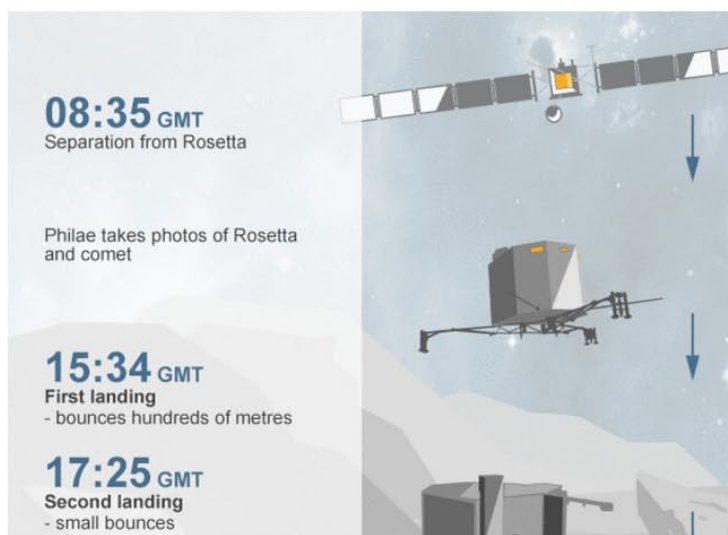


Separation and landing



"This machine performed magnificently under tough conditions, and we can be fully proud of the incredible scientific success Philae has delivered," **Stephan Ulamec, Lander project manager**

The launch of the lander nearly didn't happen at all. The Rosetta team had to make a series of Go or No-Go decisions before separation could take place - the third "go" signal was delayed due to concerns that the Philae thruster system, which would be used to push it into the surface on landing, was broken. But the green light was finally given early on 12 November.





1: Release from Rosetta

Rosetta pushed the Philae lander away **08:35 GMT**. Rosetta needed to release Philae at exactly the right place in time and space to be sure of putting the little robot on the correct path to the comet.

2: Descent

The descent to the comet's surface took about seven hours. On the way down, Philae sent back an image of Rosetta and started taking measurements of the environment around the comet.

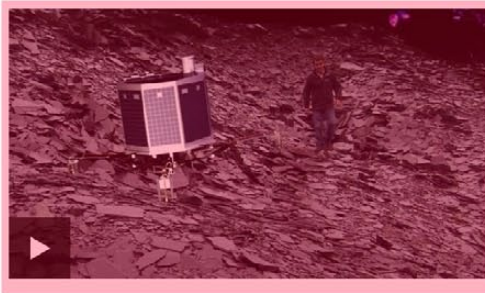
3: Landing zone

The chosen landing area was not perfectly flat, but most slopes were at an angle of less than 30 degrees, giving good confidence it could touchdown in a favourable place. Because the comet was about 510 million km from Earth on the day, communication between Rosetta and controllers took 28 minutes and 20 seconds each way. As a consequence, confirmation of the landing came through just after 16:03 GMT.

4: Touchdowns

After the initial celebrations, data arrived to suggest not all was as it seemed. Philae appears to have landed on the comet, on target, before rebounding hundreds of metres upwards. After a couple of hours, it landed again on the comet, before bouncing a second time, for seven minutes, and then finally coming to rest. The rotation of the comet during its first bounce meant Philae is believed to have travelled about a kilometre from the initial touchdown.

The Philae lander

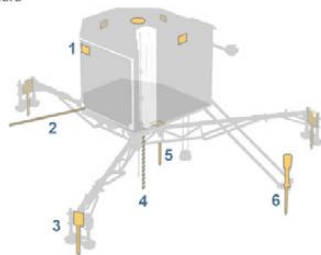


SV NAPPI AB
kikattessa W (aukeaa videoikkuna)

While the landing did not go exactly to plan, the team said it was a success as the lander completed its primary science mission. Philae was able to perform a number of tasks - from taking photos to undertaking science experiments using its onboard instruments. It transmitted all the data it had to Rosetta before losing power.

Drills, ovens, cameras and sensors onboard Philae were designed to analyse everything from the surface composition and temperature to the presence of amino acids - essential building blocks in the chemistry of life.

What's on board



1: Cameras - Philae's CIVA imaging system took a 360 degree panorama of Philae's final resting place. The downward-looking ROLIS system took photos of the comet on descent, and close-ups once it landed.

2: Nucleus probe - CONSERT - uses radio waves to probe the internal structure of the comet nucleus. Data from this instrument may help locate the lander.

3: Footscrews - Ice screws on the feet of Philae's legs were supposed to drill down into the comet to secure the lander, but with the robot's harpoons and downward thruster not working - the screws had little chance of getting any purchase.

4: Sample drill - SD2 - Sample and Distribution Device. Attempts were made to drill more than 20cm into the surface, collect samples and deliver them to a German-led onboard laboratory called COSAC. (Insufficient power meant the UK-led PTOLEMY lab missed out). Scientists continue to study the data to see what if anything was delivered to COSAC.

5: Harpoons - Immediately after touchdown, harpoons were supposed to fire to try to anchor Philae to the comet's surface and prevent it bumping off because of the comet's weak gravity. These failed.

6: Surface probe - MUPUS - Sensors on the lander's anchor, probe and exterior are designed to measure the density, thermal and other properties of the surface and subsurface. When MUPUS tried to hammer a sensor into the subsurface, the probe broke. This suggests the material just below 67P's dust covering is very hard.

Prof Ian Wright, of the Open University, is the principal investigator of the Ptolemy instrument. He says the Rosetta mission was already a success, even before the landing.

"As things stand, the orbiter will continue to shadow the comet until the end of next year. This will be an opportunity to observe how the body responds to its close passage to the Sun," he explained.

"The point though is not merely to watch the comet from a safe distance, but to get down on the ground and actually touch the object. For those of us who are used to handling and analysing samples in the lab, it is the only way to study it."

Prof Ian Wright, of the Open University, is the principal investigator of the Ptolemy instrument. He says the Rosetta mission was already a success, even before the landing.

"As things stand, the orbiter will continue to shadow the comet until the end of next year. This will be an opportunity to observe how the body responds to its close passage to the Sun," he explained.

"The point though is not merely to watch the comet from a safe distance, but to get down on the ground and actually touch the object. For those of us who are used to handling and analysing samples in the lab, it is the only way to study it."

What next?



Scientists used data from Philae's instruments and photos from Rosetta to try to determine where exactly the robot landed. Images from the lander show it is close to a cliff, mostly in shadow.

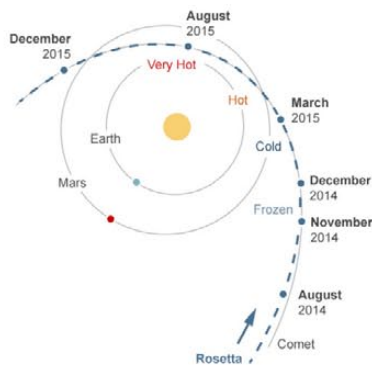
With the lander in standby mode, contact would not be possible unless the solar panels received sufficient power to wake Philae up. That now appears to have happened as the comet has journeyed closer to the Sun. The chances of this happening were increased slightly in the last few hours of battery life when mission controllers sent commands to rotate the lander's main body to expose the solar panel with the greatest area to the available sunlight.

Meanwhile, the Rosetta orbiter has been circling around the comet. Rosetta will continue to study 67P using its 11 science instruments until at least December 2015.

Data collected by the orbiter will allow scientists to monitor how the comet changes.

"The data collected by Philae and Rosetta is set to make this mission a game-changer in cometary science," says Matt Taylor, Esa's Rosetta project scientist.

Rosetta's onward journey



August 2014: Rendezvous with comet - Rosetta reaches Comet 67P/Churyumov-Gerasimenko after a 10-year journey. The craft starts orbiting the comet and identifies suitable sites for the Philae lander.

November 2014: First Science Sequence - After landing on the comet, Philae was able to complete a predetermined set of experiments.

December 2014: Long-term science - Further experiments from Philae will depend on whether it gets enough sunlight to recharge its batteries. Rosetta will move in for a closer, 20km orbit on 6 December and continue its mission to study the comet. Over the following months, it will also perform flybys as close as 8km from the comet's nucleus.

March 2015: Lander limits - Had Philae stuck to Agilkia, it would likely have stopped working in March because its electronics would have overheated. Sitting in its shady trap, Philae may actually now work for longer than anticipated.

August 2015: Perihelion - The comet reaches its closest position to the Sun. Rosetta will be measuring the level of activity as the icy materials in 67P vaporise, throwing out large volumes of gas and dust. The comet nucleus will wear a dense shroud, or coma. A tail of gas and dust will also trail away from 67P for thousands of km.

Game and page designed, developed and produced by Gerry Fletcher, James Offer, Marcello Zanni and Dominic Bailey

Share this story About sharing



POIKKEUS 2. Sisällönjakamisen toiminnot

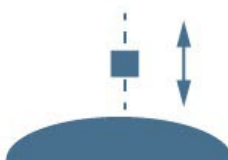
To avoid disaster, you must release the lander from Rosetta at exactly the right moment. Experiment with Philae's launch controls to see if you can land on Comet 67P.

Pelissä olevien toimintojen tarkempi purku:

Set the height. The higher you are, the further you will travel.



Set the speed. The more speed, the faster you will land.



Peli: Simulaatio.

- Asettaminen kokijan osaan: "Now it's up to you..."
- Laitteen ohjaaminen itse, joskin rajoitetusti.

NAPPI (slider) A raahaus

NAPPI (slider) A raahaus

NAPPI A klikatessa I
(testaa sliderien arvoja)

Launch height

Launch speed

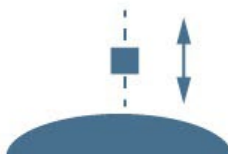
Launch

To avoid disaster, you must release the lander from Rosetta at exactly the right moment. Experiment with Philae's launch controls to see if you can land on Comet 67P.

Set the height. The higher you are, the further you will travel.



Set the speed. The more speed, the faster you will land.



Peli: Simulaatio.

- Asettaminen kokijan osaan: "Now it's up to you..."
- Laitteen ohjaaminen itse, joskin rajoitetusti.

NAPPI A raahaus

NAPPI A raahaus

NAPPI A klikatessa I
(testaan sliderien arvoja)

Launch height

Launch speed

Launch

Scottish League Two 2014-15									
Club	Season tickets			Match-day tickets					
	Cheapest	Most exp	Cheapest	Most exp	Cheapest day out	Programme	Pie	Tea	Adult shirt
Albion Rovers	£140.00	£140.00	£10.00	£10.00	£14.00	£1.50	£1.50	£1.00	£40.00
Arman	£120.00	£145.00	£10.00	£10.00	£14.00	£1.50	£1.50	£1.00	£35.00
Arbroath	£180.00	£180.00	£12.00	£12.00	£16.50	£2.00	£1.50	£1.00	£36.00
Berwick	£144.00	£144.00	£12.00	£12.00	£16.80	£2.00	£1.50	£1.30	£35.00
Clyde	£142.50	£200.00	£12.00	£12.00	£18.00	£2.50	£2.00	£1.50	£35.00
East Fife	£160.00	£180.00	£13.00	£13.00	£17.80	£2.00	£1.60	£1.20	£39.99
East Stirling	£130.00	£130.00	£12.00	£12.00	£17.50	£2.00	£2.00	£1.50	£35.00
Elgin City	£145.00	£175.00	£10.00	£12.00	£14.20	£2.00	£1.60	£0.60	£35.00
Montrose	£150.00	£240.00	£12.00	£12.00	£17.00	£2.00	£2.00	£1.00	£43.00
Queen's Park	£160.00	£160.00	£12.00	£15.00	N/A	N/A	£1.20	£1.00	£35.00

Spanish La Liga 2014-15						
Club	Season tickets		Match-day tickets			
	Cheapest	Most expensive	Cheapest	Most expensive	Adult shirt	
Athletic Bilbao	€234.95	€1069.82	€19.58	€86.15	€66.57	
Aleisco Madrid	€254.53	€857.58	€15.66	€140.97	€63.44	
Barcelona	€103.38	€859.15	€18.01	€153.50	€66.57	
Real Madrid	€174.65	€1441.05	€18.80	€194.05	€66.57	
Valencia	€156.64	€1076.87	€7.83	€46.99	€62.65	

(Conversion rate: 1 EUR = £0.78 (September 24))

French Ligue 1 2014-15						
Club	Season tickets		Match-day tickets			
	Cheapest	Most expensive	Cheapest	Most expensive	Adult shirt	
Paris St-Germain	€336.77	€2114.59	€11.75	€172.30	€66.57	
Marseille	€148.80	€822.34	€9.79	€144.89	€62.65	
Lille	€125.31	€775.35	€5.87	€93.98	€66.57	
Monaco	€187.56	€916.32	€11.75	€140.97	€66.57	

(Conversion rate: 1 EUR = £0.78 (September 24))

German Bundesliga 2014-15						
Club	Season tickets		Match-day tickets			
	Cheapest	Most expensive	Cheapest	Most expensive	Adult shirt	
Bayern Munich	€109.65	€687.38	€11.75	€54.82	€62.62	
Borussia Dortmund	€159.77	€852.53	€12.84	€50.09	€58.70	
Schalke 04	€149.20	€607.75	€12.14	€48.56	€62.62	
Bayer Leverkusen	€133.14	€422.92	€11.75	€53.26	€62.58	

(Conversion rate: 1 EUR = £0.78 (September 24))

Swedish Allsvenskan 2014-15						
Club	Season tickets		Match-day tickets			
	Cheapest	Most expensive	Cheapest	Most expensive	Adult shirt	
IFK Goteborg	€126.94	€364.98	€11.50	€36.25	€50.26	
Malmö	€139.73	€390.54	€5.95	€50.58	€51.02	

Conversion rate 1 SEK = £0.08 (September 24)

Danish Superliga 2014-15						
Club	Season tickets		Match-day tickets			
	Cheapest	Most expensive	Cheapest	Most expensive	Adult shirt	
Copenhagen	€152.19	€314.87	€12.07	€17.32	€62.87	
Aalborg	€141.70	€209.39	€13.12	€16.27	€57.73	

Conversion rate 1 DKK = £0.10 (September 24)

Norwegian Tippeligaen 2014-15						
Club	Season tickets		Match-day tickets			
	Cheapest	Most expensive	Cheapest	Most expensive	Adult shirt	
Molde	€138.38	€387.86	€15.26	€33.39	€62.01	
Strømsgodset	€162.25	€314.87	€15.26	€27.67	€66.78	

Conversion rate 1 NOK = £0.10 (September 24)

Dutch Eredivisie 2014-15						
Club	Season tickets		Match-day tickets			
	Cheapest	Most expensive	Cheapest	Most expensive	Adult shirt	
Ajax	€173.93	€499.07	€14.85	€50.03	€62.53	
PSV Eindhoven	€197.39	€422.08	€19.54	€54.71	€51.83	

Conversion rate 1 EUR = £0.78 (September 24)

Belgian Pro League 2014-15						
Club	Season tickets		Match-day tickets			
	Cheapest	Most expensive	Cheapest	Most expensive	Adult shirt	
Anderlecht	€140.88	€343.83	€25	€36.72	€66.41	
Standard Liege	€97.70	€261.75	€16.63	€33.60	€54.69	

Conversion rate 1 EUR = £0.78 (September 24)

Portuguese Primeira Liga 2014-15						
Club	Season tickets		Match-day tickets			
	Cheapest	Most expensive	Cheapest	Most expensive	Adult shirt	
Benfica	€70.36	€218.89	€13.29	€58.62	€62.54	
Sporting Lisbon	€54.73	€250.15	€11.73	€42.99	€58.62	
Porto	€78.16	€109.44	€9.38	€39.08	€58.62	

Conversion rate 1 EUR = £0.78 (September 24)

Italian Serie A 2014-15						
Club	Season tickets		Match-day tickets			
	Cheapest	Most expensive	Cheapest	Most expensive	Adult shirt	
AC Milan	€162.69	€3597.92	€16.34	€298.05	€62.57	
Inter Milan	€156.43	€1720.74	€19.56	€195.53	€66.48	
Napoli	€219	€1955.32	€10.90	€62.25	€64.13	
Juventus	€305.03	€1094.98	€19.56	€109.50	€61.78	
Roma	€207.26	€1055.87	€19.56	€78.21	€67.25	

Conversion rate 1 EUR = £0.78 (September 24)



Your club



Tickets

Manchester United

What kind of ticket do you buy?

Season ticket Individual tickets I don't go to games

NAPPI klikatessa Y (alla oleva hakukenttä ja haun tulos vaihtuu tämän valinnan perusteella)

Cost of season ticket

£ SV HUOMIO A klikatessa E (teksti ei tallennu tietokantaan) tekstilaatikolta näytävä laatikko

At £532.00, the cost of the cheapest season ticket at Man Utd has not changed since 2013.

Käyttäjä voi käyttää laskurissa tietokannassa olevia joukkueen hintatietoja tai syöttää omat lukemansa. Käyttäjän syöttämiä lukemia ei tallenneta, joten käyttäjä ei voi muuttaa tietokantaa.

[< Previous](#) [Next >](#)

Tähän tulee valittu tietokantatieto.

NAPPI SV HUOMIO AB klikatessa Y (laatikon tietosisältö vaihtuu. kertoo lisätietoja ensimmäisen ruudun "Choose Your club"-syötteen perusteella.)



Your club



Tickets



Food and Drink

Manchester United

How much do you spend on food and drink per home game?

£ SV HUOMIO A klikatessa E (teksti ei tallennu tietokantaan) tekstilaatikolta näytävä + lisäys/vähennysnuolet

At £3.50, the cost of a pie at Man Utd has increased by £0.90 since 2011.

Käyttäjä voi käyttää laskurissa tietokannassa olevia joukkueen hintatietoja tai syöttää omat lukemansa. Käyttäjän syöttämiä lukemia ei tallenneta, joten käyttäjä ei voi muuttaa tietokantaa.

[< Previous](#) [Next >](#)

Tähän tulee valittu tietokantatieto.

NAPPI SV HUOMIO AB klikatessa Y (laatikon tietosisältö vaihtuu. kertoo lisätietoja ensimmäisen ruudun "Choose Your club"-syötteen perusteella.)



Your club



Tickets



Food and Drink



Programmes



Club shirt

Manchester United

How many adults shirts do you buy?

SV HUOMIO (tekstilaatikolta näytävä) A klikatessa E (teksti ei tallennu)

At £55.00, the cost of a Manchester United shirt is £7.60 more than the average cost of £47.40 in the Premier League.

Käyttäjä voi käyttää laskurissa tietokannassa olevia joukkueen hintatietoja tai syöttää omat lukemansa. Käyttäjän syöttämiä lukemia ei tallenneta, joten käyttäjä ei voi muuttaa tietokantaa.

[< Previous](#) [Next >](#)

NAPPI SV HUOMIO AB klikatessa Y (laatikon tietosisältö vaihtuu. kertoo lisätietoja ensimmäisen ruudun "Choose Your club"-syötteen perusteella.)



Your club



Tickets



Food and Drink



Programmes

Manchester United

How many programmes do you buy per season?

SV HUOMIO A klikatessa E (teksti ei tallennu tietokantaan) tekstilaatikolta näytävä

At £3.50, the cost of a programme at Man Utd has increased by £0.50 since 2011.

Käyttäjä voi käyttää laskurissa tietokannassa olevia joukkueen hintatietoja tai syöttää omat lukemansa. Käyttäjän syöttämiä lukemia ei tallenneta, joten käyttäjä ei voi muuttaa tietokantaa.

[< Previous](#) [Next >](#)

NAPPI SV HUOMIO AB klikatessa Y (laatikon tietosisältö vaihtuu. kertoo lisätietoja ensimmäisen ruudun "Choose Your club"-syötteen perusteella.)



Middle East

Syria's refugee exodus

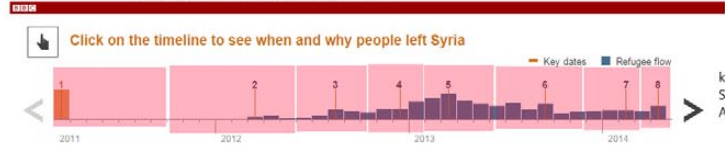
29 May 2014 Middle East

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyy artikkeleihin vain osastonsa rryötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: SV ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

Almost three million people have fled across Syria's borders to escape the bloody civil war that has engulfed the country. The daily flow of men, women and children has become one of the largest forced migrations since World War Two.

UN figures tracking registered refugees show the human tide began in earnest in early 2012, as widespread protests gave way to armed conflict, and reached a peak early last year amid claims the government had used chemical weapons.

Ahead of the country's presidential elections on 3 June, the ongoing violence continues to force people to flood across the country's borders.

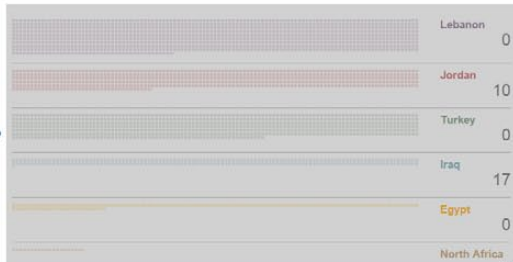


kahdeksan samanlaista toimintoa: SV HUOMIO* (ohje yllä: "Click on the timeline...") ABC klikatessa P alaosan tietosisältö vaihtuu



1. March 2011: Protests begin

The first waves of refugees began leaving Syria amid a government crackdown on street protests. Anti-government demonstrations began in March in the southern city of Deraa following the arrest and torture of a group of teenagers who painted revolutionary slogans on a wall. By July, hundreds of thousands were taking to the streets. Government forces responded with large-scale military operations, but many of those affected sought safety with friends and relatives within the country's borders at this time.



Ylhäällä olevien valintojen tiedot päivittyvät tähän.

Notes on the data: The data above reflects the date when Syrians registered as refugees (sometimes many days or weeks after fleeing) up to the end of April, according to figures collected by the UN's refugee agency, the UNHCR. Figures are regularly reviewed, meaning some months may see a dip in numbers. Figures reflect registrations and not every person who has fled Syria. The true figures are estimated to be much higher.

SV ALLE ABC klikatessa G

Impact on regions

Perhaps unsurprisingly, data from the UN also shows the largest exodus to four of the main destination countries has been from provinces that have seen the greatest conflict.

Deraa - the starting point of the uprising - Homs and Aleppo have seen most people flee.

The figures below show the regional breakdown for people leaving for Lebanon, Jordan, Iraq and Egypt. A breakdown by region of origin for other destinations is not available.



Select a region from the list for a detailed breakdown of refugee movements

Region of origin	Regional total
Deraa	355,485
Homs	344,198
Aleppo	285,001
Latakia	242,435
Damascus	160,096
Latakia	159,212
Latakia	148,457
Hama	103,660
Latakia	64,524
Latakia	26,644
Latakia	7,842
Quneitra	10,503
Tartous	4,390
Latakia	1,353

Breakdown by destination	Total
Lebanon	66,968
Jordan	281,758
Iraq	189
Egypt	7,170

Breakdown by gender and age	Women	Men	Children	Total
	69,382	69,102	106,733	245,217

Valintojen tiedot päivittyvät tähän.

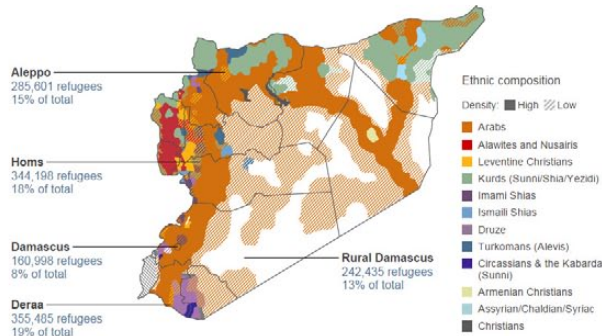
Notes on the data: The **UNHCR** tracks the origin of Syrian refugees registered to receive assistance in Lebanon, Jordan, Iraq and Egypt. Comparable data is not available for North Africa or Turkey. In Turkey, information is collected separately by the Turkish government. Figures reflect registrations up to the end of April 2014 and not every person who has fled Syria

SV ALLE ABC klikatessa G

The ethnicity factor

The refugee registration data also suggests that while the largest departures have come from regions with strong anti-government movements, fewer Syrians have left provinces that are home to ethnic groups regarded as government supporters.

However, the figures do not cover departures to North Africa or Turkey, the nearest countries to some of those areas, which may explain some of the shortfall



Source: Dr Michael Izady, Gulf/2000 Project, Columbia University

Written, designed and developed by Lucy Rodgers, Gerry Fletcher, Steven Connor and Tom Maslon

Data provided by the **UNHCR**. Analysis provided by Alison Baily, Middle East analyst at **Oxford Analytica**.

SV ALLE ABC klikatessa G. Tässä kohtaa BBC tapaa käyttää joskus linkkejä tekijöiden muihin juttuihin. En ole ottanut niitä mukaan tuloksiini, sillä en katso niiden liittyvän suoraan artikkelin aiheeseen. Sen sijaan tässä linkkattuna on aineiston taustalähde. Katson sen olevan relevanttia lisätietoa.
SV ALLE ABC klikatessa G. Tässä linkkattuna on toinen aineiston taustalähde. Katson sen olevan relevanttia lisätietoa.

Share this story About sharing



Sisällönjakamisen toiminnot. POIKKEUS 2

Where can I afford to live?

29 April 2015 Business

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyy artikkeliin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: SV ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.

Whether you are house-hunting or just daydreaming, try using this calculator to see where in the country you could afford to live - and would it be cheaper to rent or buy?

Enter your requirements and how much you'd like to pay on rent or mortgage repayments each month to see places in your price range.

Interaktiivisuustoiminnolla voi etsiä kartasta alueet, joissa vuokrahinta on hakeutehojen mukainen.

SISÄLLÖNVALINTA

HUOMIO (valintalaatikon näköinen) SV A klikatessa I (syötetään lukema haun pohjaksi karttagraafista)

HUOMIO (tekstilaatikon näköinen) SV A klikatessa E (syötetään lukema haun pohjaksi karttagraafista)

HUOMIO (valintalaatikon näköinen) SV A klikatessa I (syötetään lukema haun pohjaksi karttagraafista)

HUOMIO (valintalaatikon näköinen) SV A klikatessa I (syötetään lukema haun pohjaksi karttagraafista)

HUOMIO (tekstilaatikon näköinen) SV A klikatessa E (tiedot eivät tallennu) P (syötetään lukema haun pohjaksi karttagraafista)

NAPPI SV A klikatessa P (karttagraafin tiedot vaihtuvat)

Do you want to buy or rent?

Rent

Deposit amount: £

How many bedrooms?

One

I want a property that is:

At the cheaper end of the local market

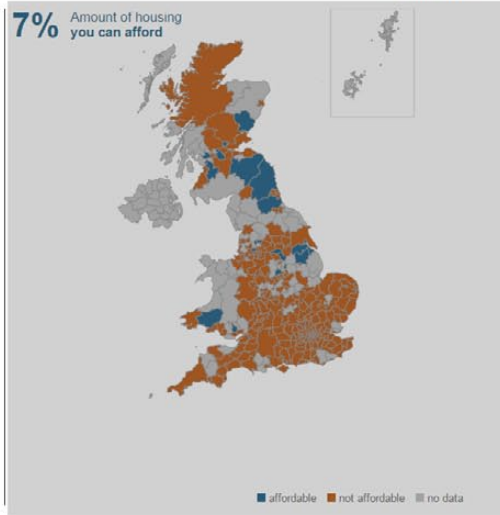
How much can you spend on monthly rent or mortgage payments?

340

Go

The prices shown alongside the local authorities are what you would pay each month. Some parts of the country may remain "not affordable" because the calculator assumes you need a deposit of at least 5% to get a mortgage.

INTERACTIVE



vasemmalla olevien hakutulosten perusteella tulokset näkyvät tässä kartassa.

The "Where can I afford to live?" calculator uses pricing and rental data for October 2014 to March 2015 provided by residential property analysts **Hometrack** SV ALLE ABC klikatessa G

The affordability of housing varies widely across the country and will depend on whether you want to rent or buy. House prices and rents can differ as a result of market factors such as the state of the local economy, transport links and the supply of housing

More about this calculator

Monthly mortgage payments are based on the figures calculated by the Bank of England from rates currently being offered by banks and building societies. The rate used is the one for two year, fixed rate mortgages, so would only be relevant for the first two years of the loan.

Every month, the Bank of England brings out figures for people wanting a mortgage for 75% or 90% or 95% of the value of the property they want to buy. So currently the calculator assumes you need a deposit of at least 5% of the value of the property to get a mortgage.

House prices are based on sales recorded by the Land Registry and Registers of Scotland plus Red Book mortgage valuation - where a surveyor has valued a property for the purpose of mortgage lending

The rents are based on monthly prices being asked for by landlords.

In Northern Ireland, where much fewer properties are sold, the data includes asking prices and mortgage valuations. We have no rental data for Northern Ireland.

The map may suggest that you can't afford to live where you are living now - but this might be because the price of property in your area and interest rates have changed since you got your mortgage. If you were trying to get a mortgage to buy your house today, you might need a bigger deposit and larger monthly payments.

If there are fewer than 25 properties matching your criteria in an area, it will come up with "no data". Figures based on a smaller number of properties would be unreliable.

If you hover over an area to see much you have to pay and see a negative price - your deposit and monthly payments are more than the value of the property.

The calculator was produced by: Dominic Bailey, Ransome Mpini, Anthony Reuben, Helene Sears

Surviving childhood in Africa

© 16 September 2014 **Health** POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyy artikkeliin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: SV ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

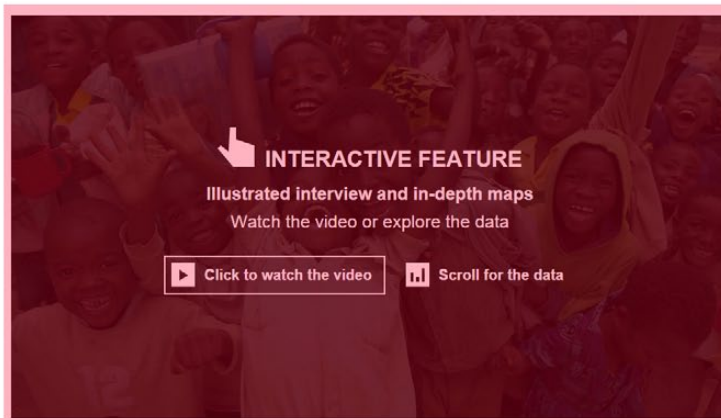
In September 2000, world leaders signed up to a set of eight Millennium Development Goals (MDG). Each goal focused on helping improve the lives of children around the world, in areas including health, education and opportunity.

Key among these was the aim to reduce the number of children in developing countries who died before their fifth birthday. Mahimbo Mdoe, of UN child agency Unicef, explains how countries have tackled this problem, and the success of Malawi in hitting its target.

Sisällönvalinta. Videoikkuna, jossa käyttäjä voi valita haluamansa videopätkän. Haastateltavan haastattelu on päätetty osiin. Kussakin osassa on esitetty eri kysymys. Käyttäjä voi kelata videota vapaasti.

NAPPI AB klikatessa W (video siirtyy eri kohtaan)

Myös play/pause video -napit = SV AB klikatessa W



Like this new video format? **Let us know what you think** Sisällönvalinta ALLE ABC klikatessa G, mutta POIKKEUS 1. En ota mukaan tuloksiini.

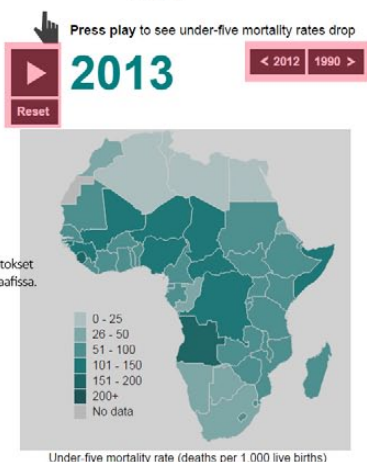
Progress has been made, but preventable deaths still occur

Significant progress has been made in cutting child mortality, which is falling faster globally than at any point in the past two decades, according to Unicef. But despite that, more than six million children die every year before the age of five, mostly from preventable causes.

Sub-Saharan Africa has the highest under-five mortality in the world, nearly 15 times the average of developed world regions.

Using 1990 rates as a starting point, the MDG aim has been to cut deaths by two-thirds by the end of 2015. Malawi is one of the few countries in the region to have already reached the target.

NAPPI SV ABC klikatessa P (kartan tiedot muuttuvat)

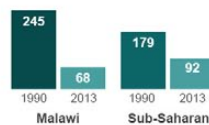


Napeilla tehtävät muutokset näkyvät tässä karttagraafissa.

NAPPI SV ABC klikatessa P (kartan tiedot muuttuvat)

How Malawi compares with neighbouring countries

Deaths of children under five per 1,000 live births



Source: Unicef

BBC News 6 - yksityiskohta videoikkunasta



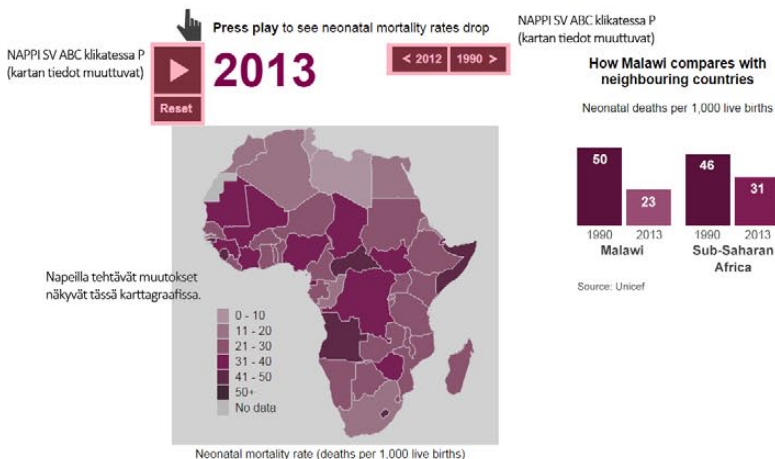
SV AB klikatessa W (video siirtyy tekstiä vastaavaan jakssoon) kohdat 1 - 6



In Malawi
41,039 children
under five died in 2013

Difficult first hours - the neonatal period

The first four weeks following birth - and in particular the first few hours - are the most perilous. Although deaths in this neonatal period have fallen, it has been at a slower rate than for older age groups. As a result, it accounts for an increasing proportion of deaths among the under-fives. In 2013, 2.8 million babies died within 28 days of birth.



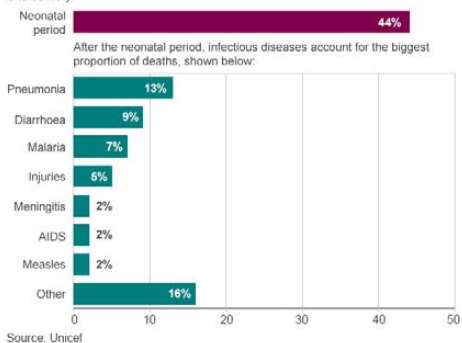
When will the UN's target be met?

Between 1990 and 2013, 223 million children worldwide died before their fifth birthday - equivalent to more than the entire population of Brazil. At current rates, the MDG goal of a two-thirds reduction in child mortality will not be achieved before 2026.



What are the main causes of death?

Deaths in the first month after birth account for 44% of all under-five deaths. Nearly 60% of these neonatal deaths are caused by preterm complications and problems during labour and delivery.



Written by Fergus Walsh Produced by Richard Bangay, Steven Connor, Nick Davey, Annie Duncanson, Emily Maguire, Ransome Mpini, Paul Sargeant, Charlotte Thornton and John Walton.

Päiväty 25.7.2015:
BBC on postautanut tämän artikkelin sivustoltaan, artikkeli on analysoitu noin
kuukautta aiemmin tekemieni merkintöjen perusteella.

Budget calculator: How will Budget 2015 affect you?

10 March 2015 **Business**

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyä artikkeliin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan
liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: SV ABC klikatessa G, mutta en ota tätä
interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

How much better or worse off will you be in the coming tax year following the Budget?

Use our Budget calculator, developed by accounting firm KPMG LLP, to find out how the measures being brought in next month affect you.



ALLE+NAPPI (alleiviivaukselta näyttävä) SV AB klikatessa I
(siirtymä laskettavan asian valintaan. Ks. myös siirtyminen seuraavaan
laskettavaan asiaan.)

Alcohol & cigarettes

Estimate how much beer, wine, spirits and cigarettes you would consume in a normal week. You may choose to answer for yourself or your household.

In 2015-16 you will be better off by about **£0.00**

Pints of beer <input type="text" value="0"/>	Glasses of wine (175ml glass) <input type="text" value="0"/>
Glasses of spirits (50ml doubles) <input type="text" value="0"/>	Packs of cigarettes <input type="text" value="0"/>

SV HUKOMO OSEKTI (valintaosaston näköinen)
A klikatessa E (syötetään tietoa haun pohjaksi)
teksti ei tallennu

SV HUKOMO OSEKTI (valintaosaston näköinen)
A klikatessa E (syötetään tietoa haun pohjaksi)
teksti ei tallennu

Käyttäjä syöttää laskettavan asian yksikkömäärän. Artikkelit ei kuitenkaan tallenna syötettyä tietokantaa,
vaan antaa syötettyjen yksikköjen perusteella tuloslaskelman oman tietokantansa perusteella.

SV - käyttäjä saa tuloksen tietokannasta antamiensa tietojen perusteella.

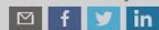
Next >

NAPPI SV ABC klikatessa I
siirtyminen seuraavaan laskettavaan asiaan. (Ks. laskettavan asian valinta)

- The tax system is complex, and the model used above gives only an indication of the Budget's impact
- Your personal information is safe - all calculations are carried out on your computer
- The calculator includes measures announced in previous Budgets that come into effect in April this year - but does not include any measures which have already been announced but do not come into force until 2016-17 or later
- The calculator does not include benefits paid under the new universal credit. Universal credit is being introduced in stages and is currently limited to certain categories of claimant in specific parts of the UK
- Neither does the calculator include any reduction in income tax which may be due for 2015-16 as a result of a transfer of personal allowance between a married couple or civil partners. This is because there are many different ways in which taxpayers could choose to arrange their tax affairs. See [the government's website](#) for more information
- For more detail on definitions used in this calculator, see the [KPMG website](#).

ALLE ABC klikatessa ? (sivu poistettu BBC:n sivustolta.). Hyperlinkit näyttävä toiminto on
nimetty antamaan lisätietoa laskennan perusteista.
ALLE ABC (antaa lisätietoa laskentaperusteista) klikatessa ? (sivu poistettu BBC:n sivustolta.)

Share this story About sharing



Sisällönjakamisen toiminto. POIKKEUS 2

About you

Your personal information is safe - all calculations are carried out on your own computer.

Käyttäjä syöttää laskettavan asian yksikkömäärän. Artikkelit eivät kuitenkaan tallenna syötteitä tietokantaan, vaan antaa syötettyjen yksikköjen perusteella tuloslaskelman oman tietokantansa perusteella.

In 2015-16 you will be better off by about **£0.00**

Your details

Include your partner's details (this includes income and car)



Gender

Female

SV HUOMIO OBJEKTI (valintalaatikon näköinen) klikatessa I aukeaa lisätietolaatikko & syötetään tietoa haun pohjaksi)

Gender

Female

SV HUOMIO OBJEKTI (valintalaatikon näköinen) klikatessa I aukeaa lisätietolaatikko & syötetään tietoa haun pohjaksi)



Your age

21

SV HUOMIO OBJEKTI (valintalaatikon näköinen) A klikatessa E (syötetään tietoa haun pohjaksi) teksti ei tallennu

Age

21

SV HUOMIO OBJEKTI (valintalaatikon näköinen) A klikatessa E (syötetään tietoa haun pohjaksi) teksti ei tallennu



Weekly hours worked

0

SV HUOMIO OBJEKTI (valintalaatikon näköinen) A klikatessa E (syötetään tietoa haun pohjaksi) teksti ei tallennu

Weekly hours

0

SV HUOMIO OBJEKTI (valintalaatikon näköinen) A klikatessa E (syötetään tietoa haun pohjaksi) teksti ei tallennu



Marital status

Single

SV HUOMIO OBJEKTI (valintalaatikon näköinen) klikatessa I (syötetään tietoa haun pohjaksi)

No. of children eligible for benefit

0

SV HUOMIO OBJEKTI (valintalaatikon näköinen) A klikatessa E (syötetään tietoa haun pohjaksi) teksti ei tallennu

Päivitys 25.7.2015: BBC on poistanut tämän artikkelin sivustoltaan, artikkeli on analysoitu noin kuukautta aiemmin tekemieni merkintöjen perusteella.

< Back

SV ABC klikatessa I siirtyminen seuraavaan/edelliseen laskettavaan asiaan. (Ks. laskettavan asian valinta)

Next >

Income

Even if you choose to share your final result on social networks, your friends will not see this information

Päivitys 25.7.2015: BBC on poistanut tämän artikkelin sivustoltaan, artikkeli on analysoitu noin kuukautta aiemmin tekemieni merkintöjen perusteella.

In 2015-16 you will be better off by about **£0.00**

You

SV HUOMIO OBJEKTI (valintalaatikon näköinen) A klikatessa E (syötetään tietoa haun pohjaksi) teksti ei tallennu

Salary (annual) 0

Self-employment 0

Dividends 0

Interest 0

Rental income 0

Non-state pension 0

Your partner

SV HUOMIO OBJEKTI (valintalaatikon näköinen) klikatessa I aukeaa lisätietolaatikko & syötetään tietoa haun pohjaksi)

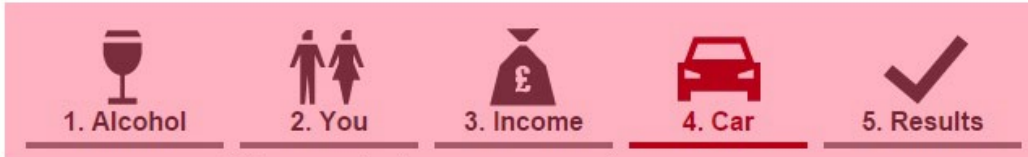
SV HUOMIO OBJEKTI (valintalaatikon näköinen) A klikatessa E (syötetään tietoa haun pohjaksi) teksti ei tallennu

Käyttäjä syöttää laskettavan asian yksikkömäärän. Artikkelit eivät kuitenkaan tallenna syötteitä tietokantaan, vaan antaa syötettyjen yksikköjen perusteella tuloslaskelman oman tietokantansa perusteella.

< Back

SV ABC klikatessa I siirtyminen seuraavaan/edelliseen laskettavaan asiaan. (Ks. laskettavan asian valinta)

Next >



SV NAPPI AB klikatessa I (Laskettavan asian valinta. Ks. myös siirtyminen seuraavaan laskettavaan asiaan.)

About my car

Päivitys 25.7.2015:
BBC on poistanut tämän artikkelin sivustoltaan, artikkeli on analysoitu noin kuukautta aiemmin tekemiäni merkintöjen perusteella.

In 2015-16 you will be better off by about **£0.00**

Your car

Car tax:

Weekly fuel (£s):

Your partner

Partner's car tax:

Include company car

Company car list price:

CO2 Emissions:

Diesel:

Fuel provided:

Company van private use permitted:

Fuel provided:

Partner's company car

Partner's company car list price:

CO2 Emissions:

Diesel:

Fuel provided:

Partner's company van

Partner's company van private use permitted:

Fuel provided:

SV HUOMIO OBJEKTI (valintalaatikon näköinen) klikatessa I aukeaa lisätietolattikko & syötetään tietoa haun pohjaksi

SV HUOMIO OBJEKTI (valintalaatikon näköinen) A klikatessa E (syötetään tietoa haun pohjaksi) teksti ei tallennu

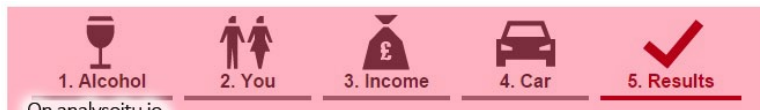
Käyttäjä syöttää laskettavan asian yksikkömäärän. Artikke- li ei kuitenkaan tallenna syöt- teitä tietokantaan, vaan antaa syötettyjen yksik- köjen perusteella tuloslaskel- man oman tietokantansa perusteella.

SV ? klikatessa Y (siirtyminen lopputulosten esittämiseen)

[Back](#)

SV ABC klikatessa I siirtyminen seuraavaan/edelliseen lasket- tavaan asiaan. (Ks. laskettavan asian valinta)

[Results](#)



On analysoitu jo.

[START AGAIN](#)

Results

In 2015-16 you will be better off by about **£0.00**

SV NAPPI ABC klikatessa I (Paluu testin aloitussivulle)

Päivitys 25.7.2015:
BBC on poistanut tämän artikkelin sivustoltaan, artik- keli on analysoitu noin kuukautta aiemmin tekemiäni merkintöjen perusteella.

	2014-15	2015-16	Difference
Alcohol and cigarettes			
Alcohol	£0.00	£0.00	£0.00
Cigarettes	£0.00	£0.00	£0.00
Income			
Income tax	£0.00	£0.00	£0.00
National Insurance	£0.00	£0.00	£0.00
Child benefits	£0.00	£0.00	£0.00
Tax credits	£0.00	£0.00	£0.00
State pension	£0.00	£0.00	£0.00
Car			
Vehicle excise duty	£0.00	£0.00	£0.00
Fuel	£0.00	£0.00	£0.00
Total	£0.00	£0.00	£0.00

Share this page

Chris Ware

The Last Saturday, by Chris Ware

A brand new graphic novella by the award-winning cartoonist Chris Ware, tracing the lives of six individuals from Sandy Port, Michigan, published in weekly episodes.

This page always shows the latest instalment and a new part appears every Friday. Use the arrows beneath the strip to read previous episodes.

Viewing on mobile? Scroll down to the thumbnail image and use the red, touch-controlled viewfinder to navigate around the full strip

Friday 26 June 2015 20:57 BST

Shares 6,742

POIKKEUS 2. Sisällönjakamiseen tarkoitetut toiminnot. En ota mukaan analyysin.

(POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyvä artikkelin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: SV ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

the last SATURDAY

POIKKEUS 1. Linkki tekijöiden muuhun tuotantoon. En katso tämän liittyvän suoraan artikkelin sisältöön. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: HUOMIO (eri väri) SV ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

POIKKEUS 2. Sisällönjakamiseen tarkoitetut toiminnot. En ota mukaan analyysin.

POIKKEUS 3. Huomio (tekstiohje "Hover over image to zoom") A P (Zoomaa lähemmäs sarjakuvaruutuja.) Ei täysin sisällönvalintaa, puoliksi tekninen/kustomointitoiminto.

NAPPI SV A klikatessa P (edellisen sarjakuvaruudun valinta.) Hover over image to zoom

NAPPI SV A klikatessa P (seuraavan sarjakuvaruudun valinta.)

NAPPI SV AB klikatessa P (sarjakuvaruudun valinta.)

Story by Chris Ware, functionality by the Guardian Interactive team

POIKKEUS 1. Linkki tekijöiden muuhun tuotantoon. En katso tämän liittyvän suoraan artikkelin sisältöön. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: HUOMIO (eri väri) SV ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

Women's World Cup 2015

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyä artikkelin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: SV ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

Women's World Cup: meet the Matildas - interactive sports cards

With the Women's World Cup shortly underway in Canada, who are the players representing Australia? Put faces - and statistics - to names with our interactive

Friday 5 June 2015 02:48 BST

Shares 318 Comments 4

HUOMIO (keskusteluikoni) Sisällönmuokkaus ABC klikatessa Y (avautuu keskusteluoicon ikkuna.)

Sisällönjakamiseen tarkoitettut toiminnot. En ota mukaan analyysiin. POIKKEUS 2

SV A klikatessa P (pelaajakortteiksi tehdyt kortin kääntyvät klikatessa, kuva käännetyistä kortteista liitteenä.)

 <p>01 LYDIA WILLIAMS GOALKEEPER</p>	 <p>02 LARISSA CRUMMER FORWARD</p>	 <p>03 ASHLEIGH SYKES FORWARD</p>	 <p>04 CLARE POLKINGHORNE DEFENDER</p>
 <p>05 LAURA ALLEWAY DEFENDER</p>	 <p>06 SERVET UZUNLAR DEFENDER</p>	 <p>07 STEPH CATLEY DEFENDER</p>	 <p>08 ELISE KELLOND-KNIGHT DEFENDER</p>
 <p>09 CAITLIN FOORD FORWARD</p>	 <p>10 EMILY VAN EGMOND MIDFIELDER</p>	 <p>11 LISA DE VANNA FORWARD</p>	 <p>12 LEENA KHAMIS MIDFIELDER</p>
 <p>13 TAMEKA BUTT MIDFIELDER</p>	 <p>14 ALANNA KENNEDY DEFENDER</p>	 <p>15 TERESA POLIAS MIDFIELDER</p>	 <p>16 HAYLEY RASO FORWARD</p>
 <p>17 KYAH SIMON FORWARD</p>	 <p>18 MELISSA HUDSON GOALKEEPER</p>	 <p>19 KATRINA GORRY MIDFIELDER</p>	 <p>20 SAMANTHA KERR FORWARD</p>
 <p>21 MACKENZIE ARNOLD GOALKEEPER</p>	 <p>22 NICOLA BOLGER MIDFIELDER</p>	 <p>23 MICHELLE HEYMAN FORWARD</p>	

Sunchi Mathur, [Pete Smith](#), [Mike Hytner](#), Ash Joneski, [Guardian Interactive team](#)

POIKKEUS 1. Linkki tekijöiden muuhun tuotantoon. En katso tämän liittyvän suoraan artikkelin sisältö Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: HUOMIO (eri väri) SV ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

related content



Dawn Fraser sorry for 'racist' outburst on Nick Kyrgios and Bernard Tomic

1d 1,750



Nick Kyrgios' Wimbledon ends amid controversy against Richard Gasquet

2d 337



Dawn Fraser tells Kyrgios and Tomic to 'go back where their parents came from'

1d 921



Nick Kyrgios faces hefty fine over protest at Wimbledon umpire's warning

2d

Andy Murray speaks up for Nick Kyrgios and plays down his shoulder worries

2d

Nick Kyrgios appears to throw game at Wimbledon after warning from umpire

2d

🇺🇸 The moment of truth: can vibrant new England survive Australia onslaught?

[Mike Selvey in Cardiff](#)

18h 379

2005 and all that: an alternative history of the greatest Ashes

2d 237

Related Content -osio. Suositeltu sisältö. En ota mukaan analyysiin. Ei liity artikkeliin.

comments (4)

This discussion is closed for comments.

Order by Oldest | Threads Collapsed



Wizzby 5 Jun 2015 5:24

7 ↑

Thank you Guardian for supporting and promoting women's sport. Go Matildas!

Report



mikisdad 5 Jun 2015 6:57

1 ↑

These women have got balls and know exactly how to play with them! Go for it ladies & more strength to you.

Report

+ View more comments

SM : keskusteluosio julkinen

The Guardian 2 - aukiklikatut pelaajakortit

<p>01 LYDIA WILLIAMS GOALKEEPER</p> <p>AGE: 27 • HEIGHT: 175cm • WEIGHT: 63kg CLUB: WASHINGTON SPIRIT</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>42</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 3RD WORLD CUP</p> <p>Though now celebrating 10 years in a Matildas shirt, Williams is still only 27 and approaching her prime. A supremely gifted shotstopper, the Kalgoorlie and Canberra raised Williams overcame her second serious knee injury just in time for Canada. The first female footballer to win a Deadly Award.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	42	0	<p>02 LARISSA CRUMMER FORWARD</p> <p>AGE: 19 • HEIGHT: 180cm • WEIGHT: 70kg CLUB: BRISBANE ROAR</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> <p>2012 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 1ST WORLD CUP</p> <p>The youngest squad member and one of the surprise selections in the 23-strong roster, Crummer debuted only in February. The 19-year-old adds pace to the frontline, and has played at full-back. Raised on the Sunshine Coast, Crummer had a season under Alex Staiger at Sydney FC before joining Brisbane Roar.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	5	1	<p>03 ASHLEIGH SYKES FORWARD</p> <p>AGE: 23 • HEIGHT: 162cm • WEIGHT: 54kg CLUB: CANBERRA UNITED</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>14</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 2 CLUB TITLES 1ST WORLD CUP</p> <p>A pacey wide player raised in Dubbo, Sykes is, like twin sister Nicole, a foundation player at Canberra United. An in-spired red-hot team during the second half of the W-League season scoring twice in the grand final, plus goal of the season for a spectacular volley.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	14	4	<p>04 CLARE POLKINGHORNE DEFENDER</p> <p>AGE: 26 • HEIGHT: 171cm • WEIGHT: 67kg CLUB: BRISBANE ROAR</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>79</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 2 CLUB TITLES 3RD WORLD CUP</p> <p>An inspirational and indelible figure since debuting in 2007, it was little surprise when the Queenslandie was named co-captain. Capable of being used in central defence or as a defensive midfielder, Polkinghorne, who is participating in her third World Cup, also provides an aerial threat in attack.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	79	5
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
42	0																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
5	1																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
14	4																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
79	5																		
<p>05 LAURA ALLEWAY DEFENDER</p> <p>AGE: 25 • HEIGHT: 186cm • WEIGHT: 72kg CLUB: BRISBANE ROAR</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>31</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 2ND WORLD CUP</p> <p>In and out of the starting side since making her debut in 2010, central defender Alleway played one match at Germany 2011. While not as mobile as others in a pacey Matildas squad, the Brisbane raised Alleway offers a physical presence both in attack and defence.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	31	2	<p>06 SERVET UZUNLAR DEFENDER</p> <p>AGE: 26 • HEIGHT: 161cm • WEIGHT: 60kg CLUB: SYDNEY FC</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>47</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 2ND WORLD CUP</p> <p>The Sydney born and raised Unzarlar has played almost every position since featuring as a forward at the 2006 Under 20s Women's World Cup. A veteran of the Germany 2011 campaign, Unzarlar will likely be utilised in the backline where her range of passing and game sense is valuable.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	47	2	<p>07 STEPH CATLEY DEFENDER</p> <p>AGE: 21 • HEIGHT: 168cm CLUB: MELBOURNE VICTORY</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>34</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>2009 SENIOR DEBUT 2 CLUB TITLES 1ST WORLD CUP</p> <p>Though only 21, Catley has enjoyed a hold on the left-back role for several years, and is also earmarked as a future Matildas captain. A two-time W-League young player of the year, Catley is a mature presence on and off the field, and has played for US superclub Portland Thorns.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	34	2	<p>08 ELISE KELLOD-KNIGHT DEFENDER</p> <p>AGE: 24 • HEIGHT: 165cm • WEIGHT: 60kg CLUB: BRISBANE ROAR</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>57</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 2ND WORLD CUP</p> <p>An underrated performer for club and country the classy left-footer was included in the all-star team at Germany 2011. Along with fellow surfing buddy Tamara Koff, Kelloid-Knight balls from the Gold Coast and boasts an impressive range of short and long passing.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	57	1
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
31	2																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
47	2																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
34	2																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
57	1																		
<p>09 CAITLIN FOORD FORWARD</p> <p>AGE: 20 • HEIGHT: 160cm • WEIGHT: 60kg CLUB: PERTH GLORY</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>30</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>2009 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 2ND WORLD CUP</p> <p>The Wollongong wunderkind was named FIFA's Young Player of the Tournament at Germany 2011 aged just 16. Scoring 10 minutes into her Matildas debut, Foord marked Brazil superstar Marta with aplomb when playing at right-back on her World Cup bow. Boasting raw pace and classy dribbling Foord is likely to be used in attack in Canada.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	30	5	<p>10 EMILY VAN EGMOND MIDFIELDER</p> <p>AGE: 21 • HEIGHT: 174cm • WEIGHT: 58kg CLUB: NEWCASTLE JETS</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>40</td> <td>11</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 2ND WORLD CUP</p> <p>A youthful veteran of the Matildas' Germany 2011 campaign, Van Egmond is a key figure in the heart of the midfield. Daughter of former Soccerex Gary van Egmond, the Newcastle has a rare ability to pick out team-mates and boasts an innate football brain.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	40	11	<p>11 LISA DE VANNA FORWARD</p> <p>AGE: 30 • HEIGHT: 156cm • WEIGHT: 56kg CLUB: SYDNEY FC</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>99</td> <td>35</td> </tr> </tbody> </table> <p>2006 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 3RD WORLD CUP</p> <p>The enigmatic Perth raised speedster is now the team veteran but she has lost little of her explosive pace or ability to bamboozle defenders with twisting low-centre-of-gravity turns. The Vanna, who scored goals in her previous two World Cups, was surprisingly named co-captain despite several run-ins with officials down the years.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	99	35	<p>12 LEENA KHAMIS MIDFIELDER</p> <p>AGE: 28 • HEIGHT: 160cm • WEIGHT: 67kg CLUB: SYDNEY FC</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>25</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 2ND WORLD CUP</p> <p>A goalscorer at Germany 2011 playing as a striker where she spent most of her career, Khamis has recently been deployed as a defensive midfielder. The Sydney-based was a surprise inclusion after missing two of the past three W-League seasons with serious knee injuries.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	25	5
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
30	5																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
40	11																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
99	35																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
25	5																		
<p>13 TAMEKA BUTT MIDFIELDER</p> <p>AGE: 23 • HEIGHT: 158cm • WEIGHT: 55kg CLUB: BRISBANE ROAR</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>46</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 3 CLUB TITLES 2ND WORLD CUP</p> <p>The Gold Coast-raised product is an attacking midfielder with an excellent goalkeeping record and a happy knack of scoring on the big occasion. The 2014 W-League player of the year is not only a proven finisher but also makes perfectly timed midfield runs into dangerous attacking areas.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	46	6	<p>14 ALANNA KENNEDY DEFENDER</p> <p>AGE: 20 • HEIGHT: 176cm CLUB: PERTH GLORY</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>29</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>2010 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 1ST WORLD CUP</p> <p>The Sydney-raised kid has long been tagged as a future star even before completing studies at the famed Westfield Sports High School. Kennedy - the second youngest squad member - has been a virtual ever-present since her 2010 debut and is likely to fill the problematic central defensive role.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	29	0	<p>15 TERESA POLIAS MIDFIELDER</p> <p>AGE: 25 • HEIGHT: 154cm • WEIGHT: 49kg CLUB: SYDNEY FC</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>9</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 1ST WORLD CUP</p> <p>An energetic and single-minded figure in front of the backline, Polias is short on stature but big on heart. The long-serving Sydney FC star is not known for creative output, but her inspirational qualities and ability to quell opposition attacks remain highly prized by former Sky Blues coach Alex Staiger.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	9	0	<p>16 HAYLEY RASO FORWARD</p> <p>AGE: 20 CLUB: BRISBANE ROAR</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> <p>2011 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 1ST WORLD CUP</p> <p>Another wide attacker with exceptional pace and the kind of direct running that can put even the most experienced full-back under pressure. Yet another Queensland product, Raso is relatively inexperienced in the international arena but could prove a valuable weapon off the bench.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	13	1
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
46	6																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
29	0																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
9	0																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
13	1																		
<p>17 KYAH SIMON FORWARD</p> <p>AGE: 23 • HEIGHT: 164cm • WEIGHT: 63kg CLUB: SYDNEY FC</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>51</td> <td>11</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 2 CLUB TITLES 2ND WORLD CUP</p> <p>A two-goal heroine at Germany 2011 and former W-League player of the year, Simon's career has been somewhat in recent years by 12-month absences following a torn knee ligament. A proud member of the Indigenous sporting community, Simon is a proven goalscorer and creative.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	51	11	<p>18 MELISSA HUDSON GOALKEEPER</p> <p>AGE: 35 • HEIGHT: 168cm • WEIGHT: 64kg CLUB: ADELAIDE UNITED</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>85</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 0 CLUB TITLES 4TH WORLD CUP</p> <p>Better known as Melissa Barbiert, the Victorian joins a rare group of players to attend four World Cups. Captains of Australia's historic 2000 Asian Cup winning side, Barbiert has shown admirable tenacity by returning to the Matildas after being separated from the Melbourne Victory side - and following the birth of daughter Holly.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	85	0	<p>19 KATRINA GORRY MIDFIELDER</p> <p>AGE: 22 • HEIGHT: 152cm • WEIGHT: 54kg CLUB: BRISBANE ROAR</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>30</td> <td>11</td> </tr> </tbody> </table> <p>2009 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 1ST WORLD CUP</p> <p>An all-action metronomic figure in midfield, Gorry offers significant value in attack or defence. She shot to stardom by being named AFC player of the year in 2014 after helping the Matildas to a runners-up finish in Asia, plus winning an NWSL Championship with Kansas City. Long range shooting is a speciality.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	30	11	<p>20 SAMANTHA KERR FORWARD</p> <p>AGE: 21 • HEIGHT: 167cm • WEIGHT: 55kg CLUB: PERTH GLORY</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>37</td> <td>7</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 2ND WORLD CUP</p> <p>One of many forwards in a squad boasting exceptional pace and attacking x-factor. Perth-based Kerr - sister of AFL star Daniel Kerr - is likely to be a key weapon in the Matildas' armoury following an exceptional goal laden W-League campaign. Kerr is another player with experience of playing in the NWSL.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	37	7
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
51	11																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
85	0																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
30	11																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
37	7																		
<p>21 MACKENZIE ARNOLD GOALKEEPER</p> <p>AGE: 21 • HEIGHT: 181cm • WEIGHT: 76kg CLUB: PERTH GLORY</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>7</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>2011 SENIOR DEBUT 0 CLUB TITLES 1ST WORLD CUP</p> <p>Though still young Arnold has steadily risen through Australia's goalkeeping ranks, culminating in being crowned 2015 W-League keeper of the year. An impressive shot-stopper Arnold will likely start on the bench but is a competent replacement if required.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	7	0	<p>22 NICOLA BOLGER MIDFIELDER</p> <p>AGE: 22 • HEIGHT: 169cm • WEIGHT: 58kg CLUB: SYDNEY FC</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 1ST WORLD CUP</p> <p>A quiet achiever in midfield, Bolger enjoyed a breakthrough season in 2014 as a classy Sydney FC side just missed the premiership. Yet another who learnt her craft under Alex Staiger at the NSW Institute of Sport, Bolger is enjoying an growing reputation as a goalscorer.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	6	0	<p>23 MICHELLE HEYMAN FORWARD</p> <p>AGE: 26 • HEIGHT: 173cm • WEIGHT: 70kg CLUB: CANBERRA UNITED</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>INTERNATIONAL CAPS</th> <th>GOALS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>95</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table> <p>2008 SENIOR DEBUT 1 CLUB TITLES 1ST WORLD CUP</p> <p>The Wollongong raised Heyman is the W-League's all-time top goalscorer having carved out several records along the way. A strong presence at the pointy end of the attack, Heyman boasts all the hallmarks of a great goalscorer including a determination and single-mindedness in the penalty area.</p>	INTERNATIONAL CAPS	GOALS	95	15					
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
7	0																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
6	0																		
INTERNATIONAL CAPS	GOALS																		
95	15																		

POIKKEUS 1 [Joski osasto on muuttanut...]

Scottish independence

Scottish independence: everything you need to know about the vote

The polls are tightening and decision day is drawing nearer. In this extensive interactive feature we have from the key figures in the debate...



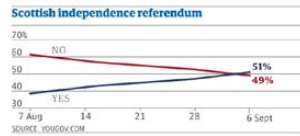
The Yes campaign has been successful in highlighting the risks of independence to the Scottish economy...

POIKKEUS 2 [Lisä sivu...]

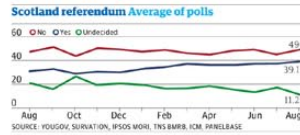
POIKKEUS 3 [Lisä sivu...]

Contents: The arguments, What will an independent Scotland look like?, The case for a no, How did we get here?

On 18 September voters in Scotland will be asked to make the greatest democratic constitutional decision in their nation's history...



The final weeks of the campaign have seen a dramatic narrowing of the no lead in some polls...



A yes vote will have profound consequences for Scotland and the rest of the UK. Even with a no vote...

As the campaign enters its final phase, what is certain is that Scotland stands on the brink of fundamental change.

AL Kennedy



Skärlönvalinta NAPP [Play/stoppa näyttökäyttöä...]

The arguments

Voters complain that neither side will give them straight and undisputed facts. But the unprecedented nature of the constitutional change...

- The big questions: Who would get the oil revenues if Scotland became independent? Can Scotland be independent and stay neutral? Could Scotland keep the BBC?

The yes campaign

One of the central arguments made by the yes campaign is that independence will allow those living in Scotland to decide how that wealth is spent.

A key element of this is the debate around the wealth and longevity of Scotland's oil reserves. The yes campaign argues that the country's growing economy...

Nicola Sturgeon



Skärlönvalinta NAPP [Play/stoppa näyttökäyttöä...]

Power to decide how to spend its entire budget would allow Scotland to scrap spending on nuclear weapons that is committed to as part of the UK's...

Although just under half of the Scottish electorate opposes nuclear weapons, Trident has become one of the totemic issues of the yes campaign...

Another key part of the pro-independence argument is that of the democratic deficit. Independence would allow the Scottish electorate to have the governments they vote for...

An independent Scotland would most likely never again be ruled by a Conservative government, independence supporters argue.

Mainos. En ota mukaan analyysin.



Most popular

- Google updates its new before anyone as... Andy Murray v Yusek... Roger Federer v Gilles...

Related Content -suosittelemus.

En ota mukaan analyysin.

Mainos. En ota mukaan analyysin.



Lesley Riddoch
Community activist

"We are not going to get the social democracy we want within the UK"

ensure that at each and every future election they will get the government of their choice.



Sisällönvalinta. NAPPI (Play-napilta näytävä kolmio antoi ymmärtää toiminnon sisältävän joko video- tai äänipätkän) AB klikatessa W (PLAY/PAUSE Video)

Utter disillusionment with government from Westminster - most immediately anger at current austerity measures - pervades the yes campaign.

One of the most consistent messages in favour of independence that has been driven home in recent months has been that a yes vote is the only way to rid the country of the cuts and privatisation agenda imposed upon it by a distant government.

Elaine C Smith
Comedian

"I'm voting for a breakaway from the old governments in Westminster"



Sisällönvalinta. NAPPI (Play-napilta näytävä kolmio antoi ymmärtää toiminnon sisältävän joko video- tai äänipätkän) AB klikatessa W (PLAY/PAUSE Video)

With this comes a belief that an independent Scotland would create a better society for its people, in terms of fairness and social justice as well as economic prosperity. The argument for independence is fundamentally about hope for a better future for generations to come.

The expectation is that, by governing itself, Scotland would become a more socially democratic, equal and progressive place, with the motivation to address its most pressing problems of child poverty and poor adult health and care for its most vulnerable members.

The no campaign

The no campaign has been relentless in highlighting the risks of independence to the Scottish economy. These include [the uncertainties over what currency the country would use in the event of a yes vote](#), as well as raising doubts over the reliability of oil reserves and how the country will pay for its public services, in particular in relation to its ageing population.

Sisällönvalinta HUOMIO (eri väri) + ALLE ABC klikkaus G

It underlines the threat to jobs if businesses pull out of Scotland as some have threatened to in the event of a yes vote, and notes that economic instability would be exacerbated by [uncertainties around Scotland's continued membership of Europe](#).

Sisällönvalinta HUOMIO (eri väri) + ALLE ABC klikkaus G

Johann Lamont

MP and leader of the Scottish Labour party

"My head tells me we should vote no because of the economic forecasts"



Sisällönvalinta. NAPPI (Play-napilta näytävä kolmio antoi ymmärtää toiminnon sisältävän joko video- tai äänipätkän) AB klikatessa W (PLAY/PAUSE Video)

Better Together, the official campaign supported by the Westminster parties against independence, argues that the Scottish government has made cynical promises to the electorate, falling short on crucial detail and presenting independence as a magic wand to solve all of Scotland's social ills.

It argues that the white paper, the Scottish government's own policy vision for independence, is full of uncoded projections that rely on unknowable future circumstances.

Others doubt that dreams of a more socially democratic Scotland match the reality of current Scottish government policies, in particular in relation to its policies on taxation.

A counter argument is made to the one of a more progressive Scotland after independence, which questions why Scots would want to end their solidarity with those in need elsewhere across the UK.

Better Together has been criticised for relying on scare tactics about the economy and failing to present any positive vision for staying within the union.

But the no campaign has attempted to move beyond a defence of the status quo, highlighted the shared history of the union and the institutions that bind it together, [including the BBC](#). Sisällönvalinta HUOMIO (eri väri) + ALLE ABC klikkaus G

Alistair Darling

MP, former chancellor of the exchequer and head of the Better Together campaign

"We value being part of the UK. Together we created the welfare state and the BBC"



Sisällönvalinta. NAPPI (Play-napilta näytävä kolmio antoi ymmärtää toiminnon sisältävän joko video- tai äänipätkän) AB klikatessa W (PLAY/PAUSE Video)

Labour, the Liberal Democrats and the Conservatives all emphasise the huge achievements of the Scottish parliament after 15 years of devolution and set out just how much more Holyrood is capable of on its continuing "home rule journey".

But all these voices also mention that Scotland will be doing more culture in the



Labour, the Liberal Democrats and the Conservatives all emphasise the huge achievements of the Scottish parliament after 15 years of devolution and set out just how much more Holyrood is capable of on its continuing "home rule journey".

But all three parties also guarantee that Scotland will be given more powers in the event of a no vote, although they have yet to set out a detailed joint plan for this.

Ruth Davidson
 MSP and leader of the Scottish Conservatives
"We get the best of both worlds: Scottish control of health and education, the security of the UK"



Sisällönvalinta. NAPPI (Play-napilta näytävä kolmio antoi ymmärtää toiminnon sisältävän joko video- tai äänipätkän) AB kikatessa W (PLAY/PAUSE Video)

The yes and no campaigns have been markedly different in their strategies, mainly because the pro-independence side quickly developed into a grassroots movement that extends well beyond the official Yes Scotland organisation or the SNP. This grassroots energy has resulted in town hall meetings, arts festivals and coffee mornings for undecided voters springing up across the country.

The no camp has not been so publicly visible, but is just as active. While the yes campaign is defined by its enthusiastic volunteers, Better Together is focusing on far more forensic methods, having amassed a vast database of voters, which allows it to identify and target crucial undecided voters as well as shoring up its core supporters.

Tactics

The yes and no campaigns have been markedly different in their strategies. The pro-independence side quickly developed into a grassroots movement that extends well beyond the official Yes Scotland organisation or the SNP. This grassroots energy has resulted in town hall meetings, arts festivals and coffee mornings for undecided voters springing up across the country.

The no camp has not been so publicly visible, but is just as active. While the yes campaign is defined by its enthusiastic volunteers, Better Together is focusing on far more forensic methods, having amassed a vast database of voters, which allows it to identify and target crucial undecided voters as well as shoring up its core supporters.

What will an independent Scotland look like?

Stephen Tierney
 Constitutional expert



Sisällönvalinta. NAPPI (Play-napilta näytävä kolmio antoi ymmärtää toiminnon sisältävän joko video- tai äänipätkän) AB kikatessa W (PLAY/PAUSE Video)

If Scotland votes yes

If Scotland votes yes it is unlikely to look much different - if Alex Salmond, the first minister and SNP leader, gets his way.

Scotland would keep the Queen as head of state, use the pound, still watch the BBC, share open borders, energy policy and seamless trade with the rest of the UK, and be an active member of the European Union by the time independence is declared in March 2016.

Salmond also hopes Scotland would become a more modern non-nuclear state: it would eventually have a written constitution, unlike the rest of the UK, and see Trident nuclear missiles leave the Clyde within five years of independence.

Would you need to show a passport at the border of an independent Scotland?

The notion of passport checks at the Scottish-English border seems almost ludicrous. A deal to keep an independent Scotland within the common travel area - as Ireland is - looks to be the most straightforward solution.

But immigration could be a real obstacle to such a political settlement. Scotland is likely to take a more relaxed tack on immigration, which a Westminster government could object to, meaning it is not a foregone conclusion that the border would remain passport free.

Read more on how the England-Scotland border might operate in the event of independence

Sisällönvalinta HUOMIO (eri väri) + ALLE ABC klikkaus G

But the UK must agree. Cameron's UK government has emphatically ruled out sharing the pound and the Bank of England with Scotland, and will press hard for Trident to remain in Scotland. Without a favourable deal on Trident, Scotland will find it hard to join Nato.

If the UK parties refuse to share sterling, Scotland's economic future will depend heavily on its currency decisions and the reaction of banks and major investors. The time needed to negotiate EU membership is uncertain.

The EU is likely to demand that Scotland loses the UK rebate and UK opt-outs on VAT and working hours. It would need to negotiate a share of North Sea oil, its share of the UK's debt and a deal to set up an independent welfare state and tax system, which could take until 2020 to establish.

The potential landmarks on the road to independence

- Scotland votes yes to independence 18 September 2014** Sisällönvalinta ALLE AB kikatessa Y (lisätietoikkuna aukeaa) Klikattu linkki myös HUOMIO (eri väri)

David Cameron calls Alex Salmond to congratulate him and the Queen to formally notify her. He will recall Parliament from recess. The UK parties will consider scrapping their annual conferences in Manchester, Birmingham and Glasgow to thrash out the consequences
- Salmond picks his team September 2014** Sisällönvalinta ALLE AB kikatessa Y (lisätietoikkuna aukeaa) Klikattu linkki myös HUOMIO (eri väri)
- UK response coordinated September 2014** Sisällönvalinta ALLE AB kikatessa Y (lisätietoikkuna aukeaa) Klikattu linkki myös HUOMIO (eri väri)
- UK confirms sterling and debt stance September 2014** Sisällönvalinta ALLE AB kikatessa Y (lisätietoikkuna aukeaa) Klikattu linkki myös HUOMIO (eri väri)
- EU agrees to investigate Scottish membership December 2014** Sisällönvalinta ALLE AB kikatessa Y (lisätietoikkuna aukeaa) Klikattu linkki myös HUOMIO (eri väri)
- Interim constitution published January 2015** Sisällönvalinta ALLE AB kikatessa Y (lisätietoikkuna aukeaa) Klikattu linkki myös HUOMIO (eri väri)
- Detailed talks with the EU January 2015** Sisällönvalinta ALLE AB kikatessa Y (lisätietoikkuna aukeaa) Klikattu linkki myös HUOMIO (eri väri)
- Deal reached on Scotland's Westminster MPs March 2015** Sisällönvalinta ALLE AB kikatessa Y (lisätietoikkuna aukeaa) Klikattu linkki myös HUOMIO (eri väri)
- NATO talks open April 2015** Sisällönvalinta ALLE AB kikatessa Y (lisätietoikkuna aukeaa) Klikattu linkki myös HUOMIO (eri väri)
- UK general election May 2015** Sisällönvalinta ALLE AB kikatessa Y (lisätietoikkuna aukeaa) Klikattu linkki myös HUOMIO (eri väri)
- Independence day 24 March 2016** Sisällönvalinta ALLE AB kikatessa Y (lisätietoikkuna aukeaa) Klikattu linkki myös HUOMIO (eri väri)
- Independent Scotland's first general election 03 May 2016** Sisällönvalinta ALLE AB kikatessa Y (lisätietoikkuna aukeaa) Klikattu linkki myös HUOMIO (eri väri)

If Scotland votes no

If Scotland votes no on 18 September, the UK parties are promising to give the Scottish parliament much greater power over taxation and policy-making, and to do so quickly, to increase its autonomy within the UK.

Faced with rising support for independence, the UK parties are already separately pledging to extend income tax powers and to run housing benefits in Scotland, which would give Holyrood control over at least £1.5bn more of its spending. But with the tightening of the polls they are these week unveiling fresh joint pledges that take the offer of new fiscal powers closer to the "devo max" option that was ruled out when the referendum was first agreed.

Pressure may grow for Scottish MPs to have reduced powers at Westminster if Holyrood has greater autonomy. That could reinvigorate demands for independence, and a new referendum after the 2020 Scottish elections. The no campaign has warned of "neverendums" without a decisive vote on the 18th.

The Scottish parliament's total spending is £38.5bn, and it already runs Scotland's courts, prisons, schools and universities, policing and fire services, NHS, farming and fisheries, local government and transport systems.

Westminster has passed a new Scotland Act to allow Holyrood to set a different income tax rate by up to 10p in the pound from 2016, to borrow up to £2bn, to control landfill tax (worth £100m) and to have a new property sales tax (worth £236m) to replace stamp duty.

The three main UK parties are now offering to expand these powers and strengthen local government; some more radically than others. They plan to set up a new devolution commission if there is a no vote.

Current party political offers on further devolution

Labour Total: £8.5bn	Holyrood to control and set Scottish income tax rates by up to 15p in the pound, worth £6.3bn Holyrood to run housing benefit in Scotland and attendance allowance, worth £2.2bn
Conservatives Total: £13.3bn	Holyrood to set and control all Scottish income tax, worth £10.8bn Holyrood to also control housing benefit and attendance allowance, as well as air passenger duty, worth £234m
Liberal Democrats Total: £11.6bn	Holyrood to set and control all Scottish income tax, worth £10.8bn Holyrood to also control air passenger duty, capital gains tax, inheritance tax and the aggregates levy, worth a total of £814m

Decision time

Though the question on the ballot paper is binary, the anticipation of answering it has been uniting. The simple fact of the vote has had a quite extraordinary, galvanising, effect on the Scottish population, and the referendum debate has unleashed a degree of civic engagement that has taken even seasoned observers by surprise.

There has been a dark side: the online abuse, a sense in some areas that people have been scared to express their opinions, and the political spin that confuses the facts. But the grassroots energy is palpable, with interest groups blossoming across the country.

Scotland may not be any more egalitarian or servile, optimistic or canny than England, Wales or Northern Ireland, but it has in recent months become a place full of individuals doing things that they have never done before: taking part in campaigning, attending public meetings, having conversations about the future they want for themselves and their children with an urgency they have never before displayed.

Decision time

Though the question on the ballot paper is binary, the anticipation of answering it has been uniting. The simple fact of the vote has had a quite extraordinary, galvanising, effect on the Scottish population, and the referendum debate has unleashed a degree of civic engagement that has taken even seasoned observers by surprise.

There has been a dark side: the online abuse, a sense in some areas that people have been scared to express their opinions, and the political spin that confuses the facts. But the grassroots energy is palpable, with interest groups blossoming across the country.

Scotland may not be any more egalitarian or servile, optimistic or canny than England, Wales or Northern Ireland, but it has in recent months become a place full of individuals doing things that they have never done before: taking part in campaigning, attending public meetings, having conversations about the future they want for themselves and their children with an urgency they have never before displayed.

What the voters say

Davy, 20
student



Sisällönvalinta. NAPPI (Play-napilta näytettävä kolmio antoi ymmärtää toiminnon sisältävän joko video- tai äänipätkän) AB klikatessa W (PLAY/PAUSE Video)

Sisällönvalinta AB klikatessa W aukeaa videoikkuna Valitse näytettävä video

Davy 20, student	Frances 69, retired
Olly 29, trainee nurse	Jim 50, civil servant
Josh 21, student	Sheila 64, part-time sheep assistant
Steve 27, police officer	Miriam 20, musician
Greig 16, student	

Sisällönvalinta AB klikatessa W aukeaa videoikkuna Valitse näytettävä video

Sisällönvalinta AB klikatessa W aukeaa videoikkuna Valitse näytettävä video

Sisällönvalinta AB klikatessa W aukeaa videoikkuna Valitse näytettävä video

Sisällönvalinta AB klikatessa W aukeaa videoikkuna Valitse näytettävä video

Sisällönvalinta AB klikatessa W aukeaa videoikkuna Valitse näytettävä video

Sisällönvalinta AB klikatessa W aukeaa videoikkuna Valitse näytettävä video

Sisällönvalinta AB klikatessa W aukeaa videoikkuna Valitse näytettävä video

Sisällönvalinta AB klikatessa W aukeaa videoikkuna Valitse näytettävä video

Sisällönvalinta AB klikatessa W aukeaa videoikkuna Valitse näytettävä video

How did we get here?

The springboard for the referendum was the Scottish National party's surprise landslide victory in the May 2011 Scottish parliament elections, 77 years after the pro-independence party was founded.

How will the referendum work?

- More than 4.1m voters in Scotland will be eligible to vote in the referendum on 18 September, including about 124,000 teenagers aged 16 and 17 being allowed to vote for the first time
- Voting will be held in the traditional format for elections, with polling stations opening at 7am and closing at 10pm
- The count will take place from 10pm on Thursday night in all 32 local council areas, with results announced through the night from 2am on Friday with a result now estimated at 7am
- The electorate includes any British citizen resident in Scotland, Commonwealth citizens with rights to UK residency, citizens from all other EU member states
- The Scottish government has barred prisoners from voting despite protests from human rights groups and legal challenges. Scotland-born voters living elsewhere in the UK are also barred as they do not have Scottish residency, but this has been controversial
- A record number of more than 640,000 people have registered for postal votes, with voter registration closing for the referendum on 2 September

It gave Salmond, the SNP leader, the first ever majority at the devolved parliament at Holyrood and a mandate for the referendum. Until the Scottish parliament was set up in 1999, the SNP had been a minority party, with only a handful of MPs at Westminster. The surprise majority meant Salmond was able to act on his party's longstanding promise to have a referendum.

But Salmond needed the UK government's legal approval for the vote. In January 2012 David Cameron, the UK prime minister, offered to give that power to Holyrood but only if Salmond dropped plans for a second referendum question on giving Holyrood more devolved powers.

In October 2012, the two leaders signed the Edinburgh agreement setting up the referendum - one of the first times a national government has voluntarily agreed to help part of its country vote on leaving.

With only about a third of Scottish voters supporting the SNP, it has built a loose rainbow coalition with other parties, including the Scottish Green party and socialist parties, to get closer to the 51% needed to win the referendum. Other non-party pro-independence groups have sprung up, including an artists' group, a women's campaign and a group of Labour party members.

A history of the union

- **The Acts of Union 1707** Sisällönvalinta ALLE AB klikatessa Y aukeaa tekstilaatikko, Klikattu linkki myös HUOMIO (eri värin)
The Acts of Union are passed by the Scottish parliament in January, and the English parliament in March. In May the acts become law and both countries are united into one kingdom
- **First Jacobite rebellion 1715** Sisällönvalinta ALLE AB klikatessa Y aukeaa tekstilaatikko, Klikattu linkki myös HUOMIO (eri värin)
- **Second Jacobite rebellion 1745** Sisällönvalinta ALLE AB klikatessa Y aukeaa tekstilaatikko, Klikattu linkki myös HUOMIO (eri värin)
- **The Act of Proscription 1747** Sisällönvalinta ALLE AB klikatessa Y aukeaa tekstilaatikko, Klikattu linkki myös HUOMIO (eri värin)
- **National Association for the Vindication of Scottish Rights formed 1853** Sisällönvalinta ALLE AB klikatessa Y aukeaa tekstilaatikko, Klikattu linkki myös HUOMIO (eri värin)
- **Home Rule bill 1913** Sisällönvalinta ALLE AB klikatessa Y aukeaa tekstilaatikko, Klikattu linkki myös HUOMIO (eri värin)
- **Scottish National Party formed 1934** Sisällönvalinta ALLE AB klikatessa Y aukeaa tekstilaatikko, Klikattu linkki myös HUOMIO (eri värin)
- **Devolution referendum 1979** Sisällönvalinta ALLE AB klikatessa Y aukeaa tekstilaatikko, Klikattu linkki myös HUOMIO (eri värin)
- **SNP landslide 2011** Sisällönvalinta ALLE AB klikatessa Y aukeaa tekstilaatikko, Klikattu linkki myös HUOMIO (eri värin)
- **Better Together launches 23 June 2012** Sisällönvalinta ALLE AB klikatessa Y aukeaa tekstilaatikko, Klikattu linkki myös HUOMIO (eri värin)
- **Edinburgh Agreement 15 October 2012** Sisällönvalinta ALLE AB klikatessa Y aukeaa tekstilaatikko, Klikattu linkki myös HUOMIO (eri värin)
- **Referendum on independence 18 September 2014** Sisällönvalinta ALLE AB klikatessa Y aukeaa tekstilaatikko, Klikattu linkki myös HUOMIO (eri värin)

Contribute with **guardian** witness powered by **5k**

NAPPI ABC klikatessa G Sisällönluominen, julkinen. Erillinen sivu yleisön kommentteille ja kontribuutioille.

More news Topics Scottish independence Scotland Scottish politics

POIKKEUS 1. Linkki muihin saman asiakan sisältäviin artikkeleihin. En katso tämän liittyvän suoraan artikkelin sisältöön. En ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.



POIKKEUS 2. Sisällönjakamisen toiminnon (en ota mukaan tuloksiini).

guardianwitness

Scotland's independence referendum: share your reactions

Scotland's independence referendum: share your reactions

1913 contributions

Whenever you are in Scotland, we want to hear your reactions to the referendum result. What's your mood the morning after, and how are your friends and family feeling about Scotland's vote?

Contributions

View by: Latest Recommended Map

guardianwitness

bridegroom 14

Bridegroom a 5.8 on wedding photographer part of Glasgow had a meeting first the night of the vote. This surprised me of Ireland.

9 months ago

PROUD

Friend and activist cousin of a YES, vote.

9 months ago

YES&NO: fags

For more on the event, see the Facebook page: https://www.facebook.com/events/147236544

9 months ago

Yes&No: watchers on the steps

For more on the event, see the Facebook page: https://www.facebook.com/events/147236544

9 months ago

Yes&No: Musicians under Donald Dewar

For more on the event, see the Facebook page: https://www.facebook.com/events/147236544

9 months ago

A new flag for a new United

9 months ago

Yes Voters Look to

9 months ago

guardianwitness

Kingston 8 coming

Follow the on twitter (@kingston8)

9 months ago

Donald Dewar at Buchanan St steps, 22 September 2014

Looking about Buchanan St

9 months ago

Police keep Loyalists and Yes voters apart in George Square, Glasgow

Police keep Loyalists and Yes voters apart in George Square, Glasgow 19 September 2014

9 months ago

Trouble flares

A policeman stands over a flare thrown by a Loyalist as trouble breaks out at George Square, 19 September 2014

9 months ago

Young Loyalists wrap themselves in union jacks and a salire

This is George Square Glasgow, 19 September, the day after the referendum. Loyalists and Yemars are congregating at opposite ends of the s

9 months ago

Scotland the Timid

So late this week, Scotland the Brave, who followed in the final hour. And let the papers call to freedom be drowned by "timidity" power #

9 months ago

The Union Needs

9 months ago

Harry Potter Says

9 months ago

Yes

9 months ago

guardianwitness

BackBart

9 months ago

BackBart

9 months ago

BackBart

9 months ago

Consolation Prize

Royal Mile, Edinburgh

9 months ago

Dancing In Defeat

Outside the Scottish Parliament, the day after the defeat salire

9 months ago

Here's What You Could Have Won

Outside the National Art Gallery

9 months ago

Completely deflated

When I went to give my vote, I felt over the moon. The public engagement here has been extraordinary. The most street scene where the vote

9 months ago

1 2 3 4 5 6 7 ... 18 >

guardianwitness

Sign in

Get the app: App Store, Google Play

About: GuardianWitness guidelines, Learn more, Send us feedback, FAQs, Privacy, Terms & conditions

© Guardian News and Media Limited or its affiliated companies. All rights reserved. The Guardian

SM EI-KESKUSTE-LEVA yleisöllä on mahdollisuus lähettää sisältöä sivulle. Tämä ei kuitenkaan ole keskustelemaa luonteeltaan.

Transfer window

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyy artikkeliin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: Sisällönvalinta ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

Transfer window interactive: how much has your Premier League club spent?

Use our interactive to explore the data behind [this year's transfer window](#) and find out who the biggest spending clubs are, which clubs are strengthening which positions, who's gambling on youth and which other leagues and countries the Premier League's newest recruits are coming from

Data sourced from the Guardian and Soccerbase

Thursday 28 August 2014 19:24 BST



POIKKEUS 2. Sisällönjakaminen. En ota mukaan tuloksiin.

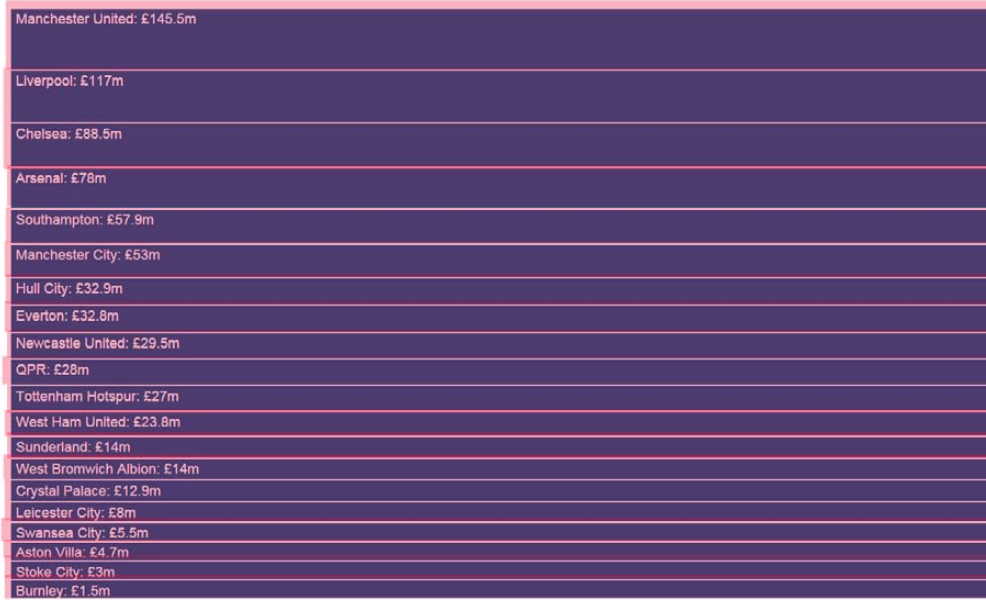
Sisällönvalinta HUOMIO (eri väri) + ALLE ABC klikatessa G

Use the filters to show total money spent by category and click on the bars for a full breakdown

Club

NAPPI Sisällönvalinta AB klikatessa P

(napista vaihdetaan allaolevan graafin aiheetta, allaoleva tiedon esitystapa on kaikissa aiheissa samanlainen)



NAPPI Sisällönvalinta AB klikatessa Y (avautuu lisätietolaatikko)

sama toistuu kaikissa laatikoissa aina Burnley-laatikkoon saakka.

Guardian Interactive team

POIKKEUS 1. Linkki tekijöiden muuhun tuotantoon. En katso tämän liittyvän suoraan artikkelin sisältöön.

Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: Sisällönvalinta ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

Manchester United: £145.5m

Manchester United

£145.5m
SPENT BY THIS CLUB



Ander Herrera (pictured above)

£29m. To Manchester United from Athletic Bilbao
Position: midfielder. Age: 24. Nationality: Spain

Vanja Milinkovic

Undisclosed. To Manchester United from FK Vojvodina
Position: goalkeeper. Age: 17. Nationality: Serbia

Ángel Di María

£59.7m. To Manchester United from La Liga (Spain)
Position: forward. Age: 26. Nationality: Argentina

Luke Shaw

£27m. To Manchester United from Southampton
Position: defender. Age: 19. Nationality: England

Marcos Rojo

£16m. To Manchester United from Sporting
Position: defender. Age: 24. Nationality: Argentina

Daley Blind

£13.8m. To Manchester United from Ajax
Position: defender. Age: 24. Nationality: Holland

Radamel Falcao

Loan. To Manchester United from Monaco
Position: forward. Age: 28. Nationality: Colombia

[back to top of interactive](#)

[NAPPI Sisällönvalinta AB \(paluu sivun yläreunaan.\)](#)

close X

NAPPI Sisällönvalinta AB klikatessa |
(paluu päävalikkoon)

Education

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyä artikkelin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: Sisällönvalinta ABC klikattessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

GCSE results 2014 database

We're collecting 2014's GCSE results from schools and colleges across England, Wales and Northern Ireland. Our figure for percentage of candidates achieving at least five A* to C grades includes English and Maths.

Type a search term in the filter box or click column headings to sort the table. Mobile users will see a condensed view but can expand this by tapping on a school's name.

If you're a teacher or other member of staff, you can add your institution's results to the database by [answering a few quick questions](#). All results are verified before publication.

Please email education.results@theguardian.com if you want to get in touch with our team

Thursday 21 August 2014 12:29 BST



POIKKEUS 2. Sisällönjarkarnisen toiminnot (en ota mukaan tuloksiini.)

Sisällönluonti ALLE ABC klikattessa G (käyttäjä voi lähettää tietoa, joka tarkistuksen kautta lisätään tietokantaan)

ALLE ABC klikattessa @

Tämä hotspot tarjoaa sähköpostiosoitteen, mutta sen kautta lähetetty sisältö ei julkaista sivulla. En siis luokittele tätä sisällön luomiseksi.

Filter schools

Clear

HUOMIO (tekstilaatikoita näytävä) + NAPPI

Sisällönvalinta AB klikattessa E (ei tallenna tekstiä) Y (käyttäjä voi hakea tietokannasta hakusanoilla) nappi tyhjentää syötetyn tekstin.

Sisällönvalinta AB klikattessa Y (käyttäjä voi järjestää tietokannan sisältöä aakkos- tai suuruusjärjestykseen)

School name	Local authority	Postcode	Type	Candidate count	Total entries	% A*-A*	% five A*-C
Dr Challoner's Grammar School	Amersham	HP65HA	Academy	182	1823	74	100
Chew Valley School	BANES	BS40 8QB	Comprehensive	199	1596	14	62
Ralph Allen School	BANES	BA2 7AD	Academy	188	1572	30	73
The Henrietta Barnett School	Barnet	NW11 7BN	Grammar	91	976	91	100
Finchley Catholic High School	Barnet	N12 8TA	Comprehensive	158	1783	29	78
Queen Elizabeth's Girls' School	Barnet	EN5 5RR	Academy	179	1528	28	74
St Michael's Catholic Grammar School	Barnet	N12 7NJ	Grammar	91	913	86	100
Copthall School	Barnet	NW7 2EP	Academy	174	1427	31	55
Beths Grammar School	Bexley	DA3 1NE	Grammar	158	1956	47	99
Townley Grammar School	Bexley	DA6 7AB	Grammar	209	2285	64	100
Bexley Grammar School	Bexley	DA16 2BL	Grammar	192	2270	49	97
Bishop Vesey's Grammar School	Birmingham	B74 2NH	Grammar	126	1218	66	97
King Edward VI Aston School	Birmingham	B6 6DJ	Grammar	101	979	57	99
The Arthur Terry School	Birmingham	B74 4RZ	Academy	232	2284	27	82
Kings Norton Girls' School	Birmingham	B30 1HW	Academy	144	1322	33	79
Holyhead School	Birmingham	B21 0HN	Academy	198	1810	13	60
Tauheedul Islam Girls' High School	Blackburn With Darwen	BB2 7AD	Comprehensive	96	1047	52	92
St Wilfrids Church of England Academy	Blackburn With Darwen	BB2 2JR	Academy	244	2041	24	72
Bolton School Boys' Division	Bolton	BL1 4PA	Selective independent	140	1408	53	98
Bolton School Girls' Division	Bolton	BL1 4PD	Selective independent	115	1196	59	100
Edgbarrow	Bracknell Forest	RG45 7HZ	Comprehensive	206	1721	31	83
Ilkley Grammar School	Bradford	LS29 8TR	Academy	249	2171	31	82
JFS School	Brent	HA3 9TE	Comprehensive	298	2876	50	82
The Swaminarayan School	Brent	NW10 8HE	Selective independent	42	567	50	98
St Bede's Catholic College	Bristol	BS11 0GU	Academy	176	1895	27	75
Colston's Girls' School	Bristol	BS6 5RD	Academy	112	1096	39	94
Cotnam School	Bristol	BS6 6DT	Academy	178	1728	32	78
Redland High School	Bristol	BS20 7BW	Selective independent	50	481	64	98
Bristol Grammar School	Bristol	BS5 1SR	Selective independent	121	1231	76	99
Bromley High School GDST	Bromley	BR1 2TW	Selective independent	94	896	69	99
John Hampden Grammar School	Buckinghamshire	HP11 1SZ	Grammar	159	1769	62	99
Dr Challoner's High School	Buckinghamshire	HP7 9QB	Academy	149	1437	74	100
Beaconsfield High School	Buckinghamshire	UB9 5ED	Grammar	150	1586	75	100
Sancton Wood School	Cambridgeshire	CB1 2EZ	Non-selective independent school	15	162	53	96
South Hampstead High School GDST	Camden	NW3 5SS	Selective independent	96	995	89	100
La Sainte Union Secondary School	Camden	NW5 1RP	Comprehensive	170	1740	36	81
Fine Arts College	Camden	NW3 4YD	Non-selective independent school	20	147	26	70
Howell's School, Llandaff (GDST)	Cardiff	CF5 2YD	Selective independent	64	628	72	100
Mary Immaculate High School	Cardiff	CF5 5QZ	Comprehensive	102	946	22	60
Sandbach School	Cheshire East	CW11 3NS	Academy	210	1835	21	63
The Failbroome Academy	Cheshire East	SK10 4AF	Comprehensive	238	2261	35	82
Conington High School	Cheshire East	CW12 4NS	Comprehensive	173	2267	23	74
Alsager School	Cheshire East	ST7 2HR	Academy	210	2085	30	69
Poynton High School	Cheshire East	SK12 1PU	Comprehensive	244	2024	32	74
All Hallows Catholic College	Cheshire East	SK11 8LB	Academy	194	2433	25	58
Willmslow High	Cheshire East	SK9 1LZ	Comprehensive	301	2696	30	64
Knutsford Academy	Cheshire East	WA16 0EA	Academy	218	2079	21	58
The King's School, Chester	Chester And Cheshire West	CH4 7QL	Selective independent	104	961	73	100
Beckfoot School	City Of Bradford MDC	BD16 1EE	Academy	272	2894	22	68
City Of London School for Girls	City Of London	EC2Y8BB	Selective independent	91	943	96	100
Blue Coat CE School and Music College	Coventry	CV1 2BA	Academy	212	2084	29	76
Croydon High School GDST	Croydon	CR2 8YB	Selective independent	69	720	59	99
Queen Elizabeth School	Cumbria	LA6 2HJ	Academy	211	2321	30	79
Dallam School	Cumbria	LA7 7DD	Academy	173	1443	24	71
The Queen Katherine School	Cumbria	LA9 6PJ	Academy	218	1718	24	62
Sedburgh School	Cumbria	LA10 5HG	Non-selective independent school	99	911	40	88
Carmel College	Darlington	DL3 8RW	Comprehensive	183	1920	34	86
Dronfield Henry Fanshawe School	Derbyshire	S18 2FZ	Comprehensive	301	2948	26	73
Saint John Houghton Catholic Voluntary Academy	Derbyshire	DE7 4HX	Academy	115	1187	42	59
Lady Manners School	Derbyshire	DE45 1JA	Comprehensive	235	2293	32	66

Dronfield Henry Fanshawe School	Derbyshire	S18 2FZ	Comprehensive	301	2948	26	73
Saint John Houghton Catholic Voluntary Academy	Derbyshire	DE7 4HX	Academy	115	1187	42	59
Lady Manners School	Derbyshire	DE45 1JA	Comprehensive	235	2293	33	66
Brookfield Community School	Derbyshire	S40 3NS	Comprehensive	186	2054	28	66
Highfields School	Derbyshire	DE4 5NA	Comprehensive	243	2016	35	69
Celcyton Grammar School	Devon	EX24 6HN	Grammar	119	1301	64	100
The McAuley Catholic High School	Doncaster	DN3 3QF	Academy	278	2666	18	64
The Sir John Coffox School	Dorset	DT6 3DT	Comprehensive	138	1438	18	64
The Gryphon School	Dorset	DT9 4EQ	Academy	238	2528	26	65
Old Swinford Hospital	Dudley	DV9 1QX	Comprehensive	87	742	28	70
Durham Johnson Comprehensive School	Durham	DH1 4SU	Comprehensive	237	2075	40	81
St Leonard's Catholic School	Durham	DH1 4NG	Comprehensive	228	2167	32	73
Notling Hill and Ealing High School GDST	Ealing	W13 8AX	Selective independent	86	831	90	100
St Augustine's Priory	Ealing	W5 2JL	Selective independent	49	417	55	100
Blenheim High School	Epsom And Ewell	KT18 9RH	Academy	237	2286	20	73
Colchester Royal Grammar	Essex	CO33ND	Grammar	99	1198	64	100
St Martin's School	Essex	CM13 2HG	Academy	275	2632	26	72
The Sandon School	Essex	CM37AQ	Academy	214	2003	19	66
Mattings Academy	Essex	CM9 1EP	Academy	160	1265	15	63
Chelmsford County High School For Girls	Essex	CM1 3RW	Grammar	120	1349	64	100
Mayflower High School	Essex	CM12 0RT	Academy	241	2277	27	73
The Swayne Park School	Essex	S56 9BZ	Academy	249	2006	19	68
Davenant Foundation School	Essex	IG10 2LD	Academy	166	1693	36	78
BEAUCHAMPS HIGH SCHOOL	ESSEX	S50 8ER	Comprehensive	240	2186	14	68
New Hill School	Essex	CM3 3HS	Selective independent	163	1363	50	99
Emmanuel College	Gateshead	NE11 0AN	Comprehensive	193	2078	40	84
The Royal High School Bath GDST	GDST	BA1 5SZ	Selective independent	82	775	66	98
Pate's Grammar School	Gloucestershire	GL51 0HG	Grammar	123	1376	88	100
Ribston Hall High School	Gloucestershire	GL1 5LE	Grammar	114	1319	39	97
Balcarras	Gloucestershire	GL54 4HP	Academy	184	1920	32	81
Sir Thomas Rich's School	Gloucestershire	GL20LF	Grammar	113	1189	74	100
Cirencester Deer Park School	Gloucestershire	GL7 1XB	Academy	200	2109	26	68
Marling School	Gloucestershire	GL8 8JY	Grammar	121	1236	48	97
Stroud High School	Gloucestershire	GL5 4HF	Academy	121	1203	66	98
Cheltenham College	Gloucestershire	GL53 7LD	Selective independent	112	1115	65	93
Cleeve School	Gloucestershire	GL52 8AE	Academy	235	2191	28	69
St Thomas More Catholic Comprehensive	Greenwich	SE20SU	Comprehensive	121	1269	31	84
Lytmer Upper School	Hammersmith & Fulham	W6 8LR	Selective independent	162	1591	89	100
Bohunt School	Hampshire	GU307NY	Academy	255	2501	37	87
Heathfield School for Girls GDST	Harrow	HA5 1NB	Selective independent	54	508	60	94
Nower Hill High School	Harrow	HA5 8RP	Academy	298	2790	32	73
The Coopers' Company and Coborn School	Havering	RM14 3HS	Comprehensive	179	1976	27	83
Sacred Heart of Mary Girls' School	Havering	RM14 2QR	Academy	126	1283	39	78
Hereford Cathedral School	Herefordshire	HR1 2NG	Non-selective independent school	93	978	59	24
John Kyrie High School and Sixth Form Centre	Herefordshire	HR97ET	Academy	233	2390	27	64
Danie Alice Owens School	Hertfordshire	EN6 2DU	Comprehensive	201	1916	66	97
St Albans High School for Girls	Hertfordshire	AL1 3SJ	Selective independent	99	947	90	100
Yarmeh College	Hertfordshire	WD6 1HL	Comprehensive	151	1350	43	83
The Hertfordshire and Essex High School	Hertfordshire	CM23 5NJ	Academy	156	1477	46	84
Northwood College for Girls GDST	Hillingdon	HA82YE	Selective independent	62	610	67	98
Haydon School	Hillingdon	HA5 2LX	Academy	294	2740	26	71
Bishop Ramsey CE	Hillingdon	HA4 8EE	Academy	183	1751	34	80
Gunnersbury Catholic School	Hounslow	TW99LB	Comprehensive	180	1611	33	86
The Heathland School	Hounslow	TW4 5JD	Comprehensive	261	2591	32	66
Clifton High School	Independent	B58 3JD	Selective independent	39	386	54	95
Maldstone Grammar School	KCC	ME157BT	Grammar	100000	170	65	99
Sevensoaks School	Kent	TN13 1MU	Selective independent	139	1436	94	100
Dartford Grammar School for Girls	Kent	DA1 2NT	Grammar	158	1698	58	100
Invalta Grammar School	Kent	ME14 9DS	Grammar	165	2051	55	100
Gravesend Grammar School	Kent	GRAVESEND GRAMMAR SCHOOL	Academy	172	1696	45	97
The Harvey Grammar School	Kent	CT19 5JY	Grammar	130	1321	48	98
The Skinners' School	KENT	TN4 8PG	Grammar	118	1378	76	100
Sir Roger Manwood's School	Kent	CT13 9JX	Grammar	127	1361	44	92
Queen Elizabeth's Grammar School	Kent	ME13 7BQ	Grammar	126	1423	41	96
Simon Langton Girls' Grammar School	Kent	CT1 3EW	Grammar	151	1493	63	99
Maldstone Grammar School for Girls	Kent	ME16 0SF	Grammar	178	2049	60	99
The Folkestone School for Girls	Kent	CT20 3RB	Grammar	165	1694	37	99
The Norton Knatchbull School	Kent	TN24 0QJ	Grammar	140	1644	41	96
Wilmington Grammar School for Girls	Kent	DA2 7BB	Grammar	115	1283	55	99
Tunbridge Wells Girls Grammar	Kent	TN4 9UJ	Grammar	142	1560	77	99
Hillview School for Girls	Kent	TN9 2HE	Academy	198	2544	15	74
Cranbrook	Kent	TN17JJD	Grammar	153	1697	65	100
Tiffin School	Kingston	KT2 6RL	Academy	139	1560	77	100
Sorbiton High School	Kingston Upon Thames	KT1 2JT	Selective independent	139	1414	71	99
Stratham and Clapham High School GDST	Lambeth	SW16 1AW	Selective independent	54	536	59	94
Saint Aidan's Church of England Technology College	Lancashire	FV6 0NP	Comprehensive	165	1666	25	72
Lancaster Girls' Grammar School	Lancashire	LA1 1SF	Academy	116	1280	80	99
Clitheroe Royal Grammar School	Lancashire	B87 2DJ	Grammar	118	1344	74	99
Bacup and Rawtenstall Grammar School	Lancashire	B84 7BU	Academy	147	1611	63	97
Horsforth School	Leeds	LS18 5RF	Comprehensive	226	2171	33	83
St. Crispin's School	Leicester	LE2 1XA	Non-selective independent school	10	86	29	60
Leicester Grammar School	Leicester	LE8 9FL	Selective independent	122	122	77	100
Loughborough Grammar School	Leicestershire	LE11 2DU	Selective independent	159	1449	60	87
Loughborough High School	Leicestershire	LE11 2DU	Selective independent	86	852	77	100
Teycross House School	Leicestershire	CV9 3PL	Selective independent	32	300	70	97
Prendergast Willy Fields College	Lewisham	SE4 1LE	Comprehensive	106	977	31	75
Sydenham High School GDST	Lewisham	SE26 6BL	Selective independent	68	687	64	97
Queen Elizabeth's High School	Lincobshire	LN21 3ST	Grammar	177	1802	45	97
Caistor Grammar School	Lincobshire	LN7 6QJ	Grammar	95	1062	61	99
King Edward VI Grammar School LOUTH	Lincobshire	LN11 9LL	Grammar	126	1274	54	98
Kesteven and Sleaford High School	Lincobshire	NG24 7RS	Grammar	126	1365	50	97
William Farr CofE Comprehensive School	Lincobshire	LN2 3JB	Academy	240	2366	66	68
The King's School	Lincs	NG11 6BP	Grammar	148	1580	46	98
The Blue Coat School	Liverpool	L15 9EE	Grammar	121	1494	82	100
King David High School Liverpool	Liverpool	L15 0WU	Comprehensive	93	898	40	81
St Edward's College	Liverpool	L12 1LF	Academy	182	1583	37	78
The Belvedere Academy	Liverpool	L8 3TF	Academy	129	1343	24	83

School Name	Postcode	Ofsted Rating	GCSE Points	GCSE Points per Candidate	GCSE Points per Candidate (2015)
Queen Elizabeth's School	W10 3JF	Outstanding	1000	45	45
King's College London	WC2E 7JX	Outstanding	980	45	45
Woodward's Grammar School	W12 7JL	Outstanding	970	45	45
Redwood and South's High School	W12 7JL	Outstanding	960	45	45
William Van Dyck Comprehensive School	W12 7JL	Outstanding	950	45	45
The King's School	W12 7JL	Outstanding	940	45	45
The King's School	W12 7JL	Outstanding	930	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	920	45	45
The Beulah Academy	W12 7JL	Outstanding	910	45	45
The King's College School	W12 7JL	Outstanding	900	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	890	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	880	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	870	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	860	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	850	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	840	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	830	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	820	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	810	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	800	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	790	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	780	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	770	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	760	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	750	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	740	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	730	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	720	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	710	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	700	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	690	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	680	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	670	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	660	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	650	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	640	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	630	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	620	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	610	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	600	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	590	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	580	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	570	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	560	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	550	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	540	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	530	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	520	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	510	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	500	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	490	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	480	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	470	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	460	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	450	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	440	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	430	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	420	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	410	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	400	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	390	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	380	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	370	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	360	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	350	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	340	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	330	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	320	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	310	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	300	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	290	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	280	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	270	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	260	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	250	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	240	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	230	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	220	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	210	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	200	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	190	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	180	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	170	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	160	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	150	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	140	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	130	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	120	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	110	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	100	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	90	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	80	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	70	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	60	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	50	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	40	45	45
Christ Church School	W12 7JL	Outstanding	30	45	45
St. George's School	W12 7JL	Outstanding	20	45	45
King's College School	W12 7JL	Outstanding	10	45	45
Wimbledon School	W12 7JL	Outstanding	0	45	45

School Name	County	Postcode	Type	GCSE Points	GCSE Points per Candidate	GCSE Points per Candidate (2015)
Pershore High School	Worcestershire	WR10 2BX	Comprehensive	250	2245	26 63
Hanley Castle	Worcestershire	WR8 0BL	Comprehensive	148	1281	10 70
St Augustine's Catholic High School	Worcestershire	B97 5LX	Academy	208	2093	19 70
Bromsgrove School	Worcestershire	B61 7DU	Selective independent	165	1609	64 95
Lahore Grammar School	Worcestershire	WTH	Secondary modern	hmm	210	29 85
Fulford School	York	YO24 1JG	Comprehensive	194	2118	34 86
All Saints RC School	York	YO24 1BJ	Comprehensive	188	1743	24 68

Guardian Interactive team

POIKKEUS 1. Linkki tekijöiden muuhun tuotantoon. En katso tämän liittyvän suoraan artikkelin sisältöön. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: Sisällönvalinta ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)



University league tables 2016
Find a course at a UK university with the Guardian University Guide 2016
Learn more

Find a course →

Artikkelin ulkopuolinen alue. En ota mukaan analyysin.

A-levels

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyä artikkelin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: Sisällönvalinta ABC kikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

A-level results 2014 database

We're collecting 2014's A-level results from schools and colleges across England, Wales and Northern Ireland. Type a search term in the filter box or click column headings to sort the table by the category you're most interested in. Mobile users will see a condensed view but can expand this by tapping on a school's name.

If you're a teacher or other member of staff, you can add your institution's results to the database by [answering a few quick questions](#). All results are verified before publication.

Please email education.results@theguardian.com if you want to get in touch with our team

Thursday 14 August 2014 12:29 BST



POIKKEUS 2. Sisällönjarkamisen toiminnot (en ota mukaan tuloksiin.)

Sisällönluonti ALLE ABC kikatessa G (käyttäjää voi lähettää tietoa, joka tarkistuksen kautta lisätään tietokantaan)

ALLE ABC kikatessa @

Tämä hotspot tarjoaa sähköpostiosoitteen, mutta sen kautta lähetettyä sisältöä ei julkaista sivulla. En siis luokittelle tätä sisällön luomiseksi.

Sisällönvalinta AB kikatessa Y (käyttäjää voi järjestää tietokannan sisältöä aakkos- tai suuruusjärjestykseen)

Filter schools

Clear

HUOMIO (tekstilaatikoita näytävä) + NAPPI

Sisällönvalinta AB kikatessa E (ei tallenna tekstiä) Y (käyttäjää voi hakea tietokannasta hakusanalla) nappi tyhjentää syötetyn tekstin.

Name of school	Local authority	Postcode	Type of school	No. of candidates	No. of entries	% of entries gaining A* - A
Abbots Bromley School	Staffordshire	WS15 3BW	Non-selective independent school	10	23	57
All Hallows Catholic College	Cheshire East	SK11 8LB	Academy	82	262	41
All Saints RC School	York	YO24 1BJ	Comprehensive	151	450	24
Altagar School	Cheshire East	S77 2HR	Academy	87	247	21
Atricham Grammar School for Boys	Trafford	WA14 2RS	Grammar	156	493	61
Atricham Grammar School for Girls	Trafford	WA14 2NL	Academy	162	497	64
Aquinas College	Stokeport	SK2 6TH	Sixth-form college	825	2079	22
Ashted School	Kent	TN24 8PB	Non-selective independent school	65	65	51
Backwell School	North Somerset	BS48 3BX	Academy	172	502	26
Bacup and Rawtenstall Grammar	Lancashire	BB4 7BJ	Academy	203	678	34
Balcarras	Gloucestershire	GL54 4HP	Academy	156	505	34
Bancroft's School	Redbridge	IG10 4NX	Selective independent	115	380	68
Beaconsfield High School	Bucks	HP9 1RR	Grammar	133	403	48
BEAUCHAMPS HIGH SCHOOL	ESSEX	SS11 8LY	Comprehensive	47	167	19
Beckfoot School	City Of Bradford MDC	BD16 1EE	Academy	127	429	29
Bele Academy	Northumberland	NE24 2SY	Academy	70	177	21
Bethel Grammar School	Bexley	DA5 1NE	Grammar	215	664	26
Bexley Grammar School	Bexley	DA16 2BL	Grammar	227	850	30
Birkenhead High School Academy	Wirral	CH43 1TY	Academy	41	122	30
Birkenhead School	Wirral	CH43 2JD	Selective independent	42	132	56
Bishop Luffa	West Sussex	PO19 3LT	Academy	138	422	41
Bishop Ramsey CofE School	Hillingdon	HA4 8EE	Comprehensive	131	357	27
Bishop Vesey's Grammar School	Birmingham	B74 2NH	Grammar	159	484	53
Bishop Wordsworth	Wiltshire	SP1 2ED	Academy	148	464	42
Blackheath High School GDST	Greenwich	SE3 7AG	Selective independent	30	88	42
Blessed High Faringdon Catholic School	Reading	RG30 3EP	Comprehensive	39	115	17
Blue Coat CE School	Coventry	CV1 2BA	Academy	122	377	28
Bolton School Boys' Division	Bolton	BL1 4PA	Selective independent	92	284	50
Bolton School Girls' Division	Bolton	BL1 4PA	Selective independent	101	318	48
Brighton and Hove High School GDST	Brighton And Hove	BN1 3AT	Selective independent	34	100	48
Brighton College	Brighton & Hove	BN2 0AL	Selective independent	196	620	74
Bristol Grammar School	Bristol	BS8 1SR	Selective independent	159	504	61
Bromley High School GDST	Bromley	BR1 2TW	Selective independent	55	168	52
Bromsgrove School	Wores	B602AD	Selective independent	177	593	58
Brookfield Community School	Derbyshire	S40 3NS	Academy	173	548	22
Burford School	Oxfordshire	OX18 4PL	Academy	82	249	30
Caistor Grammar School	Lincolnshire	LN7 6QJ	Grammar	83	259	48
Cardinal Newman College	Lancashire	PR1 4HD	Sixth-form college	850	2760	31
Carmel College	St Helens	WA10 3AG	Sixth-form college	689	1892	26
Carmel College	Darlington	DL3 8RW	Academy	132	399	32
Caterham School	Surrey	CR3 8VA	Selective independent	148	653	65
Channing	HARINGEY	N6 5HF	Selective independent	43	135	61
Charmwood College	Leicestershire	LE11 4SQ	Comprehensive	128	320	20
Chelmsford County High School for Girls	Essex	CM1 1RW	Grammar	119	402	64
Cheltenham College	Gloucestershire	GL53 7LD	Selective independent	118	372	49
Cherwell	Oxfordshire	OX2 7EE	Academy	228	716	35
Chew Valley School	B&NES	BS40 8QB	Comprehensive	77	230	21
Churchill Academy and Sixth Form	North Somerset	BS25 5QN	Academy	115	341	22
Churston Ferrers Grammar School	Torbay	TQ5 0LN	Grammar	144	434	33
City of London School for Girls	City Of London	EC2Y8BB	Selective independent	72	243	78
Cleeve School	Gloucestershire	GL52 8AE	Academy	154	449	31
Clevedon School	North Somerset	BS21 6AH	Academy	79	225	22
Clifton High School	(Bristol City Council)	BS8 3JD	Non-selective independent school	31	95	55
Catherine Royal Grammar School	Lancashire	BB7 2DJ	Grammar	297	883	38
CNHS	Newcastle	NE2 4DS	Selective independent	71	217	47
Colchester Royal Grammar	Essex	CO3 3ND	Grammar	168	705	73
Collingwood College	Surrey Heath	GU15 4AE	Academy	123	266	18
Colston's Girls' School	Bristol	BS6 5RD	Academy	49	140	18
Colyton Grammar School	Devon	EX240HN	Grammar	107	398	50
Concord College	Shropshire	SY579F	Selective independent	149	526	81
Congleton High School	Cheshire East	CW12 4NS	Comprehensive	71	179	27
Coptall School	Barnet	NW7 2EP	Academy	94	279	14
Cranbrook School	Kent	TN17 3JD	Grammar	154	449	37
Cranbrook School	Kent	TN173JD	Grammar	154	449	37
Cranford Community College	Hounslow	TW5 9PD	Academy	149	435	27
Crickhowell High School	Powys	NP81AW	Comprehensive	96	202	48
Croydon High GDST	Croydon	CR2 0YB	Selective independent	33	104	41
Overbroeck's College	Oxfordshire	OX2 6JX	Non-selective independent school	120	393	70
Dallam School	Cumbria	LA7 7DD	Academy	69	179	29
Dame Alice Owen's School	Hertfordshire	EN6 2DU	Comprehensive	217	748	60
Dartford Grammar School for Girls	Kent	DA1 2NT	Grammar	101	305	45
Davenant Foundation School	Essex	IG10 2LD	Academy	141	424	26
Devises School	Wiltshire	SN20 3AG	Academy	89	267	28
Dover Grammar School for Boys	Kent	CT17 6DQ	Grammar	58	168	23
Dr Challoner's Grammar School	Buckinghamshire	HP9 5HA	Academy	188	635	53
Dr Challoner's High School	Buckinghamshire	HP7 6QB	Academy	157	485	51
Dronfield Henry Fanshawe School	Derbyshire	S18 2FZ	Comprehensive	136	395	23
Durham Johnston Comprehensive School	Durham	DH1 4SU	Comprehensive	155	480	49
Edgbarrow	Bracknell Forest	RG45 7H2	Comprehensive	124	321	28
Emmanuel College	Gateshead	NE11 0AN	Comprehensive	133	405	38

Durham Johnston Comprehensive School	Durham	DH1 4SU	Comprehensive	155	480	49
Edgbarrow	Bracknell Forest	RG45 7HZ	Comprehensive	124	321	26
Emmanuel College	Gateshead	NE11 0AN	Comprehensive	133	405	38
Fairfax	Birmingham	B75 7JT	Academy	122	320	20
Fine Arts College	Camden	NW3 4YD	Sixth-form college	63	169	25
Frilingaye High School	Suffolk	IP12 4JK	Academy	184	550	32
Fulford School	York	YO24 1JG	Comprehensive	143	443	37
George Abbot School	Surrey	GU11 XX	Academy	215	670	30
Gordon's School	Surrey	GU24 9PT	Comprehensive	98	247	31
Graveney School	Wandsworth	SW17 9BU	Academy	209	890	29
Gravesend Grammar School	Kent	DA12 2PR	Academy	108	324	36
Greenford High School	Ealing	UB1 2GU	Comprehensive	136	422	26
Greenhead College	Kirklees	HD1 4ES	Sixth-form college	1032	3143	38
Gresham's	Norfolk	NR25 6EA	Selective independent	65	199	40
Guildford County School	Surrey	GU2 4LU	Academy	73	193	36
Hanley Castle	Worcs	WR8 0BL	Comprehensive	76	207	26
Hardmuton School	Wiltshire	SN14 6RJ	Academy	149	442	26
Haydon School	Hillingdon	HA5 2LX	Academy	211	581	22
Headington School	Oxfordshire	OX3 7TD	Selective independent	113	375	65
Heathfield School for Girls	Narrow	HA5 1NB	Selective independent	27	81	38
Heathside	Surrey	KT11 3JD	Comprehensive	114	334	27
Hereford Cathedral School	Herefordshire	HR1 2NG	Selective independent	74	235	48
Hereford Sixth Form College	Herefordshire	HR1 1LU	Sixth-form college	802	2321	28
Hillfields School	Derbyshire	DE4 5NA	Comprehensive	86	256	39
Hillview School for Girls	Kent	TN9 2HE	Academy	110	337	25
Holmes Chapel Comprehensive School and Sixth Form College	Cheshire East	CW4 7DX	Academy	71	230	34
Holy Cross College	Bury	BL9 9BB	Sixth-form college	928	2727	21
Holyhead School	Birmingham	B21 0HN	Academy	53	158	13
Horsforth School	Leeds	LS18 5RF	Comprehensive	101	284	32
Howard of Effingham School	Surrey	KT24 5JRSU	Academy	171	477	22
Howell's School, Llandaff (GDST)	Cardiff	CF5 2YD	Selective independent	118	357	54
Ilford County High school	Redbridge	IG6 2JB	Grammar	160	509	18
Ilkley Grammar School	Bradford	LS29 6TR	Academy	149	462	39
Invicta Grammar School	Kent	ME14 5DS	Academy	156	565	38
Ipswich High School for Girls, GDST	Suffolk	IP9 1DA	Selective independent	29	91	60
Jersey College for Girls	States Of Jersey Education Dept	JE2 7YB	Selective independent	82	82	29
JFS School	Brent	HA3 9TE	Comprehensive	258	732	48
John Hampden Grammar School	Buckinghamshire	HP11 1SZ	Grammar	137	431	42
John Kyrle High School and Sixth Form Centre	Herefordshire	HR97ET	Academy	141	399	33
Katharine Lady Berkeley's School	Gloucestershire	GL12 8RB	Academy	134	398	36
Kensgrave High School	Suffolk	IP5 2PB	Comprehensive	155	454	24
Kerstevan and Sleaford High School Selective Academy	Lincolnshire	NG34 7RS	Grammar	85	261	34
King David High School	Manchester	M8 5DY	Academy	91	267	50
King David High School	Liverpool	L15 6WU	Comprehensive	78	232	24
King Edward VI Aston School	Birmingham	B6 6DJ	Grammar	109	352	34
King Edward VI College, Stourbridge	Dudley	DY8 1TD	Sixth-form college	779	2334	30
King Edward VI Handsworth School for Girls	Birmingham	B21 9AR	Academy	123	372	48
King Edward VI School Lichfield	Staffordshire	WS149EE	Comprehensive	135	431	24
King Edward VII School	Sheffield	S10 2PW	Comprehensive	256	718	32
King's High Warwick	Warwick	CV34 4HJ	Selective independent	86	264	55
Kingdown School, Warrminster	Wiltshire	BA12 9DR	Academy	131	370	21
Kings Norton Girls' School	Birmingham	B30 1HW	Comprehensive	67	220	22
Kirkbie Kendal School	Cumbria	LA9 7EQ	Academy	87	246	24
Knutsford Academy	Cheshire East	WA16 0EA	Academy	108	315	17
Lady Manners School	Derbyshire	DE45 1JA	Comprehensive	153	458	24
Lady Margaret School	Hammersmith And Fulham	SW6 4UN	Academy	101	302	33
Lancaster Girls' Grammar School	Lancashire	LA1 1SF	Academy	183	576	47
Lathyer Upper School	Hammersmith & Fulham	W6 9LR	Selective independent	179	642	75
Lawrence Sheriff School	Warwickshire	CV21 3AG	Grammar	146	453	39
Leicester Grammar School	Leicestershire	LE8 9EL	Selective independent	122	122	60
Leventhorpe School	Hertfordshire	CM21 9BY	Comprehensive	160	508	25
Lincoln Minster School	Lincolnshire	LN2 5RW	Non-selective independent school	71	213	40
Loreto Grammar School	Trafford	WA14 4AH	Academy	138	421	32
Loughborough Grammar School	Leicestershire	LE11 2DU	Selective independent	144	465	57
Loughborough High School	Leicestershire	LE11 2DU	Selective independent	75	234	57
Maidstone Girls Grammar School	Kent	ME16 0SF	Grammar	108	314	33
Malmesbury School Academy	Wiltshire	SN16 0DF	Academy	91	273	37
Maltings Academy	Essex	CM9 1EP	Academy	69	183	30
Maiton School	North Yorkshire	YO17 7NH	Comprehensive	47	132	17
Malvern St James	None	WR14 3BA	Selective independent	54	197	55
Marling School	Glos	GL5 4HE	Academy	129	387	40
Mayflower High School	Essex	CM12 0RT	Academy	132	384	7
Midsomer Norton Sixth Form	None	BA3 4AD	Academy	115	359	30
Moreton Hall	Shropshire	SV11 3EW	Non-selective independent school	45	142	46
NCW College Pontefract	Wakefield	WF9 4QR	Sixth-form college	622	1488	36
New Hall School	Essex	CM3 3HS	Selective independent	124	356	50
Newcastle-upon-Tyne Church High School GDST	Newcastle	NE2 3BA	Selective independent	35	104	32
Northampton High School GDST	Northampton	NN4 6UU	Selective independent	56	155	43
Northwood College for Girls GDST	Hillingdon	HA6 2YE	Selective independent	55	170	39

New Hall School	Essex	CM9 4HS	Selective independent	124	236	20
Newcastle-upon-Tyne Church High School GDST	Newcastle	NE2 3BA	Selective independent	35	104	32
Northampton High School GDST	Northampton	NN4 6UU	Selective independent	56	155	43
Northwood College for Girls GDST	Hillingdon	HA6 2YE	Selective independent	55	170	39
Notting Hill and Ealing High School GDST	Ealing	W13 8AX	Selective independent	62	194	69
Nottingham High School	Nottingham City	NG7 4ED	Selective independent	95	305	58
Old Swinford Hospital	Dudley	DY8 1QX	Comprehensive	123	392	33
Our Lady's Abingdon	Oxfordshire	OX14 3PS	Selective independent	36	110	47
Oxford High School GDST	Oxfordshire	OX2 6XA	Selective independent	80	256	75
Park House School	West Berkshire	RG17 8PB	Academy	98	256	23
Park View Chester le Street	Durham	DH3 3QA	Academy	112	345	24
Parlstone Grammar School	Poole	BH17 7EP	Grammar	147	456	42
Pate's Grammar School	Gloucestershire	GL51 0HG	Grammar	195	624	78
Pershore High School	Worcestershire	WR10 2BX	Academy	101	292	17
Peter Symonds College	Hampshire	SO22 6RX	Sixth-form college	1663	5175	34
Pitford School	Northants	NN6 9AX	Non-selective independent school	21	71	44
Poynton High School	Cheshire East	SK12 1PU	Comprehensive	129	414	34
Prendergast Hill Fields College	Lewisham	SE4 1LE	Comprehensive	127	360	21
Prince Henry's Grammar School	Leeds	LS21 2BB	Academy	143	375	25
Pitney High School	Wandsworth	SW15 6BH	Selective independent	65	205	51
Queen Elizabeth School	Cumbria	LA6 2HJ	Academy	176	545	29
Queen Elizabeth's Girls' School	Barnet	EN5 5RR	Academy	123	371	20
Queen Elizabeth's Grammar School	Kent	ME13 7BQ	Grammar	116	349	32
Queen Elizabeth's High School	Lincolnshire	DN21 1ST	Grammar	135	499	40
QUEEN MARY'S GRAMMAR SCHOOL	WAL SALL	WS1 2PG	Grammar	108	355	48
Ralph Allen School	BANES	BA2 7AD	Comprehensive	106	304	39
Reading School	Reading	RG1 5LW	Academy	147	564	65
Redland High School	Bristol	BS6 7EF	Selective independent	53	159	45
Ribston Hall High School	Gloucestershire	GL1 5LE	Grammar	99	293	20
Royal Grammar School Guildford	N/A	GU1 3BB	Selective independent	129	421	80
Rugby High School	Warwickshire	CV22 7RE	Grammar	145	438	40
Ruthin School	Denbighshire	LL15 1EE	Selective independent	38	150	69
Sacred Heart of Mary Girls' School	Havering	RM14 2QR	Academy	102	311	28
Saffron Walden County High School	Essex	CB11 4UH	Academy	231	685	37
Sale Grammar School	Trafford	M33 3NH	Academy	161	570	33
Salesian School	Surrey	KT16 9LU	Comprehensive	114	359	29
Sandbach School	Cheshire East	CW11 3NS	Academy	82	236	25
Seven Kings High School	Redbridge	IG7 7BT	Comprehensive	227	674	32
Sexey's School	Somerset	BA10 0DF	Academy	58	176	19
Sheffield High School GDST	Sheffield	S10 2PE	Selective independent	97	304	59
Sheldon School	Wiltshire	SN14 6HJ	Academy	181	535	19
Shrewsbury High School	Shropshire	SY1 1TN	Selective independent	56	170	61
Sidmouth College	Devon	EX10 9LG	Comprehensive	50	119	7
Simon Langton Girls' Grammar School	Kent	CT1 3EW	Grammar	142	387	25
Sir Joseph Williamson's Mathematical School	Medway	ME1 3EL	Academy	151	487	35
Sir Roger Manwood's School	Kent County Council	CT13 9JX	Grammar	120	488	36
Sir Thomas Rich's	Gloucestershire	GL2 0XT	Grammar	165	520	52
Sir William Perkins's School	N/A	KT16 9BN	Selective independent	50	154	60
Skipton Girls' High School	N/A	BD23 1QL	Grammar	117	360	43
South Hamstead High School GDST	Camden	NW3 5SS	Selective independent	67	222	67
South Wits Grammar School for Girls	Wiltshire	SP1 3JJ	Grammar	175	532	52
Southern High School for Girls	Southern On Sea	SS2 4UZ	Grammar	168	689	33
Spalding High School	Lincolnshire	PE11 2PJ	Grammar	98	288	40
St Albans High School for Girls	Herts County Council	AL1 3SJ	Selective independent	83	261	64
St Augustine's Catholic High School	Worcestershire	B97 5LX	Academy	88	329	30
St Augustine's Priory	Ealing	W5 2JL	Selective independent	32	90	34
St Bees School	Copeland	CA27 0DS	Selective independent	46	139	30
St Edward's College	Liverpool	L12 1LF	Academy	121	352	27
St Gregory's Catholic Science College	Brent	HA3 0NB	Comprehensive	83	259	35
St Helen and St Katharine	Oxfordshire	OX14 1BE	Selective independent	86	259	78
St James Senior Boys' School	Independent	W15 3DZ	Non-selective independent school	25	72	29
St John Payne Catholic School	Essex	CM1 4BS	Comprehensive	90	267	27
St John the Baptist School	Surrey	GU22 9AL	Comprehensive	140	381	23
St John's School	Mole Valley	KT22 8SP	Selective independent	124	396	48
St Leonard's Catholic School	Durham	DH1 4NG	Comprehensive	119	365	44
St Martin's School	Essex	CM13 2HG	Academy	158	462	19
St Michaels Catholic Grammar School	Barnet	N12 7NJ	Grammar	122	398	49
St Olave's Grammar School	Bromley	BR6 9SH	Grammar	183	612	72
St Paul's Catholic College	West Sussex	RH15 8GA	Comprehensive	123	343	31
St Philip Howard Catholic School	West Sussex	PO22 0EN	Comprehensive	58	173	29
St Swithun's School, Winchester	Hampshire	SO21 1HA	Selective independent	65	209	74
St Wilfrid's Church of England	Blackburn With Darwen	BB2 2JR	Comprehensive	131	367	20
St. John's, Marlborough	Wiltshire	SN8 4AX	Academy	120	336	24
St. Joseph's College	Stoke On Trent	ST4 5NT	Academy	181	530	33
St. Dominic's Sixth Form College	Harrow	HA1 3HX	Sixth-form college	480	1444	37
Stratford Girls' Grammar School	Warwickshire	CV37 9HA	Grammar	112	334	53
Streatham and Clapham High School GDST	Lambeth	SW16 1AW	Selective independent	17	51	37
Stratford Grammar School	Trafford	M32 8JB	Grammar	60	196	35
Stroud High School	Gloucestershire	GL5 4HF	Academy	139	425	50
Surbiton High School	Kingston Upon Thames	KT1 2JT	Selective independent	92	283	49
Sutton High School for Girls	Sutton	SM1 2AX	Selective independent	36	120	41
Sutton High School GDST	London Borough Of Sutton	SM1 1AX	Selective independent	31	92	41
Sydenham High School GDST	Lewisham	SE26 6BL	Selective independent	32	99	38
Sydenham High School GDST	Lewisham	SE26 6BL	Selective independent	32	99	74
Tadcaster Grammar School	North Yorkshire	LS24 9NB	Comprehensive	120	351	26
Tapton	Sheffield	S10 5RG	Academy	189	549	42

Sydenham High School. GOST	Lewisham	SE26 6 BL	Selective independent	32	99	74
Tadcaster Grammar School	North Yorkshire	LS24 9NB	Comprehensive	120	351	26
Tupton	Sheffield	S10 5RG	Academy	189	549	42
Tarporley High School and Sixth Form College	Cheshire West And Chester	CW6 0BL	Sixth-form college	70	201	25
The Abbey School	Reading	RG1 5DZ	Selective independent	70	214	78
The Arthur Terry School	Birmingham	B74 4RZ	Comprehensive	224	634	11
The Belvedere Academy	Liverpool	L8 3TF	Academy	92	263	21
The Bishop's Stortford High School	Hertfordshire	CM23 3LU	Comprehensive	131	389	23
The Blue Coat School	Liverpool	L15 9EE	Grammar	177	552	46
The Blue Coat School	Oldham	OL1 3SQ	Academy	155	534	29
The Bridge Academy, Hackney	Hackney	E2 8BA	Academy	75	228	14
The Castle School	South Gloucestershire	BS35 1HT	Comprehensive	180	490	33
The Coopers' Company and Coborn School	Havering	RM14 3HS	Academy	225	658	31
The Cotswold School	Gloucestershire	GL54 2BD	Academy	93	301	34
The English Martyrs School and Sixth Form College	Aided	TS25 4HA	Academy	130	416	19
The Fallibroome Academy	Cheshire East	SK10 4AF	Comprehensive	162	478	30
The Grey Coat Hospital	Westminster	SW1P	Comprehensive	109	336	35
The Gryphon School	Dorset	DT9 4EQ	Comprehensive	190	522	21
The Harvey Grammar School	Kent	CT19 5JY	Grammar	81	254	36
The Heathland School	Hounslow	TW4 5JD	Comprehensive	226	684	19
The Henrietta Barnett School	Barnet	NW11 7BN	Grammar	118	388	80
The Hertfordshire and Essex High School	Hertfordshire	CM23 5UJ	Academy	169	521	35
The Host School	Wokingham	RG41 1EE	Academy	106	304	30
The Judd School	Kent	TN9 2PN	Grammar	172	628	64
The Judd School	Kent	TN9 2PN	Grammar	172	628	64
The King's (The Cathedral) School	Peterborough	PE1 2UE	Academy	171	521	44
The King's School	Lincolnshire	NG31 8RP	Grammar	124	377	41
The King's School, Chester	Chester And Cheshire West	CH4 7QL	Selective independent	98	310	64
The Kings of Wessex	N/a	BS27 3AQ	Academy	120	354	33
The McAuley Catholic High School	Doncaster	DN3 3QF	Academy	149	477	32
The Norton Knatchbull School	Kent	TN24 0QJ	Grammar	95	302	22
The Nottingham Girls' High School	Na	NG1 4JB	Selective independent	101	309	57
The Oratory School Reading	Oxfordshire	RG8 0PJ	Non-selective independent school	45	160	19
The Oratory School Reading	Oxfordshire	RG8 0PJ	Selective independent	45	160	38
The Queen Katherine School	Cumbria	LA9 6PJ	Academy	120	394	36
The Ridings' Federation Winterbourne International Academy	South Gloucestershire	BS36 1JL	Academy	152	376	21
The Royal High School	North East Somerset	BA1 5SZ	Selective independent	74	228	54
The Sandon School	Essex	CM27AQ	Academy	77	229	24
The Sir John Colfox School	Dorset	DT6 3DT	Comprehensive	53	168	20
The Sir John Colfox School	Dorset	DT6 3DT	Comprehensive	46	141	27
The Sixth Form College Farnborough	Hampshire	GU14 8JX	Sixth-form college	1503	5583	24
The Skinners' School	Kent	TN4 9PG	Grammar	119	377	44
The Ursuline Academy Ilford	Redbridge	IG1 4JU	Academy	70	215	23
The West Bridgford School	Nottinghamshire	NG2 7FA	Academy	138	416	30
Thomas More Catholic School	Croydon	CR8 2XP	Comprehensive	75	99	20
Thomas Tallis School	Greenwich	SE3 9PX	Comprehensive	156	365	25
Tiffin School	Surrey	KT2 6RL	Grammar	176	568	61
Toot Hill College	Nottinghamshire	NG13 8BL	Academy	131	473	38
Torquay Boys' Grammar School	Torbay	TQ2 7EL	Academy	171	598	48
Torquay Girls' Grammar School	Torbay	TQ2 7DY	Grammar	132	394	43
Townley Grammar School	Bexley	DA6 7AZ	Grammar	197	610	37
Trinity school	Nottingham City	NG6 3EZ	Academy	117	358	30
Tunbridge Wells Girls' Grammar	Kent	TN4 9UJ	Grammar	142	433	56
Tupton Hall School	Derbyshire	S428LG	Comprehensive	149	483	26
Twycross House School	Leicestershire	CV9 3PL	Selective independent	25	80	54
Tytherington School	Cheshire East	SK10 2EE	Academy	79	238	30
University College School	Camden	NW6 1NP	Selective independent	152	506	70
Upton Court Grammar School	Slough	SL37PR	Grammar	102	307	32
Upton Hall FCJ	Wirral	CH49 6LJ	Academy	112	340	28
Wallington County Grammar School	Sutton	SM6 7PH	Grammar	144	458	48
Wallington High School for Girls	Sutton	SM6 0PH	Grammar	178	517	51
Walford Grammar School for Boys	Hertfordshire	WD18 7JF	Academy	167	567	51
Walford Grammar School for Girls	Hertfordshire	WD18 0AE	Academy	196	606	55
Westcliff High School for Boys	Southend-on-Sea	S50 0BP	Grammar	162	520	48
Westcliff High School for Girls	Southend On Sea	S50 0BS	Grammar	170	579	46
Whitby Bay High School	North Tyneside	NE25 9AS	Comprehensive	224	619	24
William Farr CoFE Comprehensive School	Lincolnshire	LN2 3JB	Academy	129	500	26
William Farr CoFE Comprehensive School	Lincolnshire	LN2 3JB	Academy	129	500	26
Wilmington Grammar School for Girls	Kent	DA2 7BB	Grammar	75	224	18
Wilmstow High	Cheshire East	SK9 1LZ	Comprehensive	226	660	27
Winstanley College	Wigan	WN5 7XF	Sixth-form college	866	2617	33
Winstanley College	Wigan	WN5 7XF	Sixth-form college	866	2617	33
Wirral Grammar School for Girls	Wirral	CH63 3AF	Grammar	141	433	41
Withington Girls' School	Manchester	M14 6BL	Selective independent	72	234	77
Wolverhampton Girls' High School	Wolverhampton	WV6 0BY	Academy	89	279	63
Wood Green School	Oxfordshire	OX28 1DX	Comprehensive	82	244	20
Woodhouse College	Barnet	N12 9EY	Sixth-form college	550	1710	31
Woodrush High School	Worcestershire	B47 5WJ	Academy	53	163	30
Yarm School	Stockton-on-Tees	TS15 9EJ	Selective independent	107	338	57
Yateley School	Hampshire	GU46 6NW	Comprehensive	143	436	14
Yavneh College	Hertfordshire	WD6 1HL	Academy	67	201	63

Guardian Interactive team

POIKKEUS 1. Linkki tekijöiden muuhun tuotantoon. En katso tämän liittyvän suoraan artikkelin sisältöön. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: Sisällönvalinta ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

Artikkelin ulkopuolinen alue. En ota mukaan analyysiin.

university guide



University league tables 2016
Find a course at a UK university with the Guardian University Guide 2016
Learn more

Find a course →

First world war

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyä artikkeliin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: Sisällönvalinta ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

First world war: how Europe and the Middle East were reshaped - interactive

As the world slid towards war in 1914, the four empires of Austria-Hungary, Germany, Ottoman Turkey and Tsarist Russia had ruled over vast amounts of land and people for centuries. The first world war reshaped Europe and the Middle East and those changes reverberate to this day.

Take our interactive map quiz to explore how the borders of 1914 changed shape over the course of six years

Monday 4 August 2014 13:42 BST

f t e in s < Shares 3,838

POIKKEUS 2. Sisällönjakamisen toiminnot. En ota mukaan tuloksiin.

Redrawing the map: new states after the first world war

1920



CLUE: This country lost more than 27,000 square miles of territory after the first world war

Show answer... PELI (TIETO) ALLE A klikatessa Y (näyttää vastauksen)

PELI (TIETO) HUOMIO OBJEKTI (vastausvaihtoehto valtiorajojen muodosta) A klikatessa & raahatessa Y (näyttää vastauksen)

PELI (TIETO) Reflektioiva pelimäisyys. Interaktiivisuus A. Ei pisteidenlaskua. Esittää kysymyksiä maantiedosta ja historiasta. Käyttäjän vastaus arvioidaan: "Correct", "Right country, wrong location".

Guardian Interactive team, Garry Blight

POIKKEUS 1. Linkki tekijöiden muuhun tuotantoon. En katso tämän liittyvän suoraan artikkelin sisältöön.

Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: Sisällönvalinta ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

Redrawing the map: new states after the first world war

Following the clues below, drag the correct country shape to its place on the post-war map ...

1914



[START QUIZ](#)

PELI (TIETO) NAPPI A klikatessa I (peli alkaa)



SECTIONS HOME SEARCH
The New York Times
petrielus

TheUpshot

A Quick Puzzle to Test Your Problem Solving

By DAVID LEONHARDT and YOU JULY 2, 2015

A short game sheds light on government policy, corporate America and why no one likes to be wrong.

Here's how it works:

We've chosen a rule that some sequences of three numbers obey — and some do not. Your job is to guess what the rule is.

We'll start by telling you that the sequence 2, 4, 8 obeys the rule:

2

4

8

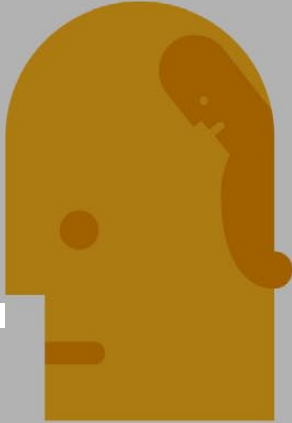
Obeys the rule

Now it's your turn. Enter a number sequence in the boxes below and we'll tell you whether it satisfies the rule or not. You can test as many sequences as you want.

Your guesses:

10	20	40	Yes!
8	16	32	Yes!
1	2	4	Yes!

When you think you know the rule, describe it in words below and then submit your answer. **Make sure you're right; you won't get a second chance.**



N1 | N2 = (N1 + N1) | N3 = (N2 + N2)

I think I know it

ANALYSOITU AIEMMIN

The answer was extremely basic. The rule was simply: *Each number must be larger than the one before it.* 5, 10, 20 satisfies the rule, as does 1, 2, 3 and -17, 14, 6, 845. Children in kindergarten can understand this rule.

But most people start off with the incorrect assumption that if we're asking them to solve a problem, it must be a somewhat tricky problem. They come up with a theory for what the answer is, like: *Each number is double the previous number.* And then they make a classic psychological mistake.

They don't want to hear the answer "no." In fact, it may not occur to them to ask a question that may yield a no.

Remarkably, 77 percent of people who have played this game so far have guessed the answer without first hearing a single no. A mere 7 percent heard at least three nos — even though there is no penalty or cost for being told no, save the small disappointment that every human being feels when hearing "no."

It's a lot more pleasant to hear "yes." That, in a nutshell, is why so many people struggle with this problem.

Confirmation Bias

This disappointment is a version of what psychologists and economists call confirmation bias. Not only are people more likely to believe information that fits their pre-existing beliefs, but they're also more likely to go looking for such information. This experiment is a version of one that the English psychologist Peter Cathcart Wason used in [a seminal 1960 paper](#) on confirmation bias. (He used the even simpler 2, 4 and 6, rather than our 2, 4 and 8.)

Most of us can quickly come up with other forms of confirmation bias — and yet the examples we prefer tend to be, themselves, examples of confirmation bias. If you're politically liberal, maybe you're thinking of the way that many conservatives ignore [strong evidence](#) of global warming and its consequences and [instead](#) glom onto weaker contrary evidence. Liberals are less likely to recall the many incorrect [predictions](#) over the decades, often strident and often from the left, that population growth would create widespread food shortages. It hasn't.

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

Most of us can quickly come up with other forms of confirmation bias — and yet the examples we prefer tend to be, themselves, examples of confirmation bias. If you're politically liberal, maybe you're thinking of the way that many conservatives ignore **strong evidence** of global warming and its consequences and **instead** glom onto weaker contrary evidence. Liberals are less likely to recall the many incorrect **predictions** over the decades, often strident and often from the left, that population growth would create widespread food shortages. It hasn't.

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

This puzzle exposes a particular kind of confirmation bias that bedevils companies, governments and people every day: the internal **yes-man** (and yes-woman) tendency. We're much more likely to think about positive situations than negative ones, about why something might go right than wrong and about questions to which the answer is yes, not no.

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

Sometimes, the reluctance to think negatively has nothing to do with political views or with a conscious fear of being told no. Often, people never even think about asking questions that would produce a negative answer when trying to solve a problem — like this one. They instead restrict the universe of possible questions to those that might potentially yield a "yes."

Government Policy

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

In this exercise, the overwhelming majority of readers gravitated toward confirming their theory rather than trying to disprove it. A version of this same problem compromised the Obama administration's and Federal Reserve's (mostly successful) response to the financial crisis. They were **too eager** to find "green shoots" of economic recovery that would suggest that the answer to the big question in their minds was, just as they hoped and believed: "Yes, the crisis response is aggressive enough, and it's working." More damaging was the approach that President George W. Bush's administration, and others, took toward trying to determine whether Iraq had weapons of mass destruction a decade ago — and how the Iraqi people would react to an invasion. Vice President Dick Cheney predicted in 2003, "We will, in fact, be greeted as liberators."

Corporate America

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

Corporate America is full of more examples. Executives of Detroit's Big Three didn't spend enough time brainstorming in the 1970s and 1980s about how their theory of the car market might be wrong. **Wall Street** and **the Fed** made the same mistake during the dot-com and housing bubbles. To pick an example close to home, newspapers didn't spend enough time challenging the assumption that classified advertisements would remain plentiful for decades.

One of the best-selling business books in history — about negotiation strategy — is "Getting to Yes." But the more important advice for us may instead be to go out of our way to get to no. When you want to test a theory, don't just look for examples that prove it. When you're considering a plan, think in detail about how it might go wrong.

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

Some businesses have made this approach a formal part of their decision-making: Imagine our strategy has failed; what are the most likely reasons it did? As Jason Zweig **has written** in The Wall Street Journal, "Gary Klein, a psychologist at Applied Research Associates, of Albuquerque, N.M., recommends imagining that you have looked into a crystal ball and have seen that your investment has gone bust."

When you seek to disprove your idea, you sometimes end up proving it — and other times you can save yourself from making a big mistake. But you need to start by being willing to hear no. And even if you think that you are right, you need to make sure you're asking questions that might actually produce an answer of no. If you still need to work on this trait, don't worry: You're only human.

POIKKEUS 1. Linkki tekijän kotisivulle. Toiminnallisuus: SV ALLE AC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.

Note: We're grateful to **Barry Nalebuff**, a Yale professor and game-theory specialist, for suggesting this problem and helping put it in a larger context.

Related Content -osio. En ota mukaan analyysiin.

Tämä hyperlinkki on hankala jaoteltava. Se on toisaalta linkki tekijän kotisivulle, mutta toisaalta se myös tuo tietoa siitä, kenen ihmisen ajattelun tulos tämän artikkelin käsittelemä akateeminen alue on.

More on NYTimes.com

SECTIONS
HOME
SEARCH

☰

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyy artikkeliin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: Sisällönvalinta AC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

TheUpshot

A Quick Puzzle to Test Your Problem Solving

By DAVID LEONHARDT and YOU JULY 2, 2015

A short game sheds light on government policy, corporate America and why no one likes to be wrong.

Here's how it works:

We've chosen a rule that some sequences of three numbers obey — and some do not. Your job is to guess what the rule is.

We'll start by telling you that the sequence 2, 4, 8 obeys the rule:

2

4

8

Obeys the rule

Now it's your turn. Enter a number sequence in the boxes below, and we'll tell you whether it satisfies the rule or not. You can test as many sequences as you want.

Enter your first sequence here:

Check

I don't want to play, just tell me the answer.

EDITED BY DAVID LEONHARDT

FOLLOW US: [f](#) [t](#) [i](#)

GET THE UPSHOT IN YOUR INBOX

SHARE

Sisällönjakamisen toiminnot. POIKKEUS 2 (Jätän nämä huomiotta tuloksissa)

HUOMIO OBJEKTI (tekstilaatikon näköinen) A klikatessa E (ei tekstin tallennus)

Pelimäisyys: Käyttäjä toimittaa vastaukset tämän toiminnon kautta, mutta niitä käytetään pelissä, ei niinkään tietokannan täydentämiseen. Siksi merkitsen pelimäisyyden.

Peli on reflektiivisen ja simulaation välimaastossa. Sen tehtävä ei ole mitata tietoa, vaan antaa palautetta ihmisen aivojen toimintalogiikasta. Se huijaa käyttäjää esiintymällä matemaattis-logisena ongelmana, mutta onkin lopulta osoitus aivojen ajattelulogiikasta.

Merkitsen sen tietokilpailuksi (TIETO), painottuen reflektiiviseen tietokilpailuun. Perusteena käytän sitä, että se ei pyri jäljittelemään totuutta eikä se anna käyttäjälle mahdollisuutta testata minkään mallinnetun laitteen tai todellisuuden toimintaa.

NAPPI A klikatessa Y (avautuu uusi tekstialue, johon voi syöttää toisen numerojoukon)

Peliin liittyvä alue, jolla lähetetään pelissä käytettyjä käyttäjän vastauksia. Vastaukset eivät tallennu mihinkään.

ALLE Sisällönvalinta ja Pelimäisyys (TIETO) HUOMIO ABC klikatessa Y

Pelimäisyyttä: kertoo reflektiivisen vastauksen. Sisällönvalintaa: kertoo artikkelin varsinaisen asian.

THE UPSHOT
A Quick Puzzle to Test Your Problem Solving

✉
f
t
i
➔ MORE

TheUpshot

A Quick Puzzle to Test Your Problem Solving

By DAVID LEONHARDT and YOU JULY 2, 2015

A short game sheds light on government policy, corporate America and why no one likes to be wrong.

Here's how it works:

We've chosen a rule that some sequences of three numbers obey — and some do not. Your job is to guess what the rule is.

We'll start by telling you that the sequence 2, 4, 8 obeys the rule:

2

4

8

Obeys the rule

Now it's your turn. Enter a number sequence in the boxes below, and we'll tell you whether it satisfies the rule or not. You can test as many sequences as you want.

Your guesses:

5

7

9

Yes!

You can test another sequence if you want:

Check

When you think you know the rule, describe it in words below and then submit your answer. **Make sure you're right; you won't get a second chance.**

EDITED BY DAVID LEONHARDT

FOLLOW US: [f](#) [t](#) [i](#)

GET THE UPSHOT IN YOUR INBOX

SHARE

Analysoitu aiemmin.

NAPPI peli (TIETO) Pelimäisyys. ABC klikatessa Y. Pelimäisyyttä: kertoo reflektiivisen vastauksen. Sisällönvalintaa: kertoo artikkelin varsinaisen asian.

HUOMIO OBJEKTI (tekstilaatikon näköinen) A klikatessa E (teksti ei tallennu tietokantaan)

Käyttäjä voi kirjoittaa reflektionomaisen vastauksensa. Puolitain sisällöntuottamista, mutta käyttötarkoitus on pelimäinen, joten merkitsen tämän pelimäisyydeksi.

© 2015 The New York Times Company | Contact Us | Work With Us | Advertise | Your Ad Choices | Privacy | Terms of Service | Terms of Sale

Site Map | Help | Site Feedback | Subscriptions

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyy artikkeliin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian lyhyä linkki artikkeliin sivuston kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: SV ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

Opinion | OP-ED COLUMNIST

SHARE | COMMENT | Sisällönjako. POIKKEUS 2

Sisällönmuokkaus HUOMIO (keskusteluikoni) AB klikatessa Y keskusteleisuus (Linkki keskustelupalstalle)

Fourth of July Quiz

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyy artikkeliin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian lyhyä linkki artikkeliin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: SV ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)
Happy upcoming Independence Day! Let's celebrate with a presidential primary quiz.

1 Gov. Chris Christie of New Jersey is the latest Republican candidate for president. His slogan is:

- "Telling it like it is."
- "Yelling it like it is."
- "Tare for some traffic problems in Fort Lee."
- "I don't need any stupid slogan. You got a problem with that?"

NAPPI AB klikatessa I (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein)

2 Gov. Bobby Jindal of Louisiana, the second latest Republican to announce he's a presidential candidate:

- Is known in New Orleans as "Les Bon Temps Bobby."
- Said he once participated in an exorcism.
- Gave a thrilling Republican response to the State of the Union speech.
- Is less popular in Louisiana than anybody but Barack Obama.

NAPPI AB klikatessa IY (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein ja lyhyt selitys tapahtumasta)

3 Jeb Bush told a gathering of wealthy Manhattan financiers that his most influential adviser on the Middle East was:

- His brother George.
- His brother Marvin.
- The billionaire casino magnate Sheldon Adelson.
- "A wealthy Manhattan financier I just had a great talk with in this very room."

NAPPI AB klikatessa I (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein)

4 In one of her emails as secretary of state, Hillary Clinton:

- Mis spelled "Benghazi."
- Urged John Podesta to wear socks to bed.
- Debated whether her playlist should include something from the Marvelites.
- Tutoried an aide on how to use a fax.

NAPPI AB klikatessa I (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein)

5 Which of the following statements about Mike Huckabee is NOT true?

- Hosted an infomercial promoting a cinnamon-heavy "Diabetes Solution KIK."
- Has trouble relating to people who don't "order fried green tomatoes for an appetizer."
- Wrote a strange essay about rape and homages 40 years ago, which he describes as a precursor to "It's About a Boy."
- Enjoyed frying squirrels in a popcorn popper as a college student.

NAPPI AB klikatessa IY (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein ja lyhyt selitys tapahtumasta)

6 Senator Rand Paul of Kentucky:

- Loves squirrels.
- Once attempted to equate abortion rights to government support for low-flush toilets.
- Is the son of guitar legend Les Paul.
- Decorated his office like a scene from "Downton Abbey."

NAPPI AB klikatessa I (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein)

7 Senator Ted Cruz of Texas once:

- Put together a group of advisers who described early childhood education as a "Godless environment."
- Tweeted a picture of himself posing with what looked like a rug made from an endangered species.
- Demanded the return of deep-fried foods to school cafeterias. ("It's not about French fries, it's about freedom.")
- Called for special supervision of U.S. military exercises this summer because of concerns that the soldiers might take over and confiscate everyone's guns.

NAPPI AB klikatessa IY (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein ja lyhyt selitys tapahtumasta)

8 Rick Perry has a campaign theme song that goes: "Rick Perry supporter ..."

- "... I love law and order."
- "... Let's protect our border."
- "... Can you spare a quarter?"
- "... Take your hands off my daughter."

NAPPI AB klikatessa I (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein)

Reflektiivinen/update interactivity. Peli. Tietokilpailu, jossa ei lasketa pisteitä. Oikeat vastaukset kerrotaan.

Is the son of guitar legend Les Paul.
Decorated his office like a scene from "Downton Abbey."

NAPPI AB klikatessa I (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein)

7 Senator Ted Cruz of Texas once:

Put together a group of advisers who described early childhood education as a "Godless environment."
Tweeted a picture of himself posing with what looked like a rug made from an endangered species.
Demanded the return of deep-fried foods to school cafeterias. ("It's not about French fries; it's about freedom.")
Called for special supervision of U.S. military exercises this summer because of concerns that the soldiers might take over and confiscate everyone's guns.

NAPPI AB klikatessa IY (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein ja lyhyt selitys tapahtumasta)

8 Rick Perry has a campaign theme song that goes: "Rick Perry supporter ..."

"... I love law and order."
"... Let's protect our borders."
"... Can you spare a quarter?"
"... Take your hands off my daughter."

NAPPI AB klikatessa I (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein)

9 Gov. Scott Walker of Wisconsin:

Delivered his college valedictorian speech on women's rights.
Got an across-the-board endorsement from the cast of "Duck Dynasty."
Responded to a child's question about global warming by saying that he is a former boy scout who "always thought maybe campsites should be cleaner."
Responded to a child's question about global warming by complaining about "gotcha" inquiries.

NAPPI AB klikatessa IY (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein ja lyhyt selitys tapahtumasta)

10 Which Democrat used part of the presidential announcement speech to call for adoption of the metric system?

Hillary Clinton
Bernie Sanders
Martin O'Malley
Lincoln Chafee

NAPPI AB klikatessa I (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein)

11 One candidate for president seemed sure that the mass murder of nine black people in a historic black church was an attack on religion. ("... What other rationale could there be?") That was:

Carly Fiorina.
Ben Carson.
Rick Santorum.
Marco Rubio.

NAPPI AB klikatessa I (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein)

12 Donald Trump:

Showed his support for the American worker by having his line of ties manufactured in Kansas.
Has signed up to host a repackaged quiz show called "Who Wants to Be a Thousandaire?"
Is vowing to "Do for America what I did for Atlantic City."
Says he has a secret plan to defeat ISIS but doesn't "want the enemy to know what I'm doing."

NAPPI AB klikatessa IY (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein ja lyhyt selitys tapahtumasta)

13 The first presidential primary debate, featuring the top 10 Republicans, will be in Ohio in August. It's already causing controversy because:

Fox News, the broadcaster, wants to raise ratings by requiring the candidates to answer questions while suspended over the Grand Canyon.
The governor of Ohio might not make the cut.
Rand Paul has called for a more millennial-friendly "Twitter off."
Jeb Bush is insisting that all of his male relatives be permitted to pass him notes.

NAPPI AB klikatessa I (ilmestyy merkki, oliko vastaus oikein)

Reido Quiz NAPPI ABC klikatessa I (peli alkaa uudestaan)

U.S. POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liitty artikkelin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: Sisällönvalinta ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)



Sisällönjakamisen napit. POIKKEUS 2

Major Supreme Court Cases in 2015

By ADAM LIPTAK and ALICIA PARLAPIANO | UPDATED July 1, 2015

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liitty artikkelin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: Sisällönvalinta ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

Lethal Injection Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

The court decided in [Glossip v. Gross](#) that states may use a drug linked to apparently botched executions to carry out death sentences. [Full analysis »](#) Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

DISSENT

5-4 MAJORITY

Decided June 29

 Sotomayor
 Kagan
 Ginsburg
 Breyer
 Kennedy
 Roberts
 Scalia
 Alito
 Thomas

- Three death row inmates challenged the use of the sedative midazolam as the first step in executions. They said that even if properly administered, the drug cannot reliably cause deep unconsciousness before the injection of other extremely painful agents that cause death.
- In 2008, the Supreme Court ruled that a combination of chemicals then in widespread use did not violate the Constitution's ban on cruel and unusual punishment.

Same-Sex Marriage Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

The court decided in [Obergefell v. Hodges](#) that the Constitution guarantees a right to same-sex marriage. [Full analysis »](#) Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

5-4

Decided June 26

 Sotomayor
 Kagan
 Ginsburg
 Breyer
 Kennedy
 Roberts
 Scalia
 Alito
 Thomas

- Same-sex couples could marry in three dozen states, but federal appeals courts had been divided over whether states must allow same-sex couples to marry and recognize such marriages performed elsewhere.
- In three earlier decisions, the Supreme Court has expanded the rights of gay Americans.
- Scores of friend-of-the-court briefs were filed on both sides. The Obama administration supported the couples challenging bans on same-sex marriage.

Health Care Subsidies Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

The court decided in [King v. Burwell](#) that tax subsidies were being provided lawfully in three dozen states that had decided not to run marketplaces for insurance coverage. [Full analysis »](#) Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

6-3

Decided June 25

 Sotomayor
 Kagan
 Ginsburg
 Breyer
 Kennedy
 Roberts
 Scalia
 Alito
 Thomas

- A divided three-judge panel of a federal appeals court in Washington said the Affordable Care Act did not allow the subsidies.
- A ruling for the plaintiffs would not have overturned the health care law completely, but more than six million people in about three dozen states would have lost their subsidies. The effect of those cancellations would probably also have led to higher prices for everyone in those markets.

Pollution Limits Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

In [three environmental regulation cases](#), the court found the Environmental Protection Agency violated the Clean Air Act by failing to undertake a cost-benefit analysis in deciding whether to set limits on emissions of mercury and other toxic pollutants from power plants.

5-4

Decided June 29

 Sotomayor
 Kagan
 Ginsburg
 Breyer
 Kennedy
 Roberts
 Scalia
 Alito
 Thomas

- In the mercury case, the United States Court of Appeals for the District of Columbia Circuit ruled that the agency's interpretation of the Clean Air Act was reasonable.
- Last term, the E.P.A. won a case before the Supreme Court aimed at limiting power plant pollution that wafts across state lines. It largely prevailed in a second case aimed at cutting planet-warming greenhouse gas emissions, though the court indicated that it remained prepared to impose limits on the agency's regulatory authority.

Partisanship and Redistricting

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

In [Arizona State Legislature v. Arizona Independent Redistricting Commission](#), the court ruled that voters had the power to strip elected lawmakers of their authority to draw district lines.

5-4

Decided June 29



• Had the Supreme Court rejected Arizona's commission, at least one other, in California, would also have been imperiled.

Housing Discrimination

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

In [Texas Department of Housing and Community Affairs v. Inclusive Communities Project](#), the court decided that plaintiffs suing under the Fair Housing Act of 1968 could prove discrimination using statistics to show that the challenged practice had produced a "disparate impact."

5-4

Decided June 25



• The case was brought by a Texas group that helps mostly lower-income black families find housing in the Dallas suburbs, which are mostly white. The families use housing vouchers, but not all landlords accept them. Landlords receiving federal low-income tax credits, however, are required to accept the vouchers, and a disproportionate share of the tax credits goes to landlords in minority neighborhoods.

• Federal appeals courts have uniformly allowed suits based on disparate impact.

• When the case was argued in January, Justice Antonin Scalia asked question suggesting that he was not prepared to provide the fifth vote to do away with disparate-impact suits. As it turned out, he joined the dissent.

Religious Signs and Free Speech

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

The court decided in [Reed v. Town of Gilbert, Ariz.](#), that a town ordinance that places different limits on political, ideological and directional signs violates the First Amendment.

9-0

Decided June 18



• Justice Elena Kagan wrote an influential law review article on a central issue in the case.

• The justices agreed on the bottom line but not the rationale. Six justices said the ordinance was subject to the most searching form of judicial review, strict scrutiny, and that it could not survive it. Three justices agreed that the ordinance must fall but said the legal principles announced by the majority were too sweeping, endangering many reasonable sign ordinances.

The Confederate Flag and Free Speech

Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

The court decided in [Walker v. Texas Division, Sons of Confederate Veterans](#) that Texas was free to reject specialty license plates bearing the Confederate battle flag.

5-4

Decided June 18



• Nine states, some under court order, had let drivers choose specialty license plates featuring the Confederate flag and honoring the Sons of Confederate Veterans, which says it seeks to celebrate Southern heritage. But Texas refused to allow the group's plates, saying the flag was offensive.

• In 2011, not long before the motor vehicles department rejected the plates, Gov. Rick Perry indicated he supported such a move. "We don't need to be scraping old wounds," he said. The American Civil Liberties Union filed a brief against the state, while an N.A.A.C.P. spokesperson expressed support for the state.

Religious Signs and Free Speech Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

The court decided in [Reed v. Town of Gilbert, Ariz.](#) that a town ordinance that places different limits on political, ideological and directional signs violates the First Amendment.



- Justice Elena Kagan wrote an influential law review article on a central issue in the case.
- The justices agreed on the bottom line but not the rationale. Six justices said the ordinance was subject to the most searching form of judicial review, strict scrutiny, and that it could not survive it. Three justices agreed that the ordinance must fall but said the legal principles announced by the majority were too sweeping, endangering many reasonable sign ordinances.

The Confederate Flag and Free Speech Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

The court decided in [Walker v. Texas Division, Sons of Confederate Veterans](#) that Texas was free to reject specialty license plates bearing the Confederate battle flag.



- Nine states, some under court order, had let drivers choose specialty license plates featuring the Confederate flag and honoring the Sons of Confederate Veterans, which says it seeks to celebrate Southern heritage. But Texas refused to allow the group's plates, saying the flag was offensive.
- In 2011, not long before the motor vehicles department rejected the plates, Gov. Rick Perry indicated he supported such a move. "We don't need to be scraping old wounds," he said. The American Civil Liberties Union filed a brief against the state, while an N.A.A.C.P. spokesperson expressed support for the state.

Separation of Powers in Foreign Affairs Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

The court decided in [Zivotofsky v. Kerry](#) that Congress was not entitled to order the State Department to "record the place of birth as Israel" in the passports of American children born in Jerusalem if their parents requested.



- The Bush administration did not follow the Jerusalem provision, saying that it interfered with the president's constitutional authority to conduct foreign affairs. The Obama administration followed suit.
- In 2012, the Supreme Court ruled that the case did not involve a "political question" beyond the federal courts' power to decide and returned the case to an appeals court. In 2013, the appeals court ruled for the executive branch, saying the passport requirement impermissibly intruded on what it said was the president's exclusive authority to recognize foreign governments.
- The case was brought by the parents of Menachem B. Zivotofsky, who was born not long after Congress enacted the law in 2002.

Social Media and Free Speech Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

The court decided in [Elonis v. United States](#) that prosecutors did not do enough to prove Anthony Elonis's intent when he published threatening rap lyrics on Facebook directed at his wife.



- In 1969, the Supreme Court threw out a case against a draft protester charged with threatening President Lyndon B. Johnson. The remark was not a true threat, the court ruled, because it was conditional, made at a rally and greeted by laughter. But context is harder to gauge online.
- The court decided the case on statutory grounds without reaching the First Amendment issues.
- Mr. Elonis, a Pennsylvania man who had adopted the rap persona Tone Dougie, was sentenced to three years and eight months in prison for threatening his estranged wife. He has since been released.

Employment Discrimination Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

The court decided in [Equal Employment Opportunity Commission v. Abercrombie & Fitch Stores](#) that Samantha Elauf was not required to make a specific request for a religious accommodation to wear a hijab when applying for a position at a children's clothing store owned by the company.



- The company declined to hire Ms. Elauf, saying her scarf clashed with the company's dress code. It maintained that it should not have been made to guess that she wore a head scarf for religious reasons.

Judicial Elections and Free Speech Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

In [Williams-Yulee v. Florida Bar](#), the court ruled that states may prohibit judicial candidates from personally asking their supporters for money.



- Judges in the 39 states with judicial elections raise money from lawyers who appear before them, though generally through campaign committees rather than by making personal requests for contributions. In Florida and 29 other states, personal solicitations are banned.
- The Supreme Court is generally skeptical of laws regulating money in politics. But in 2009 it ruled that elected judges are sometimes required to recuse themselves from their supporters' cases.
- Lanell Williams-Yulee, who was a judicial candidate in Hillsborough County, Fla., was reprimanded and required to pay \$1,860 in court costs for signing a fund-raising letter.

Race and Redistricting Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

In [two Alabama cases](#), the court found that the State Legislature had relied too heavily on race in its 2012 state redistricting by maintaining high concentrations of black voters in some districts.



- The 2012 maps were challenged by the Alabama Legislative Black Caucus, the Alabama Democratic Conference and other plaintiffs. They said Republican legislators had engaged in "racial gerrymandering."
- A divided three-judge Federal District Court panel ruled in 2013 that the redistricting plan was lawful.
- The two consolidated cases go back to the Federal District Court for reconsideration, and some of Alabama's districts may have to be redrawn.

Pregnancy Discrimination Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

In [Young v. United Parcel Service](#), the court found that the lower courts had used the wrong standard to determine whether UPS had discriminated against one of its drivers, Peggy Young, who was pregnant.



- Ms. Young's doctor recommended that she avoid lifting anything heavy after she became pregnant, but UPS refused to give her lighter duties and placed her on unpaid leave in 2006. The company has since changed its policy to offer light duty to pregnant women.
- A three-judge panel of the United States Court of Appeals for the Fourth Circuit in Richmond, Va., unanimously ruled that the Pregnancy Discrimination Act does not give pregnant women "a 'most favored nation' status."
- The decision gives Ms. Young another chance to prove that UPS had treated her differently from "a large percentage of nonpregnant workers" who may have been offered accommodations.

Religious Freedom in Prison Sisällönvalinta ALLE AC klikatessa G

In [Holt v. Hobbs](#), the court found that Arkansas corrections officials had violated the religious liberty rights of Muslim inmates by forbidding them to grow beards over security concerns.



- More than 40 state prison systems already allow short beards, and most allow longer ones.
- The Roberts court is likely to continue to be receptive to claims based on religious freedom.
- Gregory H. Holt, also known as Abdul Maalik Muhammad, sought to grow a half-inch beard while serving a life sentence in an Arkansas prison.

POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyy artikkelin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: Sisällönvalinta ABC klikatessa G, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

INTERNATIONAL BUSINESS

SHARE

Sisällönjakamisen toiminto. POIKKEUS 2

Greece's Debt Crisis Explained

By THE NEW YORK TIMES UPDATED July 2, 2015

Sisällönvalinta AB klikatessa P aukeaa kuvaikkuna



A father and daughter at a demonstration in Athens at the end of June. Greek citizens will decide whether to accept the terms of a bailout deal proposed by the country's creditors. Eirini Vourloumis for The New York Times

Add Times Premier free for 4 weeks.

LEARN MORE

Times Premier

On The Back Page

Mainos. En ota mukaan analyysiin.

- Email
- Share
- Tweet
- Save
- More

SISÄLLÖNJAKO. POIKKEUS 2 EN OTA HUOMIOON

The question of how to save Greece, debated for more than five years, is the European Union's recurring nightmare. If the country goes bankrupt or decides to leave the 19-nation eurozone, the **Greek debt crisis** could create instability in the region and reverberate around the globe.

Sisällönvalinta HUOMIO ABC

What's the latest?

Sisällönvalinta HUOMIO ABC

Greece's finance minister, Yanis Varoufakis, said on Thursday that **he would resign** immediately if Greeks voted yes in a referendum to accept the terms of an international bailout deal for the country.

Sisällönvalinta HUOMIO ABC

That came a day after the country's prime minister, Alexis Tsipras, **urged citizens to vote "no"** in the referendum, which is scheduled for Sunday. A "no" vote would potentially improve his negotiating position with European officials. European finance ministers, for their part, said after Mr. Tsipras's address that they will **wait to see how Greeks vote** before beginning negotiations again.

Sisällönvalinta HUOMIO ABC

RELATED COVERAGE

- Portraits From Greece as It Endures a Crisis
- As Referendum Nears, Allies Disagree on Its Meaning
- Greek Referendum on Offer That Is Off the Table Baffles Voters
- In Greek Debt Crisis, Mixed Messages and No Progress
- I.M.F. Agrees With Athens That Greece Needs Debt Relief

Related Content -osio. Suositeltu sisältö. En ota mukaan analyysiin.

Sisällönvalinta NAPPI AB klikatessa W. avautuu videoikkuna



The president of the European Commission, Jean-Claude Juncker, said Monday the momentum in negotiations between Greece and its international creditors had been shattered by the announcement of a referendum. Video by Reuters on June 29, 2015

What will a referendum do?

Sisällönvalinta HUOMIO ABC

The country is **approaching one of the most important votes in its modern history** on Sunday — one that could redefine its place in Europe — yet many people acknowledge they barely have a clue as to what, exactly, they are voting on.

Greeks have been asked to vote yes or no on whether they supported the terms offered by creditors last week — an offer that in effect expired with the existing bailout package on Tuesday night, and that appears to have been supplanted in any case by a counteroffer put forward by Mr. Tsipras.

Greece last held a referendum in December 1974, after the collapse of the ruling military junta. Then, the question asked what type of government Greeks would prefer, and the choices were pretty clear — king or republic. Voters picked republic.

Today, critics argue that Mr. Tsipras is distorting democracy by holding a rapid-fire vote in which people lack the time to understand what they are voting for.

What happens next?

That's the billion-euro question.

Sunday's referendum will test whether Greek citizens want to stay in the eurozone. New elections could also be held if Greece's financial situation worsens. Or Greece could test the willingness of Russia or China to help should talks with Europe falter.

Some people are now saying that the real deadline for Greece is late July, after all the warnings that a Tuesday deadline with the International Monetary Fund was the make-or-break day.

July is when Greece owes the European Central Bank a 3.5 billion euro payment. If there is no international bailout program in place by that time, and little chance of such a program being in the works, the central bank at that point would probably have to finally take Greek banks off life support.

and little chance of such a program being in the works, the central bank at that point would probably have to finally take Greek banks off life support.

Did Greece default on its debt?

When borrowers — whether they are countries, companies or individuals — do not pay their debts on time, they are in default. For practical purposes, then, Greece — **which on Tuesday failed to make a scheduled debt repayment** of about 1.5 billion euros, or \$1.7 billion, to the I.M.F. — has defaulted.

Sisällönvalinta HUOMIO ABC

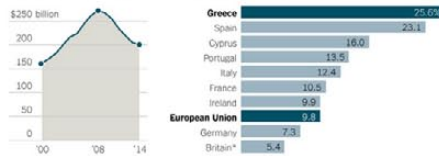
The I.M.F., however, does not use term default. It instead places countries that miss their payments in **what it calls arrears**. Sisällönvalinta HUOMIO ABC

Semantics aside, missing the payment might lead to a situation in which other large Greek debts are classified as being in default.

A default, even when it is not called one, is an event that can have serious repercussions for a country's economy and relations with other nations. Defaults can upset financial markets, create uncertainty for other lenders, and generally crimp economic activity.

Greece's G.D.P. and Unemployment Rates in Europe

First quarter 2015 average. *Britain is the three month average through February.



Source: Eurostat

How does the crisis affect the global financial system?

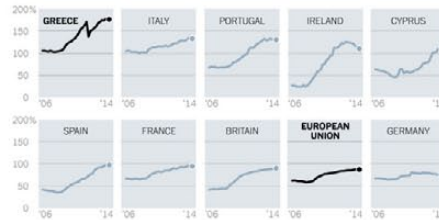
Europe is a union in which most real decision-making power, particularly on matters involving politically delicate things like money and migrants, rests with 28 national governments, each one beholden to its voters and taxpayers. This tension has grown only more acute since the January 1999 launch of the euro, which now binds 19 nations into a single currency zone watched over by the European Central Bank but leaves budget and tax policy in the hands of each country, an arrangement that some economists believe was doomed from the start.

Since Greece's debt crisis began in 2010, most international banks and foreign investors have sold their Greek bonds and other holdings, so they are no longer vulnerable to what happens in Greece. (Some private investors who subsequently plowed back into Greek bonds, betting on a comeback, regret that decision.)

And in the meantime, the other crisis countries in the eurozone, like Portugal, Ireland and Spain, have taken steps to overhaul their economies and **are much less vulnerable to market contagion** than they were a few years ago. Sisällönvalinta HUOMIO ABC

Debt in the European Union

Gross government debt as a percentage of gross domestic product plotted through the fourth quarter of 2014.



Source: Eurostat

Sisällönvalinta NAPPI AB
kikkatessa W
avautuu videoikkuna



People waited in front of the National Bank of Greece in Athens on Wednesday to receive part of their pensions for July. Video by Reuters on July 01, 2015

What's happening at Greece's banks?

Greek banks are solvent on paper, but lending is practically at a standstill and they are not able to play the role they should in financing the economy.

On Sunday, the European Central Bank capped its emergency credit line for Greek banks at €89 billion. Most if not all of that money has already been used to cover withdrawals by customers, and there is virtually no money available for new loans. Banks have been closed for the week, with the exception of **handing out partial pension payments to retirees**. Sisällönvalinta HUOMIO ABC

After Cyprus's banking system collapsed in 2013, it took two years for the Cypriot government to completely remove restrictions on bank transfers. And Cyprus had a eurozone bailout program in place — which Greece, after Tuesday, probably will not.

And if a Greek bank goes bust, it could create havoc in the financial markets, because Greece has not yet put in place European rules for the orderly shutdown of failed banks.

How likely is there to be a 'Grexit'?

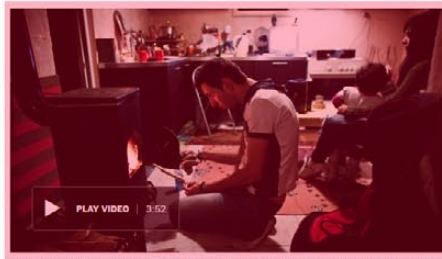
At the height of the debt crisis a few years ago, many experts worried that Greece's problems would spill over to the rest of the world. If Greece defaulted on its debt and exited the eurozone, they argued, it might create global financial shocks bigger than the collapse of Lehman Brothers did.

Now, however, some people believe that if Greece were to leave the currency union, known as a "Grexit," it wouldn't be such a catastrophe. Europe has put up safeguards to limit the so-called financial contagion, in an effort to keep the problems from spreading to other countries. Greece, just a tiny part of the eurozone economy, could regain financial autonomy by leaving, these people contend — and the eurozone would actually be better off without a country that seems to constantly need its neighbors' support.

Others say that's too simplistic a view. Despite the frustration of endless negotiations, European political leaders see a united Europe as an imperative. At the same time, they still haven't fixed some of the biggest shortcomings of the eurozone's structure by creating a more federal-style system of transferring money as needed among members — the way the United States does among its various states.

Exiting the euro currency union and the European Union would also involve a legal minefield that no country has yet ventured to cross. There are also no provisions for departure, voluntary or forced, from the euro currency union.

Investors may also still be betting that Greece will reach a deal with creditors before or after the referendum, particularly because polls indicate the majority of Greeks favor sticking with the euro.



A 2013 video on how Greeks were turning to dirty and environmentally damaging solutions for heat after the government raised taxes on heating oil by 450 percent. Video by Nikoila Apostolou on February 03, 2013

How did Greece get to this point?

Greece became the epicenter of Europe's debt crisis after Wall Street imploded in 2008. With global financial markets still reeling, Greece announced in October 2009 that it had been understating its deficit figures for years, raising alarms about the soundness of Greek finances.

Suddenly, Greece was shut out from borrowing in the financial markets. By the spring of 2010, it was veering toward bankruptcy, which threatened to set off a new financial crisis.

To avert calamity, the so-called troika — the International Monetary Fund, the European Central Bank and the European Commission — issued the first of two international bailouts for Greece, which would eventually total more than 240 billion euros, or about \$264 billion at today's exchange rates.

The bailouts came with conditions. Lenders imposed harsh austerity terms, requiring deep budget cuts and steep tax increases. They also required Greece to overhaul its economy by streamlining the government, ending tax evasion and making Greece an easier place to do business.

If Greece has received billions in bailouts, why is there still a crisis?

The money was supposed to buy Greece time to stabilize its finances and quell market fears that the euro union itself could break up. While it has helped, Greece's economic problems haven't gone away. The economy has shrunk by a quarter in five years, and unemployment is above 25 percent.

The bailout money mainly goes toward paying off Greece's international loans, rather than making its way into the economy. And the government still has a staggering debt load that it cannot begin to pay down unless a recovery takes hold.

Many economists, and many Greeks, blame the austerity measures for much of the country's continuing problems. The leftist Syriza party rode to power this year promising to renegotiate the bailout; Mr. Tsipras said that austerity had created a "humanitarian crisis" in Greece.

But the country's exasperated creditors, especially Germany, blame Athens for failing to conduct the economic overhauls required under its bailout agreement. They don't want to change the rules for Greece.

As the debate rages, the only thing everyone agrees on is that Greece is yet again running out of money — and fast.

Sisällönvalinta NAPPI AB
kikataessa W
avautuu videoikkuna

Summer Culture Guide



Times Critics' Guide: What to Do This Week
A handful of things to see, hear and do, chosen by critics for The Times.
By THE NEW YORK TIMES


Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

ARTS
What to Do This Weekend
By DANIEL MURPHY
Need something to do? The Times's arts team is here to help.



Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

FOOD
Restaurant Reviews: Noreetuh and the Eddy in the East Village
By PETER WELLS
Around the corner from each other, Noreetuh showcases the cuisine of Hawaii, and the Eddy offers a lasting smile.




Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

ARTS
Review: Miguel's 'Wildheart' Features R&B and Clashing Impulses
By JON PAROLEL
This singer-songwriter's latest effort dives deeply into personal issues as it defies the synthetic, robotic sound of most current R&B.



Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

ARTS
What to Do This Weekend
By DANIEL MURPHY
Need something to do? The Times's arts team has you covered.



Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

ARTS
Review: Bully Shows Righteous Fury and Quick Jabs on 'Feels Like'
By JON PAROLEL
Alysa Bopanna's voice brings a special weapon to the album's early '90s sound.




Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

ARTS
Times Critics' Guide: What to Do This Week
By THE NEW YORK TIMES
A handful of things to see, hear and do this week, from the critics of The New York Times.



Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

ARTS
What to Do This Weekend
By BLAKE WILSON
Need something to do? The Times's arts team is here for you.



Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

ARTS
50 Essential Summer Festivals
The weather warms up, the itch of wanderlust rises with the early sun. Here's a seasonal tasting menu of potential cultural pilgrimages.



Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

MOVIES
Watch the Trailers: 14 Movies Coming This Summer
By ANITA GATES and MIKADO MURPHY
A quick guide to standouts of the summer movie season.



Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

BOOKS
Cool Books for Hot Summer Days
By JANET HEALDEN
Janet Madin surveys summer reading, including Stephen King's "Finders Keepers" and Renée Knight's "Disclaimer," the "Gone Girl" of the season.



Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

ARTS
Free Dance in Summertime New York
By OSA KOSKIALA
These highlights of performances around the city, many of them outdoors, feature choice offerings and the artists who create them.



Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

FOOD
Restaurant Review: Blanca in Bushwick, Brooklyn
By PETER WELLS
An extensive tasting menu features dishes that demonstrate the chef Carlo Mirarchi's serious approach to luxuriously crafted food.



Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

ARTS
Review: Adam Lambert Tones Down Excess on 'The Original High'
By JON PAROLEL
This "American Idol" alum known for his theatrical shrieks submits to the music on his poppy third album.




Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

ARTS
Times Critics' Picks: What to Do This Week
By THE NEW YORK TIMES
A handful of things to see, hear and do, chosen by critics for The New York Times.



Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

ARTS
What to Do This Weekend
By BLAKE WILSON
Need something to do? The Times's arts team is here for you.



Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

FOOD
Restaurant Review: Mission Chinese Food on the Lower East Side
By PETER WELLS
Danny Bowien & Company's new menu features dishes that spew less fire and are more varied.



Sisällönvalinta AC (Isossa otsikkotekstissä: ABC) klikatessa G

3 x POIKKEUS 1 (linkki osaston muihin artikkeleihin. Liittyy artikkeliin vain osastonsa myötä. Katson sen olevan liian löyhä linkki artikkelin sisällön kannalta. Toiminnallisuudeltaan tämä toiminto on: Sisällönvalinta ABC, mutta en ota tätä interaktiivisuustoimintoa mukaan tuloksiini.)

ELECTION 2016

CANDIDATES
POIKKEUS 1

PRIMARY CALENDAR
POIKKEUS 1

SHARE

POIKKEUS 2. Sisällönjakamisen toiminnot (ei mukaan tuloksiin)

Election 2016

What to Know About the 2016 Presidential Race Today

UPDATED 3:59 PM

- 1 Maggie Haberman and Jonathan Martin write that, to protect his lead in Iowa, **Scott Walker**, who is expected to officially run for president, **has made a harder right turn** than supporters expected, which an increasing number of party leaders say is raising questions about his authenticity and could hurt him elsewhere. **Check out who is running for president (and who is not).** Sisällönvalinta ALLE&HUOMIO AC klikatessa G
- 2 Peter Baker writes about how the release this week of thousands of pages of emails from **Hillary Rodham Clinton's** first year at the State Department **provide a uncommon look** into the everyday life of a secretary of state. Sisällönvalinta ALLE&HUOMIO AC klikatessa G
- 3 Alan Rappeport writes that **Donald Trump's presidential run is starting to cost him** as Univision, NBC Universal and Macy's have ended relationships with him after his remarks about immigrants. Sisällönvalinta ALLE&HUOMIO AC klikatessa G
- 4 Iowa is the state of choice for many candidates in the days before the Fourth of July. **Mike Huckabee, Bobby Jindal, Rand Paul, Lindsey Graham, Bernie Sanders and Martin O'Malley** will be there. **Chris Christie** and **Mrs. Clinton** are in New Hampshire.

Election Guide

CANDIDATES
Who's running for president?

Sisällönvalinta ABC klikatessa G

PRIMARY CALENDAR
Here's the current schedule of primaries and caucuses.

Sisällönvalinta ABC klikatessa G

Revisiting 'The Americans'

Selections from Robert Frank's mid-century classic, one of the most influential photography books of all time. A new edition of the book was published by Steidl in 2008, an excerpt of which is shown here with quotes from the introduction by Jack Kerouac.

Related Article: [The Man Who Saw America](#)

SV HUOMIO ABC klikatessa G



"Political rally — Chicago," 1959, Robert Frank via PhotoMuseum

"That crazy feeling in America when the sun is hot on the streets and the music comes out of the jukebox or from a nearby funeral, that's what Robert Frank has captured in tremendous photographs taken as he traveled on the road around practically forty-eight states in an old used car. ..."

SM NAPPI A klikatessa avautuu keskustelukuna (yksityiskohtainen kuva seuraavalla liitesivulla)



"Parade — Hoboken, New Jersey," 1955, Robert Frank via PhotoMuseum

Reprovirhe. Ei näy sivulla.

'As American a picture — the faces don't editorialize or criticize or say anything but "This is the way we are in real life and if you don't like it I don't know anything about it 'cause I'm living my own life my way and may God bless us all. ..."'



"City leaders — Hoboken, New Jersey," 1955, Robert Frank via PhotoMuseum

Reprovirhe. Ei näy sivulla.

'... Hoboken in the winter, platform full of politicians all ordinary looking till suddenly at the far end to the right you see one of them pursing his lips in prayer politico (yawning probably) not a soul cares. ...'



Reprovirhe. Ei näy sivulla.



Reprovihe. Ei näy skulla.

'Lying on his satin pillow in the tremendous fame of death, Man, black, mad mourners filing by to take a peek at Holy Face to see what death is like and death is like life, what else?'



Reprovihe. Ei näy skulla.

'Anybody doesnt like these pitchers don't like potry, see? Anybody dont like potry, go home see Television shots of big hatted cowboys being tolerated by kind horses.'

'What poem this is, what poems can be written about this book of pictures some day by some young new writer high by candlelight bending over them describing every gray



gray him that caught the actual pink juice of human kind.'

Reprovihe. Ei näy skulla.

Copies and production by Gary Gold and Jack Williams

The New York Times 7 - keskusteluikkuna



'What poem
what poem
written ab
of pictures
some youn
high by ca
bending ov
describing
mysterious
gray film t
the actual
human kin

COMMENT

The comments section is closed. To send a letter to the editor, write to letters@nytimes.com.

All

Sorted