

Jussi Jäynäs

**PELILLISTÄMISEN MAHDOLLISUUDET  
NUORTEN OSALLISTUMISMOTIVAATION  
VAHVISTAJANA**

Pelillistämissovellusten arviointikriteeristön luominen  
motivaatioteorioiden avulla

Yhteiskuntatutkimus

Kandidaatintutkielma

Marraskuu 2019

# TIIVISTELMÄ

Jussi Jäynäs: Pelillistämisen mahdollisuudet nuorten osallistumismotivaation vahvistajana – Pelillistämissovellusten arviointikriteeristön luominen motivaatioteorioiden avulla  
Kandidaatintutkielma  
Tampereen yliopisto  
Yhteiskuntatutkimus  
marraskuu 2019

---

Yleisissä keskusteluissa esiintyy toistuvasti huoli nuorten poliittisen osallistumisen vähentymisestä. Maailmanlaajuisten tutkimusten mukaan tämä trendi pitääkin paikkansa. Kuitenkin nuorten tavat osallistua poliittiseen päätöksentekoon ovat myös erilaiset heitä edeltäviin sukupolviin verrattuna. Erityisesti tämä eroavaisuus näkyy heidän tavassaan suosia nopeita ja välittömiä vaikuttamiskeinoja ja -kanavia. Näihin niin sanottuihin ulkoparlamentarisiin vaikuttamiskeinoin kuuluu muun muassa sosiaalisen median suosiminen myös poliittisessa osallistumisessa. Yleisesti ottaen nuoret ovatkin taitavia erilaisten digitaalisten ratkaisuiden käyttäjiä, ja nämä ratkaisut tuntuvat heistä luonnolliselta tavalta kommunikoida. Nuorten oletetussa osallistumattomuudessa poliittiseen päätöksentekoon ei ole siis kysymys välttämättä mielenkiinnottomuudesta politiikan harjoittamista kohtaan, vaan heidän näkökulmastaan epäluonteilta tuntuvat tavat harjoittaa sitä.

Nuoret ovat lisäksi aktiivisia erilaisten digitaalisten pelien käyttäjiä, josta osoituksena nuoret ja nuoret aikuiset ovat Suomessa suurimmat yksittäiset pelaajasegmentit. Ihmiset harrastavat pelaamista pääasiallisesti itseohjautuvasti jo pelkästään siitä saatavan nautinnon takia. Tätä niin kutsuttua sisäistä motivaatiota pidetään yleisesti suosiollisimpana motivaatiomuotona. Erityisesti tästä syystä pelillistämistä, joka sen yleisen määritelmän mukaan tarkoittaa pelillisten elementtien käyttämistä hyväksi ei pelillisessä ympäristössä, pidetään hyvin lupaavana keinona motivoida erityisesti nuoria. Pelillistämistä onkin alettu tutkia akateemisesti jatkuvasti kasvavissa määrin, mutta sen tutkimukselle ei ole kuitenkaan vielä muodostunut yleisesti hyväksytyjä vakiintuneita käytäntöjä. Tässä tutkielmassa teoreettisena viitekehystenä toimivat pelillistämisen tutkiminen informaatiosteemisen ajattelun avulla sekä sen tarkempi psykologinen tarkastelu itsemääräämisteorian kautta. Mielenkiintoisena havaintona näiden kahden tarkastelunäkökulman avainkäsitteet ovat sisällöllisesti hyvin lähellä toisiaan, minkä takia tässä tutkielmassa testataan niiden pohjalta laaditun testitaulukon avulla yhden pelillistämisesimerkin onnistuneisuutta.

Taulukon käyttökelpoisuutta testattiin nuortenideat.fi -sivustolla, joka on demokraattiseen päätöksentekoon tähtäävä valtakunnallinen nuorten vaikuttamispalvelu. Vaikkakaan sivustoa ei ole rakennettu puhtaasti pelillistämissovellukseksi, se kuitenkin valikoitui testialustaksi kontekstiin sopivan teemansa ja pelillistämisen elementtejä sisältävän toteutuksensa takia. Tuloksellisesti testitaulukko osoittautui käyttökelpoiseksi tavaksi arvioida pelillistämissovelluksen onnistuneisuutta. Sen sisältämät käsitteet kattoivat yhdessä merkittävän osan sivuston kokonaisuudesta, jonka lisäksi erikseen tarkasteltuina käsitteet auttoivat hahmottamaan toimivuuden kannalta olennaisia osatekijöitä.

Sekä informaatiosteeminen ajattelu että itsemääräämisteoriat tuntuvat näin ollen antavan keinoja tutkia pelillistämistä ja sen onnistuneisuutta. Kuitenkin alalla tehdyt tutkimukset osoittavat myös, että pelillistämässä käytettävissä keinoissa ja niiden ymmärtämisessä on vielä kehittymisen varaa. Esimerkiksi yleisempien, ulkoisen motivaation kategoriaan kuuluvien peleiltä lainattujen mekaniikkojen, kuten pistetaulukoiden ja saavutusten, ajattelematon soveltaminen saattaa jopa kääntyä itseään vastaan laskemalla käyttäjän sisäistä motivaatiota. Tästä syystä pelillistämissovellusten kannattaisikin laajentaa keinovalikoimaansa enemmän muun muassa narratiivisuuteen liittyviin pelimekaniikkoihin.

Avainsanat: pelillistäminen, gamification, motivaatio, nuoret, osallistaminen, itsemääräämisteoriat, informaatiosteemit

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

## Sisällysluettelo

1. Johdanto: Tutkimuskohteena pelillistäminen osallistumisen motivoimisessa .....	4
2. Tutkimuskysymys ja tutkimusmenetelmä .....	5
3. Tutkimuksen tausta .....	6
3.1 Pelillistämisen määritelmä .....	6
3.2 Pelillistämisen lyhyt historia.....	6
3.3 Pelillistämisen sijoittuminen pelitutkimuksen kentällä.....	7
3.4 Kontekstina nuorten yhteiskunnallisen osallistumisen vahvistaminen pelillisyyden keinoin.....	9
3.5 E-osallistuminen.....	10
3.6 E-osallistaminen pelillistämällä.....	11
4. Teoreettinen viitekehys.....	13
4.1 Itsemääräämisteoria .....	13
4.2 Informaatiojärjestelmät ja pelillisuus .....	15
4.3 Utilitaristisuus, hedonistisuus ja sosiaalisuus pelillistämisen kontekstissa.....	17
4.3.1 Utilitarismi.....	17
4.3.2 Hedonismi.....	18
4.3.3 Sosiaalisuus.....	19
4.3.4 Käsitteiden yhteistoiminta ja soveltaminen käytäntöön .....	20
5. Teorian testaaminen .....	22
Taulukko 1. Testitaulukko .....	22
5.1 Tutkimusmenetelmän testaaminen nuortenideat.fi -sivustolla.....	22
5.2 Arviointi .....	24
5.3 Menetelmän arvioimissoveltuvuus.....	26
6. Johtopäätökset .....	26
Lähteet.....	28

## Kuviot

Kuvio 1. Pelillistämisen sijoittuminen ludologisella nelikentällä.....	8
------------------------------------------------------------------------	---

## Taulukot

Taulukko 1. Testitaulukko.....	22
--------------------------------	----

## Kuvat

Kuva 1. Nuortenideat.fi:n etusivu.....	23
Kuva 2. Esimerkki sivuston yksinkertaisen tason pelillistämisestä minivisan muodossa.....	25

# 1. Johdanto: Tutkimuskohteena pelillistäminen osallistumisen motivoimisessa

Pelillistäminen (*gamification*) on ollut kasvava ilmiö 2010-luvun alkupuolelta lähtien niin kaupallisissa kuin yleishyödyllisissä yhteyksissä. Samalla pelillistämistä on alettu tutkia aktiivisesti myös akateemisessa maailmassa. (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014, 1.) Kuitenkin ilmiön esiintyminen ja sen käsitteleminen akateemisesti on ollut verrattain suppeaa (Koivisto & Hamari 2017, 194). Käytännössä suppeus on näkynyt ennen kaikkea yhteismitattomuutena, eli alan standardien puuttumisena, sekä eri pelillisten elementtien kapeana ja usein mielikuvituksettomanakin käyttämisenä (Koivisto & Hamari 2017, 192).

Pelillisyyden ja sen tutkimisen voi näin ollen perustellusti sanoa olevan vielä vahvasti kehitysvaiheessa. Thomas Kuhnin tieteellisten paradigmojen kehitysvaiheajattelun mukaisesti pelillistämisen tutkimus elää esiparadigmaattista vaihettaan (Kuhn 1970, 47-48). Kuhnin mukaan jokainen varteen otettava tieteenala muodostuu ja elää eräänlaisessa jatkuvassa kiertoliikkeessä. Esiparadigmaattisesta eli esitieteellisestä vaiheesta, jossa tieteellä ei vielä ole yleisesti ja riittävän yksimielisesti hyväksytyjä standardeja, tiede siirtyy kehittyessään normaalitieteen vaiheeseen, jossa tutkimuksen kentälle ovat jo muodostuneet koetellut teoreettiset vakiomallit. Kuhnin paradigmaajattelussa tieteen kehitys etenee aina kehämäisesti ("The Kuhn Cycle"), mikä viittaa siihen, että normaalitiede ajautuu ennemmin tai myöhemmin uusien vakuuttavien löydösten myötä kriisiin ja edelleen vallankumouksen seurauksena uuteen paradigmaattiseen (normaalitieteen) tilaan. (Becker 2019.) Koska pelillistämisen tutkimus on vielä suurilta linjoiltaan kuhnilaisesti ajatellen esiparadigmaattisessa vaiheessaan, tarkoittaa tämä käytännössä sitä, ettei yleistä konsensusta pelillistämisen tutkimuksen keinoista pystytä vielä kiistatta esittämään. Mitä tällä hetkellä pystytään vakuuttavasti osoittamaan, ovat tietyt toistuvasti testatut hypoteesit ja niiden lopputulemat. Tämä kaikki tähän asti kerätty tieto tulee todennäköisesti muodostamaan omalla kontribuutiollaan pelillistämisen tutkimuksen siirtymän normaalitieteen tilaan.

Pelillistämisen tutkimus elää siis hyvin mielenkiintoista yleisten teorioiden muodostumisen vaihetta, sen systemaattisen lisätutkimisen ollessa tarpeellista, koska itse pelillistämistä pidetään yleisesti hyvin potentiaalisena ja mielenkiintoisena motivaattorina ihmisten ajatteluun ja toimintaan liittyen (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014, 5). Myös alalla toteutetut empiiriset tutkimukset ovat osoittaneet pelillistämisen olevan myönteisiä vaikutuksia muun muassa osallistujien sitoutuneisuuteen ja laadulliseen paneutumiseen. Toisaalta tutkimukset ovat myös osoittaneet, ettei pelkkä pelillistämisen

keinojen ajattelematon implementointi tuota välttämättä toivottuja tuloksia, vaan ne voivat jopa pahimmassa tapauksessa kääntyä itseään vastaan. (Thiel, Reisinger, Röderer & Fröchlich 2016 A, 35.) Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, ettei pelillistämisen keinoja ole syytä käyttää ajattelemattomasti, vaan niiden käyttämisen takana on hyvä olla aina tiedostettuja valintoja.

Erityisesti pelillistämisen potentiaalisuus liittyy motivaatiopsykologian ajatuksiin, joiden mukaan niin kutsuttu sisäinen motivaatio, verrattuna ulkoiseen motivaatioon, on usein paras motivaation lähde (Ryan & Deci 2000 A, 56). Onnistuneessa pelillistämässä on kyse juuri tästä. Mukaansatempaava pelillisuus tarjoaa parhaimmillaan itsearvoisesti motivaation johonkin toimintaan, vaikka sen lähtökohtaiset tarkoitukset olisivatkin olleet ulkoisissa eduissa. Käytännössä siis pelillisten sovellusten käyttäjä harjoittaa aiottua toimintaa pelkästään sen tekemisen ilosta, vaikka tästä toiminnasta saatavat edut olisivat jo pelkästään riittäviä syitä kyseisille aktiviteeteille. Kuitenkaan arkielämässä pelkät ulkoiset edut tiedostettuinaakaan eivät välttämättä riitä motivaatioksi jollekin hyödylliselle toiminnalle, koska saatamme usein pitää tätä toimintaa jollain tavalla epämiellyttävänä. Useimmille meistä lienee tuttu niin kutsuttu prokrastinaation käsite, jonka mukaisesti saatamme vältellä ja siirtää edemmäksi jotakin tärkeää toimintaa, joka meidän tulisi suorittaa. Pelillistäminen voi parhaimmillaan olla loistava apuväline tämän saamattomuuden nujertamiseksi, sillä harrastamme pelaamista usein jo pelkästään sen tuottaman mielihyvän vuoksi (Koivisto 2017, 16).

## **2. Tutkimuskysymys ja tutkimusmenetelmä**

Tutkielman tarkoituksena on kartoittaa nuorten yhteiskunnallisen osallistumisen viitekehyksessä pelillistämisen teoriaa ja soveltamismahdollisuuksia. Oletuksena on, että pelillistäminen voi tarjota nuorille uudenlaisia mahdollisuuksia tuoda mielipiteensä julki ja saada äänensä kuuluviin poliittisessa päätöksenteossa. Tutkielmassa pohditaan, millaisilla pelillistämisen keinoilla nuorten osallistumisen motivaatiota voitaisiin edistää. Teoreettisesti tutkielma yhdistelee informaatiotieteiden ja itsemääräämisteorian käsitteitä (luku 4). Sen lisäksi tavoitteena on rakentaa informaatiotieteiden ja itsemääräämisteorian pohjalta eräänlainen systemaattinen käsitekartta, joka tarjoaa kriteeristön, jonka avulla voidaan arvioida pelillistämisen onnistumista erilaisissa osallistumissovelluksissa. Viidennessä luvussa kriteeristöä hyödynnetään yhden esimerkkisovelluksen arvioimiseksi. Tutkielman lopuksi pohditaan laaditun käsitteistön käyttökelpoisuutta ja tuodaan esiin joitakin ajatuksia siitä, millaisia tekijöitä on syytä ottaa huomioon, kun pelillistämistä halutaan soveltaa osallistumisen motivoimiseksi.

### 3. Tutkimuksen tausta

#### 3.1 Pelillistämisen määritelmä

Pelillistämisen tutkijoiden yleisesti käyttämän määritelmän mukaan pelillistäminen tarkoittaa kiteytetysti pelisuunnitelmallisten elementtien käyttämistä muussa kuin pelillisessä ympäristössä (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke 2011, 2). Pelillistämisen tavoitteena on pelillisiä suunnitteluelementtejä hyväksi käyttäen sitouttaa palveluiden käyttäjiä osallistumaan tarkoituksenmukaisesti erilaisten ”todellisten ja vakavasti otettavien” ongelmien ratkaisemiseen. Tästä syystä termiä ”vakava pelaaminen” käytetään usein pelillisyyden synonyymina. (Vanolo 2018, 1.) Hamari ja Koivisto (2015, 1) puolestaan määrittelevät pelillistämisen teknologioiksi, jotka pyrkivät motivoimaan käyttäjiänsä sisäsyntyisesti käyttämällä pelisuunnittelullisia elementtejä. Hamari ja Koivisto siis painottavat omassa määritelmässään toiminnan sisäistä motivaatiota, joka yhdessä ulkoisen motivaation kanssa onkin yksi olennaisimmista osatekijöistä pelillistämisen suunnittelussa ja sen toteuttamisessa. Pelisuunnitelmallisia elementtejä ovat muun muassa pisteet, pelaajien väliset sijoitustilastot, saavutukset, palaute, selkeät tavoitteet ja päämäärät sekä narratiivit (Hamari & Koivisto 2015, 1). Pelillistämisen keinoja on käytetty hyväksi monissa eri asiayhteyksissä, joista muun muassa koulutus, terveys, joukkorahoittaminen, ympäristökäyttäytyminen ja markkinointi ovat olleet suosituimpien joukossa (Koivisto 2017, 86).

#### 3.2 Pelillistämisen lyhyt historia

Erityisesti jos mukaan lasketaan pelillistämisen sisäkäsite vakavat pelit (*serious games*) voidaan pelillistämisen historian katsoa juontuvan kauas ihmiskunnan historiaan. Ensimmäisiä idean täyttäviä käyttökohteita ovat sotapelit, joita monet eri maan armeijat ovat käyttäneet sotilaidensa kouluttamiseksi (Koivisto 2017, 24). Pääasiallisesti sotilaskäytössä olleiden vakavien pelien idea kulkeutui pikkuhiljaa 1900-luvun jälkipuoliskolla sekä kaupalliseen että koulutusmaailmaan (Deterding 2011, 2).

Nykymuotoisen pelillistämisen historian voidaan katsoa alkaneen kaupallisista sovelluksista. Esimerkiksi 1970-luvulla United Airlines -lentoyhtiö julkaisi matkustaville asiakkailleen lento-ohjelman, jossa heidän koneillaan matkustaminen kerrytti pistesaldoa, jota voitiin puolestaan käyttää edullisempaan matkustamiseen yhtiön koneilla. Samoin tiettyjen luottokorttien käyttäminen lentomatkustamisen yhteydessä kerrytti käyttäjilleen nousevia tasoja, jotka oikeuttivat tasojen

mukaisiin erityispalveluihin joko lentokentillä tai lentokoneessa. (Vanolo 2018, 2.) Uskollisia asiakkaita haluttiin siis palkita ja kannustaa käyttämään eri yhtiöiden palveluita mahdollisimman paljon. Yritysmaailma on maailmanlaajuisesti sen jälkeen käyttänyt vastaavanlaisia piste- ja bonusohjelmia.

2000-luvun alkupuolella tapahtunut vakavien pelien nopea digitalisoituminen teki niistä ja niihin liittyvästi pelillistämistä oman merkittävän teollisuusalan kuten myös tutkimusalan (Deterding 2011, 2). Yhdeksi ensimmäisistä ja menestyneimmistä modernin mobiiliajan pelillistämissovelluksista lasketaan yleensä sosiaalista verkostoitumista hyväksi käyttävä sovellus Foursquare, jonka tarkoitus on löytää ja jakaa tietoa muille palvelun käyttäjille paikallisista nähtävyyksistä sekä yrityksistä. Foursquare puolestaan lainasi yritystoimintamalliinsa vaikutteita Microsoftin julkaiseman Xbox -pelikonsolin verkkoinfrastruktuurin sosiaalisista rakenteista (Honka 2018, 24). Huomion arvoista onkin, että videopelien ja niiden elementtien soveltamisen varaan rakentuva pelillistäminen ovat vahvasti kytköksissä toisiinsa. Videopelien mekaniikkojen ja elementtien kehittyminen antaa pelillistämälle uusia mahdollisia keinoja toteuttaa osallistumista ja sitoutumista. Foursquaren julkistamisen ja menestymisen jälkeen vuonna 2009 monet interaktiivisen suunnittelun ja digitaalisen markkinoinnin yritykset kiinnostuivatkin suuresti pelillistämisen tarjoamista mahdollisuuksista heidän toimialallaan (Deterding 2011, 1).

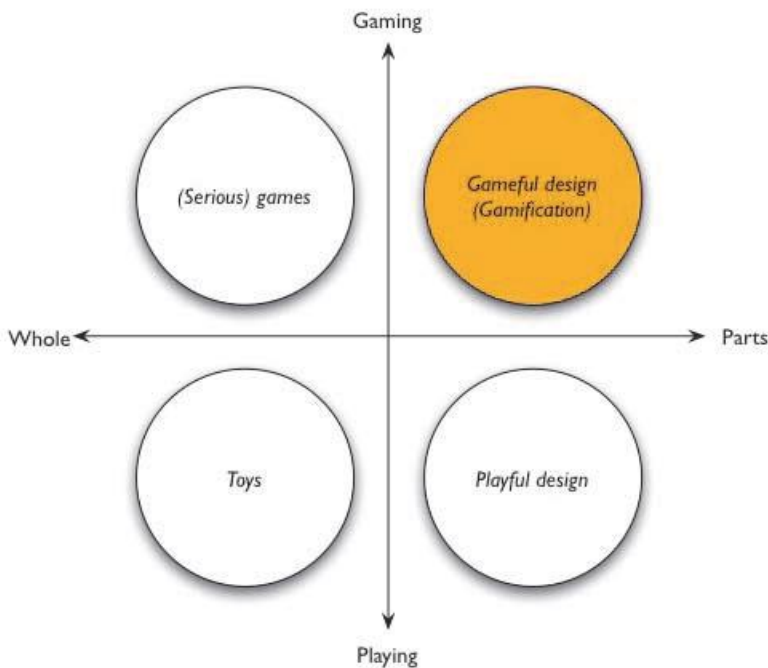
### **3.3 Pelillistämisen sijoittuminen pelitutkimuksen kentällä**

Pelillistäminen sijoittuu mielenkiintoisesti pelitutkimuksen eli ludologian akateemisella tutkimuskentällä. Pelitutkimuksessa tehdään tavallisesti kahtiajaottelu pelaamisen ja leikkimisen välille. Sosiologi Roger Calloisin aikoinaan tekemän jaottelun mukaisesti leikkiminen kuuluu ”paidian” piiriin ja pelaaminen lasketaan kuuluvaksi puolestaan ”ludukseen” (Deterding 2011, 3). Termit itsessään ovat latinankielistä alkuperää. Paidia ja ludus edustavat dikotomisesti pelaamisen määritelmällisiä vastakohtia. Paidia edustaa enemmän vapaamuotoista, ilmaisullista ja improvisaationallista lähestymistapaa pelitutkimuksessa, kun taas luduksessa keskeisintä on sääntöjen mukaan toimiminen ja kilpailullinen aspekti jotain tiettyä tavoitetta kohti (emt., 3).

Calloisin klassisen määrittelyn mukaisesti pelitutkimus painottaa, että pelejä ja pelaamista määrittävät eksplisiittiset sääntöjärjestelmät. Peleissä ja pelaamisessa on usein päämääränä joko kilpailun tai ennalta määrättyjen tavoitteiden perusteella saavuttaa joku konkreettinen päämäärä tai

lopputulema. Tämä strukturoitu lähestymistapa erottaa pelit ja pelaamisen leikkimisestä ja leluista. (emt., 3.)

Vaikkakin pelillistämisen eli pelisuunnittelullisten elementtien painotus on ollut historiallisesti selvästi enemmän sääntöihin nojaavassa ja tiukan tavoiterajoitteisessa pelaamisessa eli lukuksessa, on pelillistämisen ilmentymissä käytetty myös jonkin verran vapaamuotoisempaa ja luovuudelle enemmän tilaa antavaa lähestymistapaa leikkimäisen suunnittelun eli paidian mukaisesti. Uusien pelillistämissovellusten mahdollisuutena onkin oppia käyttämään vapaamman pelisuunnittelun mukaisia elementtejä pelillistämiprojekteissaan, ja erottua tällä tavalla edukseen muista traditionaalisempia suunnitteluelementtejä sisältävistä vastineistaan.



Kuvio 1. Pelillistämisen sijoittuminen ludologisella nelikentällä  
Lähde: Deterding 2011, 5.

Kuvassa pystyakselilla kuvataan ilmiöiden sijoittumista lukuksen ja paidian välisessä jaottelussa. Vaaka-akselille sijoittuminen kuvaa puolestaan sitä määrää pelisuunnittelullisia elementtejä, joita kyseinen pelaamisen ilmentymä sisältää. Pelillistäminen sijoittuu perinteisesti kuvan mukaisesti selvästi lukuksen puolelle, sisältäen kuitenkin yhdessä sovelluksessa rajallisen määrän eri pelielementtejä. Vastaavasti perinteiset videopelit sekä niin sanotut vakavat pelit sijoittuvat samalle ylätasolla lukuksen suhteen, mutta sisältävät keskimääräisesti selvästi suuremman määrän eri elementtejä. Huomioitavaa on kuitenkin se, että kuvan esittämä jaottelu on ideaalityyppinen,



todellisten sovellusten sijoittuen helposti jonnekin eri ulottuvuuksien välimaastoon. Lisäksi kaikissa luokissa on olemassa omat poikkeuksensa, jotka eivät mahdu muiden kaltaistensa joukkoon.

### **3.4 Kontekstina nuorten yhteiskunnallisen osallistumisen vahvistaminen pelillisyyden keinoin**

Nuoret ja nuoret aikuiset, jotka ovat syntyneet ja kasvaneet digitaalisten innovaatioiden maailmaan, ovat otollinen käyttäjäkunta pelillistämiskäytännöille, koska niin kutsuina diginatiiveina heitä voidaan pitää vastaanottavaisina erilaisille digitaalisille ratkaisuille (Prensky 2001, 1). Vaikkakin Prenskyn jaottelema luokittelu diginatiiveihin ja digitaalisiin siirtolaisiin on todennäköisesti liian dikotominen, tämän päivän nuoret ovat tottuneet käyttämään erilaisia digitaalisia innovaatioita (Bennett, Maton & Kervin 2008, 783). Esimerkiksi pelaaminen erilaisine variaatioineen on nuorille luonnollinen osa heidän elämäänsä. Nuoret ja nuoret aikuiset ovat myös Suomessa suurimmat yksittäiset pelaajasegmentit (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 34). Pelillistäminen voisi olla näin yksi mahdollinen nuorten yhteiskunnallista osallisuutta lisäävä tekijä, koska huoli nuorten poliittisesta passivoitumisesta esiintyy sängen usein yleisissä keskusteluissa. Tämän epäaktiivisuuden trendin on myös havaittu kasvaneen yleisellä tasolla monissa maissa (Thiel & muut 2016 A, 32). Erityisesti tämä näkyy äänestysaktiivisuuden laskuna niin meillä kuin muuallakin (Martikainen & Wass 2012, 27). Vaikkakaan äänestäminen ei ole ainoa varteenotettava osallistumiskeino, on se merkittävä siitä syystä, että sitä pidetään kaikesta huolimatta edelleen lähes synonyymisena keinona yleiseen poliittiseen vaikuttamiseen liittyen. Poliittinen passiivisuus vaikuttaa kielteisellä tavalla sekä kansalaisiin että poliittisiin päättäjiin. (Thiel & muut 2016 A, 32.) Kansalaisilla on tällöin vaarana syrjäytyä heidän jokapäiväiseen elämäänsä vaikuttavista asioista, jolloin käytännössä muut kuin he itse niistä päättävät. Poliitikoille alhaiset äänestysluvut puolestaan merkitsevät ongelmia vallan legitimoimisessa. Poliittinen päätöksentekovalta on sitä kyseenalaisempi mitä vähemmän kansalaiset ovat sitä oikeuttaneet. (emt., 32.)

Tilanne ei kuitenkaan ole todellisuudessa niin kriittinen, sillä kansalaisten on todettu siirtyneen käyttämään yhä enemmän epävirallisia ja niin sanotusti ulkoparlamentaarisia keskustelu- ja vaikuttamiskanavia, kuten sosiaalista mediaa. Esimerkkeinä sosiaalisen median käyttämisestä nykyaikaisessa poliittisesti latautuneessa debatoinnissa voidaan pitää vaikka vilkkaita keskusteluja Englannin Brexitistä tai mielipiteitä voimakkaasti jakaneesta Saksan Stuttgart 21 -rautatieprojektista. Ihmiset suosivat kaiken kaikkiaan nykyään mahdollisimman suoraa ja nopeita tapoja vaikuttaa sekä tuoda omat mielipiteensä julki. (Thiel 2019, 3151.) Tämän aikaan ja paikkaan sitoutumattoman

vaikuttamisen on todettu puhuttelevan erityisesti nuorisoa. Nuorten osallistumattomuudessa ei siis ole pääasiallisesti kyse mielenkiinnon puutteesta poliittista päätöksentekoa kohtaan, vaan nuorten näkökulmasta epäluonteilta tuntuvat tavat osallistua. (Thiel, Reisinger & Röderer 2016 B, 343.)

### 3.5 E-osallistuminen

E-osallistuminen tarkoittaa erilaisten IT-ratkaisuiden avulla toteutettuja vaikuttamiskeinoja ja -kanavia. Digitaalinen osallistuminen voidaan nähdä yhtenä keinona, jolla on pyritty lisäämään nuorten kiinnostusta poliittiseen päätöksentekoon. Toisaalta jotkut ovat kritisoineet e-osallistumisen pahimmillaan ainoastaan korvaavan todellisen osallistumisen, eikä sitä siitä syystä ole perusteltua pitää aidon vaikuttamisen vastineena. (Allaste & Saari 2019, 63.) Internetin kautta tapahtuvan kansalaisvaikuttamisen voidaan kuitenkin ajatella pikemminkin täydentävän kuin korvaavan perinteisiä poliittisia vaikuttamiskeinoja. Allasten ja Saaren tutkimuksen mukaan negatiivinen suhtautuminen nykyisiin poliittisiin vaikutuskanaviin ei myöskään ollut merkittävä tekijä toteutuneessa e-osallistumisessa. (Allaste & Saari 2019, 64.) Lisäksi virolaisissa aihetta käsitelleissä tutkimuksissa havaittiin, että internetissä ja sen ulkopuolella tapahtuva osallistuminen voivat tukea toisiaan. Tästä osoituksena tutkimuksissa on havaittu, että uusien vaikuttamiskeinojen myötä niitä käyttävien nuorten osallistumisaktiivisuus ja sen ilmenemismuodot ovat vahvistuneet. (Emt., 64.)

Hallitukset ympäri maailmaa ovatkin jo jonkin aikaa pyrkineet kasvattamaan kansalaistensa osallistumisaktiivisuutta panostamalla digitaalisiin osallistumisalustoihin. Kuitenkin tuoreet tutkimustulokset osoittavat, etteivät nämä panostukset ns. elektroniseen osallistumiseen (*e-participation*) ole tuottaneet toivotunlaisia tuloksia. (Thiel 2019, 3151.) Yhtenä syynä tähän on pidetty sitä, etteivät digitaaliset alustat ole onnistuneet houkuttelemaan käyttäjikseen uusia ihmisiä, vaan niitä käyttävät tyypillisesti sellaiset ihmiset, jota ovat muutenkin poliittisesti aktiivisia osallistujia (emt., 3151).

Aktiivisten osallistujien on todettu olevan sisäisesti itsemotivoituneita ja korkeasti koulutettuja, mikä osaltaan vain lisää kansalaisten osallistumisen vinoumaa jo valmiiksi aktiivisten eduksi. Tutkimuksissa on kuitenkin esitetty, että osallistumista voitaisiin edistää pelillistämisen avulla. (emt., 3151.) Nuorten on todettu olevan erityisen vastaanottavainen ryhmä juurikin pelillisyyden keinoin toteutetulle osallistumisen lisäämiselle. Heidän on todettu myös olevan kiinnostuneita ja aktiivisia kansalaispäättäjiä, kun vaikuttamiskeinot ja -alustat ovat heille itselleen sopivia. (Thiel 2019, 3151.) Tätä olettamaa tukee myös suomalaisten nuorten parissa toteutettu Nuoret ja vaikuttaminen -

kyselytutkimus, jonka keskeisimpien tulosten mukaan suomalaisnuoret haluaisivat vaikuttaa nykyistä enemmän yhteiskunnalliseen päätöksentekoon. Sen mukaan 90 prosenttia nuorista kokee tärkeänä, että päättäjät kuuntelisivat heidän mielipiteitään. Heistä ei kuitenkaan tunnu siltä, että tämä toive toteutuisi tällä hetkellä erityisen hyvin. Vaikuttamiskanavista sosiaalinen media oli myös suomalaisnuorille kaikkein luontevimmaksi koettu väline ottaa osaa päätöksentekoon, mikä tukee Thielin edellä mainittuja havaintoja nuorille ominaisista vaikuttamiskeinoista. (Aamulehti 28.1.2019, A9.)

### **3.6 E-osallistaminen pelillistämällä**

Yksi keino tehdä osallistuminen nuorille aiempaa helpommaksi ja kiinnostavammaksi on hyödyntää osallistumisessa pelillisyyttä (Viisimaa 2019, 87). Yksi esimerkki onnistuneesta pelillistämisestä on Hämeenlinnan kaupungin järjestämä kilpailu, jossa osallistujille annettiin tehtäväksi suunnitella kunnalle uusi kaupunginosa suosituksen rakennussimulaatiopeli Cities Skyline avulla. Tämän kaltaiset ratkaisut ovat hyvä tapa houkuttaa nuoria kiinnostumaan paikallisesta päätöksenteosta ja ottamaan osaa siihen. (emt., 87.)

Myös valtakunnallisen suomalaisen ALL-YOUTH -tutkimushankkeen perusajatuksena on, että nuoret ovat yleisesti ottaen taitavia ja halukkaita käyttämään digitaalisia sovelluksia vuorovaikuttamisessa muiden kanssa (Väänänen 2019). Yksi ALL-YOUTH -hankkeen tavoitteista onkin pyrkiä takaamaan mahdollisimman monelle nuorelle mahdollisuuden vaikuttaa yhteiskunnallisiin asioihin ja päätöksentekoon, eikä vain heille, jotka ovat jo aktiivisia kansalaisvaikuttajia. Tästä näkökulmasta tutkimushankkeessa onkin alettu kehittämään yhdessä nuorten kanssa 'Virtuaalineuvosto' nimistä vaikuttamisalustaa, jossa tarkoituksena on käyttää pelillistämistä hyväksi nuorten osallistamisessa. Hanketta ovat motivoineet havainnot, joiden mukaan nuoria ei välttämättä kiinnosta osallistuminen, koska he kokevat todellisen vuorovaikutuksen vaikuttajien kanssa liian puutteelliseksi, tai he eivät usko, että heidän osallistumisellaan olisi mitään todellista vaikutusta. Toisaalta nuoret näkivät paljon myönteisiä puolia digitaalisessa osallistumisessa. Ensinnäkin digitaalinen osallistuminen mahdollistaa ajasta ja paikasta riippumattoman tavan vaikuttaa. Toiseksi se tarjoaa myös vaivattomuutta ja vapautta ilmaisuun ja tiedon jakamiseen. Lisäksi digitaaliset ratkaisut edesauttavat ihmisten saavutettavuutta ja erilaisten tapahtumien järjestämistä heidän kanssaan. (emt.)

ALL-YOUTH -hankkeen Kohti digitaalisia ratkaisuja -osatutkimuksen johtajan Kaisa Väänäsen (2019) mukaan pelillistämällä pyritään vastaamaan erilaisten nuorten kyvykkyyden, autonomian ja yhteenkuuluvuuden tarpeisiin. Hänen mukaansa palveluiden rakentamisen taustalla ovat tavoitteet, joiden avulla saadut positiiviset käyttäjäkokemukset johtaisivat suosiollisesti nuorten yhteiskunnallisen aktiivisuuden lisääntymiseen. Palveluiden suunnittelussa pitää kuitenkin ottaa huomioon se, etteivät kaikki nuoret halua pelata, mikä vaikuttaa käytännössä suunniteltavien palveluiden pelimäisyyden asteeseen. Tämä pelimäisyyden asteen huomioiminen ja sen riittävä rajoittaminen saattaa liittyä siihen, etteivät Väänäsen mukaan kaikki nuoret edes halua erityisesti heidän vakaviksi kokemiansa asioiden käsittelemisen olevan hauskaa. Tästä syystä pelillistämisen suunnittelijoiden kannattaakin ottaa huomioon erityisesti myös motivaatioon ja kannustavuuteen liittyvät rakennetekijät. (emt.) Hauskuuden, motivaation ja kannustavuuden ulottuvuuksia ei toisaalta tarvitse pitää toisiansa kumoavina.

Edellä mainitusta Virtuaalineuvoston esimerkistä huolimatta niin sanotut *citizen* tai *public engagement* -tyyppiset pelillistämissovellukset ovat olleet kehitystyössä vähemmistössä. Pääasiassa sovelluksia on kehitetty koulutuksen, hyvinvoinnin ja joukkoistamisen tarpeisiin (Koivisto 2017, 85). Tämä voi johtua ennen kaikkea yhteiskunnalliseen osallistamiseen tähtäävien onnistuneiden pelillistämiprojektien haasteellisuudesta. Koska kaikkiin pelillistämiprojekteihin ei ole mahdollista soveltaa suoraan yleisempiä pelillistämiskeinoja, kuten piste- tai sijoitustaulukkoja (Sailer, Hense, Mandl & Klevers 2013, 30), vaatii tämänkaltaisten pelillistämISRatkaisuiden onnistunut kehittäminen syvällistä käytännön tietämystä ja riittäviä resursseja. Todennäköisesti kuitenkin myös osallistumisen kehittämiseen tähtäävät pelillistämissovellukset yleistyvät tulevaisuudessa, kun pelillistämiseen liittyvä teorettinen ja konkreettinen tietämys kasvavat.

## 4. Teoreettinen viitekehys

### 4.1 Itsemääräämisteoria

Ihmiset voivat olla joko suotuisasti luonnostaan itseohjautuvia ja aktiivisia toimijoita tai kielteisemmin passiivisia ja ympäristöstään vieraantuneita. Sosiaalinen elin- ja toimintaympäristö muun muassa määrittää merkittävällä tavalla näiden vaihtoehtojen toteutumista. (Deci & Ryan 2000 B, 68.) Lähemmin tarkasteltuna hyvinvointi tai vastaavasti sen puute voidaan luokitella ensisijaisesti kolmesta luontaisesta psykologisesta tarpeesta johtuvaksi. Nämä kolme tarvetta ovat Decin ja Ryanin mukaan pätevyys (*competence*), autonomia (*autonomy*) ja yhteenkuuluvuuden tunne (*relatedness*). Toteutuessaan riittävässä määrin nämä kolme osatekijää edistävät ihmisten itsemotivaatiota ja hyvinvointia, mutta vastaavasti toteutuessaan epätydyttävällä tavalla heikentävät pystyvyyden tunteita sekä yleistä hyvinvointia. (emt., 68.)

Tiivistetysti motivaatiota voidaan pitää ihmisten sisäisenä voimana, jonka avulla he saavat asioita tehtyä. Itsemääräämisteoriassa (*Self-Determination Theory*) motivaatio jaetaan sisäiseen ja ulkoiseen motivaatioon. Deci ja Ryan pitävät sisäistä motivaatiota monellakin tapaa ihanteellisena olosuhteena ihmisten toiminnan kontekstissa, koska tällöin siinä toteutuu monia ihmisyyden positiivisimpia ominaisuuksia, kuten mielenkiintoa kaikkea uutta ja haastavaa kohtaan, itsensä jatkuvaa kehittämistä sekä tutkimisen ja oppimisen nälän tyydyttämistä. Erityisesti pienet lapset toimivat usein sisäisen motivaationsa ohjaamina, ja heidän oppimisensa onkin usein verrattain vaivatonta ja nopeaa. Ihanteellisesti tämän itsensä haastamisen ja uuden oppimisen soisi jatkuvan elämänvoimaa ja -iloa antavana tekijänä koko ihmisen elinkaaren ajan. (emt., 69-70.)

Itsemääräämisteorian toinen motivaatiotyyppi on ulkoinen motivaatio, joka edustanee tosiasiallisesti useimpien aikuisten ihmisten pääasiallista motivaation lähdettä. Tämä johtuu ennen kaikkea siitä, että erinäiset sosiaaliset paineet ja -velvoitteet lisääntyvät tavanomaisesti huomattavasti määrin varhaislapsuuden suhteellisen vaivattomuuden jälkeen. Ulkoinen motivaatio tarkoittaa jonkin asian tekemistä siitä saatavan välillisen hyödyn takia, eikä puhtaasta välittömästä tekemisen ilosta, joka puolestaan kuvaa sisäistä motivaatiota. Aste, jolla ihmiset omaksuvat asioita ulkoisen motivaation kautta, vaihtelee lisäksi melko paljon täysin epämotivoituneesta näennäistekemisestä identiteettiseen integroitumiseen asti. Tosiasiallisesti ulkoisen motivaation kautta tapahtuva omaksuminen jäänee useimmiten jonnekin näiden kahden ääripään väliin. Edellä mainittu sisäistämisen aste selittää myös osaltaan niitä ongelmia, joissa esimerkiksi työntekijät eivät sitoudu työhönsä riittävässä määrin,

oppilaat koulutukseensa tai potilaat hoito-ohjeisiinsa. Käytännössä näissä tapauksissa saattaa olla kysymys riittämättömästä sisäistämisen asteesta. (emt., 71-74.)

Sisäisen ja ulkoisen motivaation suhde toisiinsa ei ole aivan mutkaton, sillä esimerkiksi ulkoiset palkinnot saattavat heikentää sisäistä motivaatiota. Ryanin ja Decin mukaan tämä saattaa johtua ennen kaikkea siitä, että ulkoiset palkinnot ovat oman autonomisen toiminnan ulkopuolelta tulevia kannustimia, jotka saattavat tästä johtuen heikentää yksilön kokemaa autonomisuuden tunnetta. On myös havaittu, että ulkoisten palkintojen lisäksi muun muassa uhkailut, deadlinet, ohjeistukset ja ulkoa päin sanellut tulostavoitteet vaikuttavat vastaavalla tavalla. Vastakkaisesti valinnanvapauden, itseohjautuvuuden ja tunteiden huomioon ottamisen on todettu lisäävän ihmisten sisäistä motivaatiota, koska ne lisäävät autonomisuuden kokemista. Puhuttaessa sisäisestä motivaatiosta on kuitenkin erittäin tärkeää muistaa, että sisäistä motivaatiota voi syntyä ainoastaan sellaista toimintaa kohtaan, jonka kukin kokee tahollaan aidosti mielenkiintoiseksi. Ilman tätä aitoa kiinnostusta ei ole siis myöskään mahdollista herättää sisäistä motivaatiota. (emt., 70-71.)

Pelillistämisen informaatiojärjestelmien ajattelun tuloksina havaitut utilitarismi, hedonismi ja sosiaalinen ulottuvuus ovat osoittautuneet tuloksellisiksi tarkastelunäkökulmiksi pelillistämisen tutkimuksessa (Koivisto 2017, 94-97). Mielenkiintoisesti näissä kolmessa pelillistämisen osatekijässä on luokituksellisesti takanaan samankaltaista ideaalityypittelyä kuin Decin ja Ryanin kolmessa luontaisessa psykologisessa perustarpeessa, joiden ilmeneminen vaikuttaa olennaisella tavalla muun muassa sisäisen motivaation asteeseen. Pätevyys liittyy ajatuksellisesti utilitarismiin, koska kummassakin käsitteessä on tärkeää osaamisen ja pystymisen kautta saavutettava hyödyn kokeminen. Hedonismille ja autonomian tunteelle on puolestaan tärkeää itseohjautuvuus ja itse tekemisestä saatava nautinto. Yhteenkuuluvuuden tunne ja sosiaalisuus liittyvät puolestaan yhteisölliseen toimintaan, joka parantaa muun muassa yksilön sitoutumista ja motivaatiota tiettyyn toimintaan.

Myös Ryan itse on yhdessä Rigbyn ja Przybylskin kanssa (2006, 350) todennut itsemääräämisteoriaan liittyvät kolme psykologista perustarvetta hyviksi mittareiksi tutkia pelejä ja niiden psykologisia vaikutuksia pelaajiinsa. Niiden käyttökelpoisuus liittyy näkemykseen, jonka mukaan minkä tahansa toiminnan vaikutus yksilön hyvinvointiin liittyy ennen kaikkea kolmen kyseisen psykologisen perustarpeen eli autonomian, pätevyyden ja yhteenkuuluvuuden tunteen toteutumisen asteeseen. Mitä paremmin nämä kolme tarvetta jossain toiminnassa toteutuvat, sitä suurempi hyvinvoinnillinen vaikutus kyseisellä toiminnalla katsotaan olevan. Ryanin ja kumppaneiden mukaan pelien vetovoima liittyykin juuri niiden kykyyn herättää käyttäjissään näiden psykologisten perustarpeiden mukaisia tunteita siinä määrin, etteivät ne ainoastaan motivoi etenemään varsinaisessa pelissä, vaan kykenevät parhaimmillaan lisäämään yksilön hyvinvointia

ainakin väliaikaisesti. Heidän mukaansa pelit pystyvät onnistuneina toteutuksina muun muassa lisäämään käyttäjiensä vitaliteettia, itsetuntoa ja myönteisiä tunnekokemuksia. (emt., 350.)

Käytännössä itsemääräämisteoria antaa vahvan psykologisen tietopohjan tutkia pelejä ja niiden mekaniikkoja käyttävää pelillistämistä joko sen teoriaan liittyvän kolmen psykologisen perustekijän mukaan tai vaihtoehtoisesti informaatioteknologian ajatteluun liittyen hedonismin, utilitarismin ja sosiaalisuuden toteutumisen kautta, koska rakenteellisesti kyseessä ovat varsin samankaltaiset luokittelut. Se auttaa myös ymmärtämään psykologisesta näkökulmasta, miksi esimerkiksi pelkkään ulkoiseen motivaatioon vaikuttaminen palkitsemisen kautta voi olla kokonaisuudelle haitallista, mikäli sen käyttökelpoisuuden perusteita ja rajoituksia ei ymmärretä tai oteta riittävässä määrin huomioon.

## 4.2 Informaatioteknologian ja pelillisuus

Informaatioteknologian käsitteelle ei ole olemassa yhtä ainoaa yleisesti hyväksyttyä määritelmää. Sen eri määritelmät kertovat jotain ilmiön varsin monimutkaisesta luonteesta, antaen toisaalta mahdollisuuksia käsitellä ilmiötä monesta eri näkökulmasta (Boell & Cecez-Kecmanovic 2015, 4965). Kuitenkin esimerkiksi pelillistämisen tutkijat Juho Hamari ja Jonna Koivisto (2019, 192) ovat vakuuttuneita siitä, että pelillistämistä olisi syytä tarkastella ensisijaisesti juurikin tästä informaatioteknologian ja informaatioteknologian näkökulmasta sekä tutkia pelillistämistä niihin liittyvänä konstruktiona.

Se, mikä erinäisille määritelmille on kuitenkin yhteistä, on, että informaatioteknologian koostuvat monista informaatioteknologian (IT) eri osista, kuten laitteista, ohjelmista, internetistä ja monesta muusta osatekijästä. Systemien tarkoituksena on aikaansaada tiettyjä haluttuja toimintoja, joiden kautta on mahdollista olla joko kanssakäymisissä haluttujen toimijoiden kanssa tai vaihtoehtoisesti välittää tietoa tarkoitetuille sidosryhmille. Tästä syystä yleisenä mielenkiinnon kohteena informaatioteknologian saralla on ollut näiden systemien kehittäminen, jakaminen, käyttäminen sekä niiden vaikutusten mittaaminen tarkoitettun organisaation tai yhteisön kontekstissa. Kuitenkaan informaatioteknologian kehittäjät eivät ole pääsääntöisesti kiinnostuneita informaatioteknologioiden teknisestä puolesta. (Boell & Cecez-Kecmanovic 2015, 4959.)

Informaatioteknologioissa onkin yleensä tärkeintä – niiden rakenteellisesta teknologiapainotuneisuudesta huolimatta – se, kuinka nämä systemit toimivat tarkoitettujen tavoitteiden mukaisesti niiden käyttäjien keskuudessa. Nämä mittaukselliset tavoitteet voivat liittyä

esimerkiksi siihen, kuinka informaatiojärjestelmät ovat käytännössä mahdollisesti helpottaneet organisaation työntekijöiden teknologisten sovellusten käyttämistä ja kuinka tämä mahdollinen järjestelmien parantuminen on vaikuttanut positiivisesti heidän toimenkuviinsa. (emt., 4959.)

Teknologian adaptaatiota ja sen hyväksymistä on tutkittu melko runsaasti informaatiojärjestelmien tieteissä. Näiden tutkimusten mukaan on perinteisesti eroteltu eri palvelut ja järjestelmät niiden käyttötarkoitusten mukaan. Ensinnäkin palvelut, joiden päämääränä on täyttää tavoitteita varsinaisen palvelun tai järjestelmän ulkopuolella, lasketaan kuuluvaksi utilitarististen palveluiden ryhmään. (Koivisto 2017, 38.) Utilitarismi viittaa tässä yhteydessä palveluiden tuottamaan mahdollisimman suureen (ulkopuoliseen) hyötyyn. Toisena kategoriana on taas pidetty palveluita ja järjestelmiä, joiden pääasiallisena tarkoituksena on ollut toimia viihteenä tai palveluiden on katsottu olevan itsetarkoituksellisia eli niitä on ajateltu käytettävän pelkästään niiden itsensä tuottaman nautinnon vuoksi. Tämänkaltaisia järjestelmiä on kutsuttu puolestaan hedonistisiksi. (emt., 38.) Hedonismi viittaa tässä yhteydessä mahdollisimman suureen nautintoon.

Kategorisesti selvä esimerkki hedonistisesta informaatiojärjestelmästä on videopelit. Niiden on arveltu olevan eräänlainen itsetarkoituksellisen hedonistisen järjestelmän äärimmäinen esimerkki, sillä niitä käytetään pääasiallisesti ainoastaan niiden tarjoaman nautinnon ja viihteellisuuden takia. (emt. 38.) Kun taas luokitellaan pelillistämistä, joka sisältää lainattuja elementtejä videopeleistä, informaatiojärjestelmien perinteisen jaottelun mukaisesti, sijoittuu se tässä jaottelussa sangen mielenkiintoisesti (Koivisto & Hamari 2017, 192). Tämä mielenkiintoinen sijoittuminen liittyy siihen, ettei pelillistämistä ole perusteltu luokitella kuuluvaksi ainoastaan utilitaristiseksi tai hedonistiseksi, koska se sisältää temaattisia piirteitä molemmista.

Eräänlaisena vastauksena edellä mainittuun luokittelun haastavuuteen on kuitenkin viime vuosien aikana kehitetty yhä kasvavissa määrin informaatiojärjestelmiä, jotka sisältävät elementtejä sekä utilitaristisista että hedonistisista järjestelmijaotteluista (emt., 193). Ajallisesti näitä niin kutsuttuja yhdistelmäjärjestelmiä (*mixed systems*) alkoi sattumalta ilmestyä kasvavissa määrin yhtä aikaa pelillistämisen yleistymisen kanssa.

Nämä yhdistelmäjärjestelmät nimensä mukaisesti ovat mielenkiintoinen sekoitus sekä utilitaristisia että hedonistisia suunnittelupiirteitä. Järjestelmien tavoitteet ovat yleisen utilitaristisesti tuottavuuden kasvattamisessa, mutta keinot tämän tuottavuuden saavuttamiseksi noudattavat hedonistisen informaatiojärjestelmän suunnittelun periaatteita. Kun perinteiset utilitaristiset järjestelmät pyrkivät mahdollisimman suureen tuottavuuteen tehokkuuden periaatteen kautta ja hedonistiset järjestelmät puolestaan painottavat suunnittelussaan hauskojen kokemusten luomista, voi näiden uudenlaisten



motivaationallisten informaatiotietojärjestelmien (*Motivational Information Systems*) perusideaa luonnehtia pyrkimyksenä synnyttää tuottavuutta hauskanpidon kautta. Tämän takia motivaationalliset informaatiotietojärjestelmät eroavat utilitaristisista ja hedonistisista systeemeistä. Tämä eroavaisuus liittyy systeemien käyttämisen ja soveltamisen hyväksymiseen, jota on yleisesti käytetty mittari ja määritelmä systeemien toiminnallisuuden rakenteessa. Hyväksyminen noudattelee pääsääntöisesti utilitaristisen määrittelyn mukaista hyödyllisyyden kokemusta, mutta tämä hyödyllisyys määrittyy hedonistisen perinteen mukaisesti käytön nautinnollisuuden mukaan. (emt. 193.)

### **4.3 Utilitaristisuus, hedonistisuus ja sosiaalisuus pelillistämisen kontekstissa**

#### **4.3.1 Utilitarismi**

Utilitarismin operationalisointina pidetään yleisesti informaatiotietojärjestelmiä koskevassa tutkimuksessa havaittua hyödyllisyyttä. Tällä mitataan käytännössä sitä kuinka käyttökelpoiseksi ja tehokkaaksi käytettävissä oleva teknologia mielletään. Erityisesti havaittu hyödyllisyys viittaa siihen hyödyllisyysasteeseen, jonka käyttäjä uskoo saavuttavansa kyseisen teknologian käyttämisellä, ajatellen sitä työtä tai tarvetta, jonka asiayhteydessä hän kyseistä teknologiaa käyttää. Tästä syystä myös pelillistämässä utilitaristisia tarpeita ja niihin vastaamista voidaan pitää yhtenä olennaisimmista tekijöistä onnistuneen pelillistämisen rakentumisessa. (Koivisto 2017, 42.)

Usein havaittu hyödyllisyys ennustaa siihen liittyvän systeemin käyttöönottoa. Muut tekijät kuten vaivattomuus tai nautinnollisuus informaatiotietojärjestelmien käyttämisestä ovat osoittautuneet vähemmän merkittäviksi motivaattoreiksi kuin havaittu hyödyllisyys, kun tarkasteluympäristönä ovat olleet työpaikat ja muut organisaatiot, joissa systeemejä on käytetty utilitaristisissa tarkoituksissa saavuttamaan tiettyjä tavoitteita, jotka ovat informaatiotietojärjestelmien ulkopuolella. (emt., 42.)

Hyödyllisyyden lisäksi on teoretisoitu, että systeemien käyttämisen helppous eli käytännössä niiden käyttömukavuus on yksi tärkeimmistä tekijöistä systeemien käyttöaikeissa. Tämä käyttömukavuus on määritelty suureeksi, jonka verran systeemin käyttäjä uskoo kyseisen systeemin käyttämisen olevan vaivatonta. (emt., 42.)

### 4.3.2 Hedonismi

Pelit sisältävät yleensä miellyttäviä ja nautinnollisia kokemuksia. Pelejä pelataankin yleensä vapaaehtoisesti niiden tarjoamien tyydyttävien kokemusten vuoksi. Nämä tyydyttävät ja miellyttävät kokemukset liittyvät esimerkiksi nautinnollisuuden, leikkisyyden ja optimaalisten kokemusten (*flow*) hedonistisiin tulkintoihin. Näiden kokemusten tuntemista pidetään tärkeimpinä syinä siihen, että pelit ja pelaaminen mielletään kiehtoviksi ja sisäisesti motivoiviksi. Teknologian hyväksymisen kirjallisuudessa sisäinen motivaatio on yleisesti ottaen operationalisoitu havaittavaksi nautinnollisuudeksi. Havaittu nautinnollisuus määritellään samaisessa kirjallisuudessa systeemin itsensä käyttämisen aiheuttamaksi nautinnollisuudeksi, jossa ei oteta huomioon mitään sen käyttämisen potentiaalisesti aikaansaamia toiminnallisuuksia. Päinvastoin kuin utilitaristisissa systeemeissä, peleissä ja niiden kaltaisissa hedonistisissa informaatiojärjestelmissä havaittu nautinnollisuus ja havaittu käyttömukavuus eli systeemin käyttämisen helppous ovat osoittautuneet havaittua hyödyllisyyttä tärkeimmiksi ennustajiksi käyttäjien systeemien hyväksymiseen liittyen. (Koivisto 2017, 43-44.)

Yksi pelitutkimuksessa varsin usein esiintyvä määrittely pelaamiseen liittyen on niin kutsuttu optimaalinen kokemus tai ehkä paremmin tunnettuna terminä *flow*-tila. *Flow*-tila määrittyy ihanteelliseksi kokemukseksi, jossa tilan kokija on täysin keskittynyt ja sitoutunut johonkin meneillään olevaan aktiviteettiin (Hamari & Koivisto 2014, 133). Tilaan pääseminen vaatii yleensä, että meneillään olevan tehtävän vaatimukset ja sen suorittajan kyvyt ovat tasapainoisessa tilassa. Käytännössä tämä tarkoittaa, että tilassa oleva yksilö suorittaa meneillään olevaa tehtävää parhaan mahdollisen kykynsä mukaan ja että suoritettava tehtävä on juuri sopivasti haastava. Lisäksi *flow*-tilan tutkimuksessa on havaittu, että sen saavuttamiseksi asiaan liittyvän aktiviteetin tavoitteiden on oltava eksplisiittiset ja realistisesti asetetut. Myös välittömästi saatava palaute aktiviteetissa edistymisessä on tärkeää. *Flow*-tilan kokeneiden kokemuksissa on korostunut sen itsearvoinen, sisäisesti palkitseva luonne, joka viittaa siihen, että tilan aikaan saavuttamiseksi suoritettu aktiviteetti oli itsessään palkitseva, ilman yhtään ulkoista tavoitetta. (emt., 134.)

Edellä mainittu, sisäiseen motivaatioon liittyvä palkitsemismekanismi, liittyy *flow*-tilan kokemisen vahvasti pelaamiseen. Tavanomaisesti pelisuunnittelu tähtää juurikin optimoimaan annettujen haasteiden ja pelaajan sen hetkisen taitotason kohtaamisen. Lisäksi pelit tarjoavat hyvin usein selkeitä päämääriä, joiden saavuttamisen tilasta annetaan jatkuvaa palautetta. Lisäksi pelaamiseen vahvasti eläytyminen on yleistä pelaajien keskuudessa, jopa siinä määrin, että pelaaja saattaa hetkellisesti kadottaa oman tosimaailmallisen paikan- ja ajantajunsa. (Koivisto 2017, 45-46.) Peleistä puhuttaessa

tätä tilaa, jossa henkilö on hyvin keskittyneessä tilassa ja saattaa siitä johtuvasti menettää hetkellisesti tietoisuuden ympäristöstään, kutsutaan tavallisesti pelaamisen yhteydessä immersioiksi. Edellä mainituista syistä johtuen pelejä ja pelaamista onkin tarkasteltu flow-tilan kokemisen näkökulmasta. Koska pelillistämisen toteuttamisessa käytetään monia pelaamisen ydinelementtejä, voisi olettaa, että myös pelillistämässä sekä sovellusten kehittäjien että niiden tutkijoiden yhtenä tärkeänä mielenkiinnon kohteena olisi flow-tilan kokeminen. Kuitenkaan pelillistämisen kontekstissa flow-kokemuksia ei ole käsitelty merkittävällä tavalla. (emt., 46.)

### 4.3.3 Sosiaalisuus

Ihminen on luonnostaan sosiaalinen toimija, jonka tarvitsee, ja usein haluaakin, muodostaa suhteita muiden ihmisten kanssa (Ryan & Deci 2000 B, 68). Nämä ihmissuhteet ilmentyvät tavanomaisesti tavassamme muodostaa parisuhteita sekä erilaisia ryhmiä ja yhteisöjä. Vaikutamme itse näissä ryhmäytymisissä toisiin, mutta myös toiset vaikuttavat omaan ajatteluamme muun muassa muokkaamalla näkemyksiämme ja arvojamme. Vaikutussuhteet ovat siis kaksisuuntaisia. Tästä syystä suhteiden muodostamisen tarve toimii myös vahvana motivaationallisena tekijänä. (Koivisto 2017, 46-47.)

Tänä päivänä lähes kaikkialla läsnä oleva ja vaikuttava teknologia mahdollistaa meidän tyydyttää sen kautta sosiaalisen yhteenkuuluvuuden tarvettamme. Tähän perustarpeeseen vastatakseen lukuisia teknologisia sovelluksia onkin kehitetty yksinomaan haluamme olla yhteydessä muihin. Tämän lisäksi monet alun perin utilitaristisiin tai hedonistisiin tarpeisiin kehitetyt sovellukset ovat integroineet sosiaalisen näkökulman kiinteäksi osaksi omaa systeemirakennettaan. Sosiaalisuuden voidaan sanoa olevan olennainen osa jokapäiväisesti käyttämiämme informaatiojärjestelmiä. Lisäämällä näitä sosiaaliseen kanssakäymiseen ja yhteenkuuluvuuteen tähtääviä suunnitteluelementtejä mukaan teknologisiin sovelluksiinsa, on kehittäjien mahdollista potentiaalisesti sitouttaa käyttäjät palveluihinsa pitemmäksi aikaa, kuin ilman sosiaalisia ominaisuuksia. Teknologian hyväksymiseen liittyvässä tutkimuskirjallisuudessa sosiaaliset ulottuvuudet on yleensä operationalisoitu joko subjektiivisiksi normeiksi tai sosiaalisiksi vaikuttamiseksi. Sosiaalisella vaikuttamisella tarkoitetaan sitä, kuinka tärkeäksi yksilö arvelee muiden arvioivan kyseisen yksilön tarkastelun alaisena olevan toiminnan ja kuinka suurella todennäköisyydellä he olettavat kyseisen yksilön suorittavan sen. (emt., 47.)

Tarkasteltaessa pelillistämisen sosiaalisia systeemiominaisuuksia, niitä käytetään usein luomaan sekä sitoutumista että eräänlaista viraalimarkkinointia käyttäjien sosiaalisten verkostojen avulla. Kun

pelillistämissovellukseen liitetään mahdollisuuksia sosiaaliseen vuorovaikutukseen, on ennakoitavissa, että niistä muodostuu tärkeitä, käyttäjien asenteisiin ja sovelluksen käyttämiseen vaikuttavia tekijöitä. Kuinka käyttäjä mieltää sidosryhmänsä vertaisineen sovelluksessa, ja kuinka hän arvioi itse sovellusta ja sen käytettävyyttä, voi täten olla sosiaalisen vaikuttamisen lähde. (emt., 47.)

Ryhmän yhtenäisyyttä eli ryhmäkoheesiota kuvastaa ihmisten taipumus olla ja pysyä yhdessä tavoitellakseen jotain yhteistä päämäärää. Ryhmän sisäiset säännöt eli normit neuvotellaan puolestaan ryhmän jäsenten välisessä vuorovaikutuksessa. Lopputuloksena ne ryhmät, joihin yksilö on ollut vapaaehtoisesti halukas liittymään, vaikuttavat todennäköisesti yksilöön sosiaalisen vaikutusvallan kautta. Tämä sosiaalinen vaikutus voi ilmetä esimerkiksi palautteena, jota ryhmä tarjoaa yksilölle hänen toiminnastaan. Samalla ryhmä antaa yksilölle joko implisiittisellä tai eksplisiittisellä tavalla tietoa ryhmän yhteisistä tavoitteista ja normeista sekä arvioi vastaavasti, joko suorasti tai epäsuorasti, yksilön toimimista niiden mukaisesti. Yleisesti positiivisen palautteen saaminen ryhmältä aiheuttaa sen saaneessa yksilössä tyytyväisyyden tunteita, jotka puolestaan sitouttavat yksilöä lisää kyseiseen ryhmään. (Emt., 48-49.)

#### **4.3.4 Käsitteiden yhteistoiminta ja soveltaminen käytäntöön**

Yksi olennaisimmista seikoista pelillistämisen suunnittelussa on ymmärtää sekä utilitarististen että hedonististen ominaisuuksien tärkeys kokonaisuuden suunnittelussa (Koivisto 2017, 94). Tärkeätä on kuitenkin hahmottaa kuinka nämä kaksi asiakokonaisuutta vaikuttavat eri tavoilla käyttäjien halukkuuteen käyttää pelillistämissovelluksia. Palveluiden hedonistiset aspektit vaikuttavat suoraan nautinnollisuuden kautta käyttäjien pitkäkestoiseen käyttämishalukkuuteen, kun taas utilitaristiset tekijät vaikuttivat sovellusten hyödyllisyyden arvioimisen kautta käyttäjien asenteisiin ja vasta tämän välikäden kautta ennustuksellisesti varsinaista pelillistämissovellusten käyttöhalukkuutta kohtaan. Käytännössä havainto tarkoittanee, että pelillistämissovellusten nautinnollisuus syntyy tiedostamattomista affektiperäisistä reaktioista, kun taas käytön arvioitu hyödyllisyys on enemmän seurausta laskennallisesta järkipäisestä suhtautumisesta, mistä syystä käytön hyödyllisyyden arvioimisessa korostuu asenteiden vaikutus (emt., 94-95).

Kolmas pelillistämiseen liittyvä tärkeä ominaisuus on sosiaalisuus. Sosiaalisuus koostuu tässä yhteydessä yhteisistä normeista, havaitusta tunnustamisesta ja vastavuoroisesta hyödyllisyydestä. Sosiaalisuuden merkitys korostuu erityisesti liikuntaan ja terveyteen liittyvien sovellusten yhteydessä. Lisäksi on havaittu, että jos yksilö käyttää sosiaalisen ulottuvuuden sisältävää

pelillistämissovellusta vapaaehtoisesti, sosiaalinen vaikuttavuus ilmenee pääasiallisesti internalisaation ja identifiaktion prosessien kautta. Toisin sanoen käyttäjä saattaa samastua kunnioitettujen vertaistensa mielipiteisiin ja ehdotuksiin, joka puolestaan saattaa johtaa sovelluksen käyttämisen halukkuuteen. (emt., 96-97.)

Lisäksi mitä suurempi käyttäjän sosiaalinen verkosto jonkin pelillistämissovelluksen yhteydessä on, sitä suuremmaksi heidän sosiaalinen vaikutusvaltansa potentiaalisesti kasvaa, mikä puolestaan vaikuttaa käyttäjän kokemaan arvostuksen määrään, jolla taas on vaikutusta koettuun vastavuoroiseen sosiaaliseen hyötyyn. On kuitenkin huomattava, ettei pelkkä tunnustuksen saaminen muiden käyttäjien toimesta johonkin tiettyyn palveluun liittyen välttämättä suoraan vaikuta positiivisesti asenteisiin kyseistä palvelua kohtaan, vaan positiivisten asenteiden takaamiseksi on usein tarpeellista lisäksi se, että käyttäjä kokee saavansa vastavuoroista hyötyä sosiaalisen kanssakäymisen kautta. Toisin sanoen palvelusta saatavan sosiaalisen interaktion luonne saattaa olla useinkin tärkeämpää kuin pelkkä yhteisön tiedostamaksi tuleminen. (emt., 97.)

## 5. Teorian testaaminen

Edellä mainittuun tutkimustietoon pohjautuen olettamuksena ja hypoteesina on, että sekä itsemääräämisteorian että informaatiotieteen avainkäsitteet soveltuvat hyvin pelillistämisen onnistumisen tutkimiseksi. Alla olevassa taulukossa on pääkäsite-sarakkeen alle koottu informaatiotieteen avainkohdat ja niiden viereen sisarkäsite-sarakkeen alle itsemääräämisteorian kategoriset vastaavuudet. Havainnointitapa-kohtaan on koottu niitä käytännöllisiä keinoja, joilla edellä mainittuja käsitteitä tarkastellaan.

Pääkäsite	Sisarkäsite	Havainnointitapa
Utilitarismi	Pätevyys	Ulkoinen motivaatio Arvioitu hyödyllisyys Kompetenssin tunne
Hedonismi	Autonomia	Sisäinen motivaatio Nautinnollisuus Mukaansatempaavuus (flow) Itseohjautuvuus
Sosiaalisuus	Yhteenkuuluvuus	Ryhmäytymismahdollisuudet Kokemusten jakaminen Vuorovaikutteisuus

Taulukko 1. Testitaulukko

### 5.1 Tutkimusmenetelmän testaaminen nuortenideat.fi -sivustolla

Menetelmän havainnollistavaksi testiesimerkiksi valittiin nuortenideat.fi -sivusto, joka liittyy suoraan tämän tutkielman tutkimuskontekstiin. Nuortenideat on yhteistyössä Suomen oikeusministeriön sekä opetus- ja kulttuuriministeriön kanssa toteutettu valtakunnallinen nuorten vaikuttamispalvelu, jonka tarkoituksena on osallistaa nuoria mukaan demokraattiseen päätöksentekoon. Konkreettisesti tämä tarkoittaa sitä, että palveluun sisään kirjautumalla on mahdollista luoda julkinen idea, jota muiden käyttäjien on sen jälkeen tarkoitus kommentoida ja mahdollisesti jatkokehittää. Tämän jälkeen idea viedään eteenpäin joko idean luoja tai palvelun kehittäjien toimesta. Ideallisesti ideaan, joka on yleensä jonkinlainen muutos- tai parannusehdotus, saadaan vielä vastaavilta sidosryhmien edustajilta päätös, jossa tulee ilmi, kuinka mahdollista se on toteuttaa käytännössä ja mitä sen toteuttamiseksi mahdollisesti tullaan tekemään. Näitä sidosryhmien edustajia palvelussa ovat muun muassa erilaiset ministeriöt ja kuntien nuorisotyön toimijat.

Analyysin tarkoituksena on käsitellä ja arvioida systemaattisesti nuortenideat.fi -sivustoa taulukossa esitettyjen pää- ja sisarkäsitteiden avulla. Sivustoon tutustuttiin mahdollisimman kattavasti sekä

lukemalla että katsomalla valtaosa pääsivulle tuotetusta materiaalista ja testaamalla palvelun toimintoja sen testisivuston (<https://test.nuortenideat.fi/fi/>) avulla.

**nuortenideat.fi**

**Etusivu Ideat Organisaatiot Tietoa palvelusta Materiaalit**

**Ideoi**

**NUORTENIDEAT.FI**

Nuortenideat.fi on valtakunnallinen nuorten vaikuttamispalvelu, jonka avulla nuoret voivat helposti tehdä ehdotuksia, osallistua ja vaikuttaa heitä koskeviin asioihin. Oman idean kirjoittaminen edellyttää sisäänkirjautumista, mutta ideoita voi selata, kommentoida ja kannattaa kirjautumatta.

Kunnat, koulut, järjestöt ja nuorten vaikuttajaryhmät voivat ottaa maksutta palvelun käyttöönsä. [Kysy lisää](#)

[Rekisteröidy](#) [Kirjoita idea](#)

**AJANKOHTAISTA | Näytä kaikki**

- 21.08.2019 [Nuortenideat.fi-uutiskirje 4/2019](#)
- 15.05.2019 [Nuortenideat.fi-uutiskirje 3/2019](#)
- 13.03.2019 [Nuortenideat.fi-uutiskirje 2/2019](#)

**SUOSITUIMMAT AIHEET**

- #Harrastukset
- #Opiskelu
- #Koulu
- #Vapaa-aika
- #Muut
- #Ympäristö

**Uusimmat Suosituimmat** [Hae ideoita](#)

**Tuntemeton**

**Enemmän asuntoja opiskelijoille Tampereelle**

08.10.2019

1 0

@lhanaiset1122

**Koko Suomi**

**äänestys raja**

26.09.2019

7 3

@veeter

**Koko Suomi**

**Työt**

19.09.2019

7 0

@Eliu007

**Tuntemeton**

**Nokialle elokuvateatteri**

19.09.2019

7 1

@Metsälauha

**OSMAJOENTIE 26 B**

**NUORTEN TALON NUORISOTILA**

Kuva 1. Nuortenideat.fi:n etusivu

## 5.2 Arviointi

Ensimmäisen pääkäsitteen eli utilitarismin näkökulmasta tarkasteltuna sivusto on käyttäjilleen hyödyllinen. Sivusto antaa ensinnäkin nuorille mahdollisuuden tuoda mielipiteensä julki matalan kynnyksen periaatteella sekä ottaa kantaa muiden esittämiin ideoihin. Toiseksi sivuston kautta päätöksentekijöillä on mahdollisuus luoda helposti yhteys nuoriin muun muassa galluppien ja chattien avulla. Lisäksi palvelussa mukana olevat toimijat vaikuttavat olevan palveluun sitoutuneita, sillä kirjoittamishetkellä kaikista nuorten tekemistä ideoista (yht. 1209) vastaus oli annettu 850:een, ja lisäksi 346 ideaa oli viety eteenpäin jatkokäsittelyä varten. Ainoastaan 13 ideaa oli tarkasteluajankohtana avoimena. Tässäkin mielessä palvelun arvioitu hyödyllisyysaste on suuri ja siitä saatava potentiaalinen kompetenssin tunne merkittävä ja todellinen. Ulkoisen motivaation toteutumistasen voidaan täten katsoa täytyvän vähintään riittävällä tavalla, vaikkakaan sivustolla ei hyödynnetä perinteisiä pelillistämiseen liittyviä ulkoisen motivaation keinoja, kuten ansiomerkkejä ja tulostaulukoita.

Toisen pääkäsitteen eli hedonismin ja siihen liittyvän autonomian kautta arvioituna sivusto ei kuitenkaan ole aivan yhtä onnistunut kuin sen utilitaristisesti arvioitu toteutus. Ensinnäkin, vaikka sivuston yleinen ulkoasu on selkeä ja oletettavasti suunniteltu käyttäjälähtöisesti, se ei varsinaisesti houkuttele tutustumaan ja käyttämään sivustoa. Sivuston varsinainen käyttäminen on kuitenkin vaivatonta ja itseteilteistä. Lisäksi sivuston tarjoama ohjeistus on hyvin tuotettua ja luokiteltua, mikä edesauttaa huomattavasti palvelun käyttömukavuutta. Edelleen, vaikka sivustolla esitettyihin ideoihin vastaamisen säännönmukaisuus puoltaa palvelun hyödyllisyyttä, saattaisi olla hyödyllistä käyttää myös tunteisiin vetoavaa materiaalia, mikä lisäisi osallistumisen kiinnostavuutta nuorten. Esimerkiksi sivustolla voisi olla videomuotoisia esimerkkejä onnistuneista ideoiden läpivienneistä ja niiden todellisista vaikutuksista. Kaiken kaikkiaan sivuston yleisilme ja -luonne on ehkä turhan siloteltu ja tylsällä tavalla turvallinen, vaikkakin toisaalta; tämä osaltaan auttaa utilitarismin toteutumista. Kaikki edellä mainitut seikat vaikuttavat siihen, että sivuston käyttämisestä saatava nautinnollisuus ja potentiaalinen mukaansatempaavuus eivät toteudu parhaalla mahdollisella tavalla. Sivuston käyttämisen sisäisen motivaation toteutuminen jää tällöin jossain määrin sattuman varaan, koska se liittyy siihen, kuinka aktiivisesti organisaatiot reagoivat esitettyihin ideoihin.

Sosiaalisesta tarkastelunäkökulmasta arvioiden sivusto on myös varsin onnistunut kokonaisuus. Nuortenideat.fi -sivusto itsessään on mukana kaikissa yleisimmin käytetyissä sosiaalisen median kanavissa. Lisäksi omien ja muiden ideoiden jakaminen sosiaalisen median sovelluksissa on tehty helppokäyttöiseksi. Tämä lisää jo yksinään ideoiden sosiaalista ympäristöä merkittävästi. Sivusto



tarjoaa myös toimivia keinoja nuorten ja päättäjien välisen vuorovaikutuksen aikaansaamiseksi chat- ja gallup-ominaisuuksien muodossa. Näitä interaktion keinoja myös hyödynnetään jonkin verran. Niiden käyttöasteessa tuntuu olevan kuitenkin melko suuria eroja eri organisaatioiden kesken.

Kaiken kaikkiaan sivusto tarjoaa matalan kynnyksen yhteydenottomahdollisuudet useimmille nuorille luonnollisen tuntuisen mediaympäristön välityksellä, mikä lienee ollut yksi sivuston alkuperäisen konseptin tärkeimmistä tavoitteista. Käyttäjien välistä yhteenkuuluvuuden tunnetta olisi toisaalta mahdollista lisätä esimerkiksi ”inhimillistämällä” muita käyttäjiä. Yksi keino tähän voisi olla edellisessä kappaleessa esitetty ajatus onnistuneiden ideoiden läpiviemisen ja niiden laatijoiden esittelemisessä. Lisäksi sivusto voisi käyttää enemmän pelillistämisen eri mahdollisuuksia. Nykyisellään pelillisyyteen liittyvä interaktiivisuus muodostuu käytännössä ainoastaan suppeasta minivisailusta. Käyttäjien alkuinnostuksen herättämiseksi ja aiheeseen johdattelemiseksi esimerkiksi lyhyetkin (opetus)pelit tai vastaavat voisivat olla kohderyhmää kiinnostava esitysmuoto. Tällaiset pelit tai pelimäisiä elementtejä sisältävät osiot voisivat hyödyntää perinteisten *point-and-click* tai *visual novel* -pelityyppien suunnittelumekanismia. Tällöin myös niiden tuotantokustannukset saataisiin pidettyä maltillisina ja sisältö aihealueeseen soveltuvana.

nuortenideat.fi

Etusivu Ideat Organisaatiot Tietoa palvelusta **Materiaalit**

MATERIAALIT

- [Koulutusmateriaalit](#)
- [Kuvat ja logot](#)
- [Maksuttomat markkinointimateriaalit](#)
- [Mitä tiedät demokratiakasvatuksesta? -minivisa](#)
- [Opas demokratiakasvatukseen](#)
- [Videot](#)

Mitä tiedät demokratiakasvatuksesta? -minivisa

### Mitä tiedät demokratiakasvatuksesta?

1 2 3 4 5

Kuinka monta prosenttia suomalaisista nuorista on hyvin kiinnostuneita oman asuinkunnan poliittisista kysymyksistä?

59 % suomalaisista nuorista

2 % suomalaisista nuorista

Kuva 2. Esimerkki sivuston yksinkertaisen tason pelillistämisestä minivisan muodossa.

### 5.3 Menetelmän arvioimissoveltuvuus

Yhteenvedona sekä pelillistämisen informaatiojärjestelmien että itsemääräämisteorian avainkäsitteet näyttäisivät soveltuvan hyvin tarkastellun verkkosivuston onnistuneisuuden arvioimiseen. Käsitteet kattoivat yhdessä merkittävän osan sivuston kokonaisuudesta. Erikseen tarkasteltuina kolme pääkäsitettä auttoivat hahmottamaan sivuston toimivuuden kannalta tärkeitä osatekijöitä.

Toisaalta käsitteistön hyödyllisyyttä pohdittaessa on syytä ottaa huomioon analysoidun nuortenideat.fi-sivuston luonne. Sivustoa ei ole rakennettu pelillistämissovellukseksi, se sisältää ainoastaan joitakin pelillistämässä käytettyjä elementtejä esimerkiksi visailun muodossa. Vaikkakaan sivusto ei tässä mielessä ollut paras mahdollinen esimerkki pelillisyyden arvioimiseksi, se valittiin tarkastelukohteeksi sopivampien vaihtoehtojen puutteessa. Kuten jo aiemmin on esitetty, yhteisölliseen osallisuuteen liittyviä pelillistämissovelluksia, etenkin nuorille suunnattuja, ei ole juurikaan yleisesti saatavilla. Harvat kyseiseen kategoriaan kuuluvat sovellukset ovat lähes poikkeuksetta yksityisyritysten tarjoamia palvelupaketteja, joita ei lähtökohtaisesti ole tarkoitettu yksittäisten henkilöiden käyttöön.

## 6. Johtopäätökset

Vaikka pelillistäminen on suhteellisen uusi ilmiö, se on osoittautunut käyttökelpoiseksi motivaation vahvistajaksi. Kuitenkin tutkimus- ja soveltamisesimerkkien perusteella on selvää, että pelillistämisen toteuttamisessa on vielä kehittämisen varaa. Esimerkiksi yleisimpien peleiltä lainattujen pelillistämiskeinojen, kuten saavutusten, pisteiden ja tulostaulukoiden, perustelematon soveltaminen ei yksinään ole riittävä keino varmistaa onnistunut pelillistämissovellus. Ilmiön tarkempien tutkimustulosten mukaan onnistuneen sovelluksen toteuttaminen vaatii riittävää ymmärrystä ludologiasta eli pelitutkimuksesta ja erityisesti riittävää ymmärrystä pelaamiseen liittyvästä psykologiasta. Tämä liittyy muun muassa motivaation moniulotteisuuden ymmärtämiseen. Esimerkiksi pelillistämissovellusten kehittäjien ja käyttäjien on hyvä olla selvillä motivaation dikotomisesta jaottelusta sisäiseen ja ulkoiseen motivaatioon, sekä niiden yhteisvaikutuksista.

Kehittäjien on muun muassa tärkeää ymmärtää se, että ulkoiseen motivaatioon vaikuttamiseen pyrkivät palkitsemiskeinot, kuten edellä mainitut saavutukset ja pisteet, voivat pahimmassa tapauksessa olla vahingollisia kokonaisuuden kannalta ja tässä mielessä itsensä kumoavia. Tästä syystä kehittäjien kannattaisikin panostaa ennen kaikkea sisäisen motivaation tyydyttämiseen, sillä

tutkimusten mukaan se innostaa ja sitouttaa käyttäjiä eniten. Toisaalta myös ulkoiseen motivaatioon tähtäävät keinot voivat olla perustellusti käytettyinä toimiva tapa käyttäjien sisäisen motivaation kasvattamiseksi. Kyseessä on siis käytännössä herkkä tasapainotila utilitarististen, hedonististen ja sosiaalisten suunnitteluelementtien välillä.

Yksi potentiaalinen kehittämissuositus pelillistämisen mahdollisuuksiin liittyen olisikin pyrkiä painottamaan tietoisesti toteutuksissa entistä enemmän pelaamiseen liittyvää tunneyötä. Koska erilaisia pelejä pelataan niiden tuottamien tunnevasteiden takia, olisi pelillistämässä syytä painottaa erityisesti pelaamisen tätä puolta ulkokohtaisten mekaniikkojen kopioimisen ja soveltamisen sijaan. Esimerkiksi narratiivisuuden mahdollisuuksien hahmottaminen tarjoaisi käytännöllisiä keinoja tunnevaikutusten aikaansaamiseksi. Narratiivisuuden korostaminen voi mahdollisesti olla lisäksi ainoita realistisia keinoja, joilla pelillistämissovellukset voivat kilpailla tuotantoarvoiltaan kalleimpien viihdesovellusten kanssa, koska niiden käyttäjät todennäköisesti vertailevat niitä keskenään – oli se sitten reilua tai ei.

Tietokone- ja videopelipuolelta vertailukohtana voidaan käyttää amerikkalaisen Telltale Games -nimisen yrityksen vahvasti narratiivisuuteen pohjautuvia seikkailupelejä ja erityisesti sen kehittämää The Walking Dead -pelisarjaa. Varsinkin pelisarjan ensimmäistä tuotantokautta pidetään sekä arvostelullisesti että taloudellisesti erittäin menestyneenä tuotantona (Thier 2013). Pelin vaikutuksen ja sen hankkiman arvostuksen katsotaan yleisesti johtuvan ennen kaikkea sen onnistuneesta tunteisiin vetoamisesta. Tätä väittämää tukee myös se, että tuotannollisesti ja erityisesti pelimekaanisesti peliä ei yleisesti pidetä erityisen laadukkaana. Pelaajien tunteisiin vetoaminen laadukkaan käsikirjoittamisen kautta onkin se havainto, jota tästä esimerkistä kannattaisi käyttää hyväksi pelillistämisen suunnittelussa.

Lisäksi tämän tutkielman lähdemateriaaleihin pohjautuen voidaan päätellä, että nuoret ovat kiinnostuneita vaikuttamaan erityisesti itseään koskevaan päätöksentekoon, kunhan he kokevat vaikuttamiskanavat ja -tavat itselleen sopiviksi. Käytännössä heille itselleen sopivat kanavat ja tavat vaikuttaa liittyvät internetin ajasta ja paikasta riippumattomaan päätöksentekoon. Pelillistäminen voi potentiaalisesti olla erinomainen e-osallistumisen keino, kunhan suunnittelussa otetaan huomioon sen vaatimat tarpeet ja edellytykset. Yhtenä keinona näiden selvittämiseksi voisi olla erityisten vaatimustaulukoiden käyttäminen, kuten tässä tutkielmassa on ehdotettu. Niiden avulla voidaan varmistua siitä, että kaikkiin olennaisempiin suunnittelutekijöihin on otettu tavalla tai toisella kantaa, riippumatta siitä, onko ne sisällytetty lopulliseen sovellukseen. Tällöin tehdyille suunnittelu- ja toteuttamisratkaisuille olisi olemassa yhteismitalliset kriteerit, mikä saattaisi edistää myös innovatiivisia suunnitteluratkaisuja.

## Lähteet

Aamulehti 28.1.2019. Nuoret vaikuttavat arjessa ja somessa. Uutiset A9.

Allaste, Airi-Alina & Saari, Kari (2019) Digital Participation in Estonia and Finland. Teoksessa Lauha, Heikki & Nolvak, Kati (toim.) Digitalisation and Youth Work. Grano: Helsinki, 63 – 68.

Becker, Barbara J. Cycle of Paradigm Shifts in Scientific Communities. University of California, Irvine. Department of History.

<http://faculty.humanities.uci.edu/bjbecker/revoltingideas/week1d.html>. Viitattu 26.3.2019.

Bennett, Sue & Maton, Karl & Kervin, Lisa (2008) The "Digital Natives" Debate: A Critical Review of the Evidence. *British Journal of Educational Technology*, Vol 39 No 5 2008, 775 – 786.

Boell, Sebastian K. & Cecez-Kecmanovic, Dubravka (2015) What is an Information System? Conference paper in Proceedings of the 48th Hawaiian International Conference on System Sciences (HICSS), At Kauai, Hawaii, USA.

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

Hamari, Juho & Koivisto, Jonna (2014) Measuring flow in gamification: Dispositional Flow Scale-2. *Computers in Human Behavior* 40/2014, 133 – 143.

Hamari, Juho & Koivisto, Jonna (2015) Why do people use gamification services? *International Journal of Information Management* 35 (2015), 419 – 431.

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

Koivisto, Jonna (2017) Gamification. A study on users, benefits and literature. Tampere: Tampere University Press, *Acta Universitatis Tampereensis* 2316.

Koivisto, Jonna & Hamari, Juho (2017) The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research. *International Journal of Information Management* Volume 45, April 2019, 191 – 210.

Honka, Kalle (2018) Pelillistämisen mahdollisuudet nuorten miesten syrjäytymisen ehkäisemisessä. Pro gradu -tutkielma. Johtaminen. Lapin yliopisto, Yhteiskuntatieteiden tiedekunta.

Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (2018). Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampereen yliopisto: TRIM Research Reports 28.

Kuhn, Thomas S. (1970) *The Structure of Scientific Revolutions*. Second Edition. Chicago: The University of Chicago Press.

Martikainen, Tuomo & Wass, Hanna (2012) Nuorten äänestysaktiivisuus vuoden 2011 eduskuntavaaleissa Helsingissä. Teoksessa Ronkainen, Jussi (toim.) Nuoret ja ääni – Nuoret eduskuntavaaleissa 2011. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 125, sarja: Hybridi & Nuorisoasiain neuvottelukunta, julkaisuja 45. Helsinki: Hakapaino, 27 – 38.

Prensky, Marc (2001) *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon 9:5 (2001), NCB University Press.

- Ryan, Richard M. & Deci, Edward L. (2000 A) Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology* 25 (2000), 54 – 67.
- Ryan, Richard M. & Deci, Edward L. (2000 B) Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist* Vol. 55, No. 1/2000. 68 – 78.
- Ryan, Richard M. & Rigby, Scott C. & Przybylski Andrew (2006) The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion* 2006 Vol. 30(4). 344 – 360.
- Sailer, Michael & Hense, Jan & Mandl, Heinz & Klevers, Markus (2013) Psychological Perspectives on Motivation through Gamification. *Interaction Design and Architecture(s) Journal* 19 (2013), 28 – 37.
- Their, Dave (2013) Telltale Reveals Impressive Sales for 'The Walking Dead'. *Uutinen. Forbes* 7.1.2013. <https://www.forbes.com/sites/davidthier/2013/01/07/telltale-reveals-impressive-sales-for-the-walking-dead/#2da44ad86dbb>. Viitattu 30.9.2019
- Thiel, Sarah-Kristin & Reisinger, Michaela & Röderer, Katrin (2016 B) "I'm too old for this!": Influence of Age on Perception of Gamified Public Participation. *Proceedings of the 15th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM '16)*, December 12–15, 2016, Rovaniemi, Finland.
- Thiel, Sarah-Kristin & Reisinger, Michaela & Röderer, Katrin & Baldauf, Matthias (2019) Inclusive Gamified Participation: Who are we inviting and who becomes engaged? *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*, 2019.
- Thiel, Sarah-Kristin & Reisinger, Michaela & Röderer, Katrin & Fröhlich, Peter (2016 A) Playing (With) Democracy: A Review of Gamified Participation Approaches. *JeDEM* 8(3) 2016, 32 – 60.
- Vanolo, Alberto (2018) Cities and the Politics of Gamification. *Cities* 74 (2018), 320 – 326.
- Väänänen, Kaisa (2019) Pitääkö osallistumisen olla hauskaa? – Uudet digitaaliset osallistumisen muodot tuovat vapautta ilmaisuun ja jakamiseen. *Blogi-kirjoitus. ALL-YOUTH -hanke*. <http://www.allyouthstn.fi/pitaako-osallistumisen-olla-hauskaa-uudet-digitaaliset-osallistumisen-muodot-tuovat-vapautta-ilmaisuun-ja-jakamiseen/>. Viitattu 5.4.2019.