



**TURUN
YLIOPISTO**

Pelillistäminen ja pelillisuus politiikassa

Mea Matero

Pro gradu -tutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma

Digitaalinen kulttuuri

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Marraskuu 2023

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma; digitaalinen kulttuuri

Mea Matero

Pelillistäminen ja pelillisuus politiikassa

Sivumäärät: 70 sivua, luettelo liitteistä 1 sivu.

Tutkielman aiheena on pelillistäminen ja pelillisuus politiikassa, erityisesti nuorten näkökulmasta. Tarkastelen digitalisaation ja pelillistämisen roolia nuorten demokratiakasvatuksessa Suomessa, erityisesti keskittyen Nuorten vaaleihin vuosina 2021 ja 2023. Tarkoituksena on selvittää, millaisia vaikutuksia digitalisaatiolla ja pelillistämällä on vaaleihin, ja millaisia pelillistämisen piirteitä Nuorten vaaleilla mahdollisesti on.

Tutkielman kohteena ovat Nuorten vaalit, jota tarkastelen ilmiönä tapaustutkimuksen kautta yhdistäen kirjallisuuskatsauksen sekä synteetin menetelmiä. Aiemman tutkimuksen sekä aiheeseen liittyvien teorioiden läpikäynti keskittyy demokratiakasvatukseen, digitalisaatioon sekä pelillistämiseen opetuksessa sekä politiikassa. Erilaisten aiheeseen liittyvien teemojen, kuten demokratiakasvatuksen nykytilanteen ja opetusmateriaalien digitalisaation, käsittelyn tavoitteena on luoda perusta vähemmän tutkitun aiheen tutkimiselle.

Nuorten vaalien historiallista taustaa sekä nykytilaa käyn läpi kolmannessa luvussa Allianssin tuottamien lähteiden perusteella. Tutkielmassa hyödynnetään Nuorten vaalien 2021 ja 2023 julkisia tilastoja sekä Allianssin omia arkistoja ja digitaalisia julkaisuja. Luvussa on esitelty vaalien kulku sekä analysoitu tarkemmin pelillistämisen mahdollisia elementtejä, jotka perustuvat aiemmissä tutkimuksissa luokiteltuihin ominaisuuksiin.

Tutkimuskysymyksiin vastaaminen alkaa selvittämällä nuorten aikuisten suhtautumista digitaaliseen politiikkaan kyselytutkimuksen perusteella. Nuorten vaalien pelillisiä ja digitaalisia elementtejä tarkastellaan tarkemmin aiempien tutkimusten tavoilla luokitella eri ominaisuuksia. Tutkimuskysymyksiä aiheita koostuvat pohdinnoista pelillisestä opetustapahtumasta, digitalisaation pelillisistä vaikutuksista nuorten vaaleista sekä näiden ilmiöiden asemasta demokratiakasvatuksessa.

. Yhteenvedossa tutkimuksen aiheista pohdin myös tarkemmin mahdollisia jatkotutkimuksia sekä aiheen tulevaisuutta. Aiheen rajaus tutkimuksen alussa oli haastava pelkästään jo laajuuden sekä tarkempien aiheeseen liittyvien aiemmin tuotettujen tutkimusten puutteessa. Jatkossa olisi mielenkiintoista tutkia osallistujien kokemuksia pelillisistä elementeistä demokratiakasvatustapahtumassa sekä tarkastella pelillisten ominaisuuksien tehokkuutta tässä yhteydessä.

Asiasanat: pelillistäminen, nuorten vaalit, digitaalisuus, demokratiakasvatus

2022–2023

Sisällysluettelo

1. Johdanto	4
1.1 Nuorten vaalit	5
1.2 Tutkimuskysymykset.....	5
1.3 Tutkimusmenetelmät ja aineisto.....	6
1.4 Tutkijapositioni	8
2. Aiempi tutkimus aiheesta ja tutkimusmateriaali, pelillistäminen ja politiikka	10
2.1 Demokratiakasvatus ja digitalisaatio	10
2.1.1 Demokratiakasvatuksen elementit	11
2.1.2 Opetusmateriaalien digitalisaatio	13
2.2 Pelillistäminen ja opetus.....	16
2.2.1 Pelillistämisen ytimessä	16
2.2.2 Pelillistämisen ominaisuudet.....	17
2.2.3 Pelillistäminen digiajan opetusvälineenä	22
2.3 Pelillistäminen politiikassa.....	25
2.3.1 Teoreettiset näkökulmat pelillistämiseen politiikassa.....	26
2.3.2 Digitalisaatio ja pelillistäminen demokraattisessa hallinnossa	28
3. Nuorten vaalit 2023.....	31
3.1 Historia, lähtökohdat ja tavoitteet	31
3.2 Vaalien kulku ja tulokset.....	33
3.3 Havaittavat pelillistämisen elementit	37
3.4 Nuorten vaalit lukuina	41
4. Tutkimuskysymyksiin vastaaminen	43
4.1 Tutkimusaineiston rajauksesta	43
4.2 Nuorten aikuisten suhtautuminen digitaaliseen politiikkaan.....	44
4.3 Pelillisyyden ja digitaalisuuden elementit politiikassa.....	49

4.3.1 Nuorten vaalit pelillisenä opetusvälineenä	50
4.3.2 Digitalisaation pelillistävät vaikutukset Nuorten vaaleissa	55
4.3.3 Digitalisaation ja pelillistämisen asema demokratiakasvatuksessa	57
5. Yhteenveto	60
5.1 Pohdintaa tuloksista.....	60
5.2 Pelillistäminen politiikassa tulevaisuudessa.....	61
Lähdeluettelo.....	62
Tutkimusaineisto	62
Kyselyt	62
Raportit ja selvitykset.....	63
Verkkosivustot	63
Kirjallisuus ja tieteelliset artikkelit.....	64
Liiteluettelo	68

1. Johdanto

Muutama vuosi sitten vierailin Tampereella pelillistämisen luennolla ja eri aihealueita käsitellessämme kävi ilmi, että politiikkaa ei olla vielä tarkasteltu kovinkaan paljoa pelillistämisen näkökulmasta. Ajatus omasta tutkimuksesta jäi kytämään mieleeni. Kiinnostuin aiheesta yhä enemmän ollessani mukana kunnallisvaaleissa vuosina 2021 ja 2023 erään paikallisosaston jäsenenä sekä taustatukena. Aihe on laaja ja vaihtoehtoja tutkimuskohteelleni oli useita. Lopulta, ideoita ja aineistoja rajaamalla yhä tarkemmaksi kokonaisuudeksi, päädyin tarkastelemaan Nuorten vaaleja 2021 ja 2023 sekä niissä esiintyviä digitalisaation ja pelillistämisen elementtejä nuorten näkökulmasta.

Tutkimukseni tavoitteena on tarkastella digitalisaation ja pelillistämisen elementtejä nuorten demokratiakasvatuksessa Suomessa. Tutkin opinnäytetyössäni erityisesti Nuorten vaaleja 2021 ja 2023 sekä pelillisyyden ja digitalisaation asemaa tässä tapahtumassa. Tuon tutkimuksessani esille, kuinka digitalisaatio voi vaikuttaa vaaleihin ja kuinka pelillistämisen elementit tulevat tällaisessa kontekstissa esiin. Tutkimalla nykyistä tilaa, voidaan mahdollisesti myös kehittää toimintaa tulevissa vaaleissa sekä tapahtumissa.

Pelillistämisen avulla voidaan lisätä pelielementtejä pelialustojen sijaan muihin kohteisiin parantamaan käyttäjien sitoutumista tuotteeseen tai palveluun. Tarkoitus ei ole tapahtumien tai toimintojen muuttamisesta peleiksi, vaan pelillistämisen tavoitteena on saada kuluttajat tai käyttäjät innostumaan tavallisista asioista kiinnostavammalla tavalla. Suomessa pelillistettyjä materiaaleja käytetään myös jo opetusvälineinä ja siksi tarkastelenkin Nuorten vaalien pelillisiä ominaisuuksia sekä pelillistämisen mahdollisuuksia nuorten kiinnostuksen ja osallisuuden lisäämiseksi.

Tutkimusaineistonani on Nuorten vaaleista 2021 sekä 2023 kerätyt julkiset tilastot ja tulokset sekä Allianssin omien arkistojen lisäksi heidän digitaaliset julkaisunsa aiheesta. Tutkin aihetta tapaustutkimuksena, jota pohjaan kirjallisuuskatsauksella sekä synteessillä tematiikkaan. Haluan selvittää miten pelillistämistä ja digitalisaatiota mahdollisesti käytetään Suomen politiikassa sekä demokratiakasvatustapahtumissa, erityisesti nuorten mielenkiinnon lisäämiseksi. Vaalien siirtyessä yhä enemmän digitaalisille alustoille, voi tulevaisuudessa olla tarpeen vaalitoimijoille (ehdokkaat, puolueet, äänestäjät, valtio) osata hyödyntää erilaisia keinoja aktiivisen demokratiakulttuurin edistämiseksi.

1.1 Nuorten vaalit

Allianssi toimii nuorisovalalla eräänlaisena kattojärjestönä, joka vaikuttaa moneen erilaiseen tapahtumaan ja yhdistykseen. Yksi näistä tapahtumista on Nuorten vaalit, jonka tarkoituksena on demokratiakasvatustapahtumana opettaa ja herättää kiinnostusta poliittista aktiivisuutta kohtaan. Nuorten vaaleja voidaan toteuttaa kaikissa halukkaissa yhteistyökouluissa ja niihin saa osallistua kaikki alle 18-vuotiaat nuoret, niin äänestäjinä kuin vaalitoimijoinakin. Erilaiset digitaaliset elementit ovat nousseet osaksi Nuorten vaaleja vuosien saatossa ja haluan tutkia, kuinka pelillistäminen on osa tätä tapahtumaa.

Nuorten vaaleja on tutkittu viimeksi 2000-luvun alussa, joten haluan tuoda tutkimuksessani selkeästi myös tämän tapahtuman nykytilanteen esille. Tarkastelen nuorisovaaleja tapahtumana Allianssin keräämien tilastojen ja heidän työntekijöidensä kyselyvastausten avulla. Ajankohtainen kuvaus ja tarkastelu tapahtumasta luo pohjan omalle tutkimukselleni, mutta samalla myös mahdollisille tuleville tutkimuksille aiheesta. Tämä tutkimus on toteutettu yhteistyössä Allianssin kanssa, ja heidän kauttaan olen saanut julkisen tiedon lisäksi heidän omista arkistoistaan lisätietoja.

Henkilökohtainen tavoite tälle tutkimukselle on pelillistämisen mahdollisuuksien selvittäminen tai ainakin niiden alustaminen demokratiakasvatuksessa. Minua kiinnostaa kuinka pelillistämistä voitaisiin käyttää politiikassa ja varsinkin nuorten mielenkiinnon lisäämiseksi. Nuorten vaalit ovat demokratiakasvatustapahtuma, mikä voisi mielestäni myös hyötyä pelillistämisestä. Vaalien siirtyessä yhä enemmän digitaalisille alustoille, voi tulevaisuudessa olla tarpeen vaalitoimijoille (ehdokkaat, puolueet, äänestäjät, valtio) osata käyttää erilaisia keinoja aktiivisen demokratiakulttuurin edistämiseksi, johon mielestäni pelillistäminen on varsin varteenotettava vaihtoehto. Mielestäni aiheesta löytyisi monta mielenkiintoista aluetta tutkittavaksi myös tulevaisuudessa.

1.2 Tutkimuskysymykset

Tämän tutkimuksen rajaus oli minulle täynnä vaikeita valintoja, sillä olin kiinnostunut niin monesta eri osa-alueesta. Tutkimuksen kohdistuessa Nuorten vaaleihin, löytyivät oikeat kysymykset kuitenkin suhteellisen helposti. Ensimmäisenä tutkimuskysymyksenä haluan selvittää, voidaanko Nuorten vaaleja pitää pelillistettynä opetusvälineenä. Tähän vastatakseni selvitän ensin pelillistämisen elementtejä sekä avaan hieman aiempaa tutkimusta pelillistämisestä, erityisesti politiikan alalla. Pelillistämisen elementtien ollessa tiedossa ja tutkiessani nuorisovaaleja, voin tarkastella paremmin voidaanko nuorisovaaleja pitää pelillistettynä opetusvälineenä.

Toinen tärkeimmistä tutkimuskysymyksistäni on tarkastella pelillistämistä politiikassa aiempien tutkimuksien mukaan, sillä kuten aiemmin mainitsin, politiikasta ja pelillistämisestä ei ole vielä kovinkaan paljon tutkittua tietoa yhdistettynä käsitteenä. Toisaalta haluan myös selvittää pelillistääkö digitalisaatio politiikkaa ja voidaanko Nuorten vaaleja pitää pelillistettynä opetusvälineenä. Digitalisaatio tarjoaa erilaisia alustoja ja malleja, joita voisi hyödyntää pelillisyydessä, mikä luo pohjaa tälle kysymykselle. Selvitän myös nuorten aikuisten näkökulmia yhteiskunnallisiin ja poliittisiin teemoihin sosiaalisessa mediassa sekä digitalisaation ja pelillistämisen rooleja demokratiakasvatustapahtumissa.

Tutkimuskysymykset

- › Voidaanko nuorten vaaleja pitää pelillistettynä tai pelillisenä opetusvälineenä?
- › Pelillistääkö digitalisaatio politiikkaa nuorten vaalien osalta?
- › Mikä on digitalisaation ja pelillistämisen asema demokratiakasvatuksessa?

1.3 Tutkimusmenetelmät ja aineisto

Tutkimusaineistonani on Nuorten vaaleista (2021 ja 2023) kerätyt julkiset tilastot ja tulokset sekä Allianssin omien arkistojen lisäksi heidän digitaaliset julkaisunsa aiheesta. Tapaustutkimuksen pohjana olen halunnut määritellä eri käsitteitä sekä teemoja aiheesta, joita olen tarkastellut laajemmin luvussa kaksi. Tutkimuskirjallisuus käsittelee pääasiassa vaaleja sekä pelillistämistä, mutta myös muita tähän tutkimukseen tarpeelliseksi kokemiani aiheita.

Tutkimuksessani tarkastelen pelillisyyden, demokratiakasvatuksen sekä digitalisaation yhteisiä elementtejä, ja peilaan näitä Nuorten vaaleihin (erityisesti vuodet 2021 ja 2023). Ensinnäkin pelillisyyteen sekä demokratiakasvatukseen tuon selvyyttä tämän tutkimuksen kannalta oleellisten aiempien tutkimusten ja muiden lähteiden avulla, joista esimerkkinä mainittakoon Yu-Kai Choun teos *Actionable Gamification – Beyond Points, Badges, and Leaderboards* (2015), Alberto Vanolon (2018) tutkimus *Cities and the politics of gamification*, Lobna Hassanin ja Juho Hamarin (2019) *Gamification of E-Participation* ja Mahničnin (2014) artikkeli *Gamification of politics: start a new game*. Demokratiakasvatukseen liittyvä materiaali on pääasiassa virallisissa, valtion ylläpitämien toimijoiden oppaissa, sivuilla, laeissa sekä suunnitelmissa, mutta myös muutamassa alan tutkimusteoksissa. Pelillistämiseen liittyvää tietoa on tutkittu jo jonkin verran ja olen tehnyt kirjallisuuskatsauksen sekä synteessin tapaista tutkimustyötä selventääkseni pelillisyyden ominaisuuksia sekä käsitettä myös tämän tutkimuksen lukijoille. Digitalisaation käsitettä pidän mukanani eri aiheita käsitellessä, sillä se on oleellisesti sidoksissa mainitsemini aiheisiin.

Nuorten vaaleista ei ole tehty kovinkaan tuoreita tutkimuksia, joten halusin myös tuoda tässä tutkimuksessa esille niiden nykyisen muodon. Esittelen tutkimuksessa Nuorten vaalien historiaa, toimintaa sekä rakennetta tarkemmin kolmannessa luvussa. Lähdeaineistona ovat Nuorten vaaleista aiemmin kirjoitetut tutkimukset, Allianssin (kattojärjestö Nuorten vaalien takana) raportit sekä teokset ja Allianssin työntekijöiden sekä Nuorten vaalien (2021 ja 2023) materiaalit. Näiden lisäksi hyödynnän jo tehtyjä tutkimuksia sekä kyselyitä aiheesta, joissa käy ilmi nuorten mielipiteitä, asenteita ja ajatuksia digitalisaatiosta sekä pelillistämisestä. Alun perin suunnittelin pohjaavani tutkimukseni haastatteluihin sekä kyselyihin, mutta totesin tapaustutkimusmenetelmän sopivan tälle aiheelle paremmin, erityisesti löytäessäni Turun yliopiston jo tuottaman tutkimuksen, joissa käsitellään samoja aiheita sekä kysymyksiä. Haastattelut olisivat voineet tarjota mahdollisuuden saada omakohtaisia näkökulmia ja kokemuksia tutkittavaan ilmiöön suoraan osallistuvilta henkilöiltä, mutta päätin tällä kertaa ottaa toisen lähestymistavan aiheeseen.

Käytin tutkimuksessani laadullisia tutkimusmenetelmiä hyödyntävää tapaustutkimussuunnitelmaa. Tapaustutkimukset ovat erittäin hyödyllisiä tietyn ilmiön syvässä tarkastelussa, mikä mahdollistaa tällaisten monimutkaisten sosiaalisten ilmiöiden ymmärtämisen sekä tutkimisen. Keskittymällä tiettyyn tapaukseen, tässä tapauksessa Nuorten vaaleihin, pystyin tutkimaan perusteellisesti aiheen moninaisuutta suhteessa tutkimuskirjallisuuteen ja tutkimuskysymyksiin. Tämä lähestymistapa on erityisen sopiva tutkittaessa vastaavia yhteiskunnallisia ja digitalisaation ilmiöitä, joita olisi vaikeampi tarkastella pelkästään kvantitatiivisilla mittareilla. Aineiston keräämiseen ja analysointiin käytin laadullisia tutkimusmenetelmiä, kuten dokumenttianalyysiä kvalitatiivisena tutkimusmenetelmänä. Asiakirja-analyysissä tutkin systemaattisesti erilaisia tutkimusaiheeseen liittyviä asiakirjoja, kuten virallisia raportteja, politiikka-asiakirjoja, akateemista kirjallisuutta, uutisartikkeleita ja verkkosisältöä. Nuorten vaalien kokonaisvaltaiseen selvittämiseen keräsin laajan joukon asiakirjoja tapahtuman järjestäjiltä heidän arkistoistaan sekä muista julkisista järjestelmistä. Alan kirjallisuus sekä tutkimus toimivat keskeisenä lähteenä nuorten poliittiseen osallistumiseen liittyville teoreettisille viitekehykselle ja käsitteellisyydelle.

Näitä asiakirjoja systemaattisesti analysoimalla pyrin saamaan tutkimukseeni kokonaisvaltaisen käsityksen "Nuorten vaalit" -ilmiöstä. Asiakirja-analyysin avulla on tunnistettu keskeiset teemat, mallit ja suuntaukset saatavilla olevasta kirjallisuudesta ja julkisesta keskustelusta. Primääritutkimuksen aineiston lisäksi aion hyödyntää myös toissijaisia lähteitä, kuten jo mainitsemani Turun yliopistossa toimitettua kyselyä sekä muita julkaisuja. Kvalitatiivisten tutkimusmenetelmien ja monipuolisen tutkimusmateriaalin yhdistäminen on ollut paras ratkaisu

tutkimukselleni, erityisesti Nuorten vaalien peilaamisen pelillisyyteen, sillä näitä aiheita ei ole vielä tutkittu kovinkaan paljon yhdessä.

Primääriaineistoon kuuluu Nuorten vaalien järjestäjän, Allianssin, omat tutkimukset, raportit sekä ohjeet ja Turun yliopistossa tuotettu kysely yhteiskunnallisista ja poliittisista aiheista suhteessa sosiaaliseen mediaan. Koetin tarkastella näitä myös mahdollisimman objektiivisesti, sillä ymmärrettävästi tavoitteena on aina tavoitteiden ja toimintojen esittäminen mahdollisimman positiivisessa valossa. Nuorten vaaleja ilmiönä ja tapahtumana tutkiessani suhteessa pelillisyyteen *grounded theory* -lähestymistapa vastaisi periaatteessa tarpeeseen, sillä aikaisempi tutkimustieto on vanhentunutta ja esimerkiksi ilmiön digitaalista puolta tai pelillistä ei ole vielä käsitelty tarkemmin. Tapaustutkimusta voidaan myös yhdistää muihin metodologioihin, kuten etnografiaan, grounded theory -tapaan tai fenomenologiaan.

Aineistolähtöiselle tutkimukselle tavoitteenani on selvittää aineiston ja olemassa olevien pelillisyyden sekä demokratiakasvatuksen teorioiden avulla vastauksia tutkimuskysymyksiini. Esittelen tutkimuksessani muutamia teorioita, joiden kautta käsittelen edellä mainittuja aiheita. Teorioiden avulla yritän myös luoda mahdollisuuksia ja pohjatyötä jatkotutkimuksille tai soveltamisvaihtoehdoille. Käytän tutkimuksessani myös paljon kirjallisuutta teorioiden ja viitekehysten luomiseen aiheen ympärille. Tarkastelen lyhyesti digitaalisia oppimateriaaleja, demokratiakasvatusta, pelillisyyttä sekä digitalisaatiota alan tuoreimpien ja merkittävimpien teoksien avulla. Näiden avulla olen pyrkinyt luomaan pohjan, jonka avulla voidaan yhdistää tapaustutkimus pelillisyyden teoriaan ja sen ympärillä eläviin käsitteisiin ja ilmiöihin.

1.4 Tutkijapositioni

Tutkin aihetta yhteistyössä Allianssin kanssa, mutta itsenäisenä tekijänä. Kirjoittaessani tutkielmaa työskentelen myös nuorten ehkäisevän päihdetyön sekä pelitaidon kouluttajana EHYT ry:llä, joka luo omanlaisensa näkökulman nuorten maailmaan - varsinkin pelillisyyden osalta. Toisaalta vaaleihin ja poliittiseen puoleen olen sidoksissa myös järjestötoimintatasolla vapaa-ajallani.

Tässä tutkimuksessa aion tarkastella Allianssia mahdollisimman objektiivisesti Nuorten vaalien järjestäjänä sekä itse vaalitapahtumaa niiden nykytilan valossa. Koska tutkin tutkimuksessani nuoria, on minulle erityisen tärkeää noudattaa hyviä eettisiä tapoja. Nuorten ollessa tutkimuskohteena täytyy pohtia useita erilaisia eettisiä kysymyksiä, ja näihin vastatakseni tutustuin Nuorisotutkimusseura ry:n teokseen lasten ja nuorten tutkimuksen etiikasta. Teoksessa kerrotaan, että Suomessa ei ole laissa määritelty suoraan lasten osallistumisesta tutkimuksiin (Lagström, 2010), mutta periaatteessa päätös on huoltajalla ja heidän tulisi antaa suostumuksensa tutkimukseen

osallistumiselle. Teoksessa kuitenkin mainitaan, että ilmoituksen tutkimuksesta vanhemmille olisi kuitenkin riittävä ja mahdollinen kieltä tutkimukseen osallistumiselle on mahdollista antaa tämän ilmoituksen perusteella. Päädyin kuitenkin keskittymään tässä tutkimuksessa ilmiön tarkasteluun sen ominaisuuksien avulla, erityisesti löytäessäni mainitsemani kyselyn, jossa aiheita on jo kysytty.

Kuten mainitsin, toimin myös nuorten pelikouluttajana sekä vapaaehtoisena politiikan saralla. Nämä luovat itselleni luonnollisesti tietyn lähtökohdan tutkittavaan aiheeseen, mutta pyrin säilymään koko tutkimuksen ajan mahdollisimman neutraalina tarkastelijana. Tässä tutkimuksessa en aio ottaa mitenkään kantaa omaan poliittiseen vakaumukseeni, vaan esimerkiksi voin tuoda esille objektiivisesti jonkin kentällä näkemäni pelillisyyden muodon tai tapahtuman, jos se on tarpeen. Samoin pelikouluttajan työni ja siinä esiin tulevat näkemykset eivät arvoiltaan tule vaikuttamaan tähän tutkimukseen, vaan voivat kenties toimia mahdollisena esimerkkinä erilaisista digitaalisista pelillisyyden opetuskeinoista. Tarkoitukseni on tarkastella nuorisovaaleja sekä pelillisyyttä neutraalina sivustakatsojana ja luoda pohjaa jatkotutkimuksille tai pelillistämisen hyödyntämiselle politiikassa.

2. Aiempi tutkimus aiheesta ja tutkimusmateriaali, pelillistäminen ja politiikka

Tässä luvussa tarkastelen tarkemmin aiempaa tutkimusta pelillistämisestä ja politiikasta, erilaisista opetusvälineistä sekä demokratiakasvatustapahtumista Suomessa sidottuna digitalisaatioon. Ensimmäiseksi tarkastelen lähtökohdeaineistojani sekä metodeja, millä aion kerätä tietoa ja käsitellä sitä. Toisessa alaluvussa esittelen tarkemmin erilaisia aikaisempia tutkimuksia, joilla on suurin merkitys suhteessa tähän tutkimukseen. Jotta voin vastata tutkimuskysymyksiini, tarvitsen tueksi aikaisempien tutkimusten löydöksiä sekä mahdollisia teorioita esimerkiksi pelillistämisestä.

Kolmannessa alaluvussa esittelen tarkemmin mitä on demokratiakasvatus ja siihen liittyvä digitalisaatio. Nuorten vaalit ovat demokratiakasvatustapahtuma, mutta sellaisenaan se ei välttämättä vielä avaudu käsitteenä. Lisäisin tähän alalukuun vielä erilliset kappaleet erottelemaan tekstien kohteita ja niissä mainittuja aiheita. Näistä teemoista siirryn pelillistämiseen ja esittelen ilmiön pääpiirteittäin tälle tutkimukselle olennaiselta kannalta. Pelillistäminen on laaja ala ja koin tässä kohtaa tarpeelliseksi myös jakaa lukua hieman eri aiheisiin viittaaviin kappaleihin.

Erityisesti luvussa kaksi olen hyödyntänyt useampia erilaisia lähteitä. Aihepiirit luvussa vaihtelevat demokratiakasvatuksesta pelillistämiseen ja poliittisesta päätöksenteosta kyberturvallisuuden uhkiin, joten jokaiselle alaluvulle on koottu lähteitä aiemmista tutkimuksista. Tutkimusten valikoitumiskriteereinä ovat olleet niiden merkittävyys alalla sekä sopivuus tämän työn tarkoitukseen. Merkittävimpänä aiempaan tutkimukseen mainittakoon Choun teos *Actionable Gamification – Beyond Points, Badges, and Leaderboards* (2015), joka on toiminut pohjana pelillisten elementtien arvioinnissa. Myöhemmin luvussa neljä olen myös tutkinut aihetta erityisesti Sivosen ym. (2022) tuottaman kyselyn avulla nuorten aikuisten suhtautumisesta yhteiskunnallisiin ja poliittisiin asioihin sosiaalisessa mediassa. Jokaisessa luvussa on useampi lähde tai aineisto riippuen luvun aiheesta, mutta esittelen kaikissa kohdissa kyseisen lähteen tarvittavalla syvyydellä suhteessa lähteen merkittävyyteen tässä tutkimuksessa.

2.1 Demokratiakasvatus ja digitalisaatio

Käsiteltävien lukujen tavoitteena on syventää ymmärrystä demokratiakasvatuksesta ja digitalisaation roolista oppimismateriaaleissa. Ensimmäisessä luvussa keskitytään demokraattisen osallisuuden ja kasvatuksen ympärille rakentuvaan tutkimukseen, joka pyrkii tukemaan nuorten demokraattisia taitoja ja osallisuuden kulttuuria. Eri tutkimusten mukaan demokraattinen yhteiskunta vaatii nuorilta demokraattisia käytäntöjä ja tietoa ihmisoikeuksista sekä demokraattisista arvoista, mikä asettaa opetuksen keskiöön ihmisoikeuskasvatuksen ja

demokratiakasvatukseen. Toisessa alaluvussa keskitytään tarkemmin digitaalisiin oppimateriaaleihin. Näiden materiaalien integrointi opetukseen muokkaa oppimisympäristöjä vaikuttaen luonnollisesti opettajan ja oppilaiden rooleihin. Digitaaliset oppimateriaalit tarjoavat mahdollisuuksia monipuolistaa oppimista ja ne antavat oppijoille mahdollisuuden kehittää taitojaan moninaisissa oppimisympäristöissä. Digitalisaation myötä todettaneen opettajien roolien muuttuvan, mikä edellyttää uudenlaisten opetusmenetelmien omaksumista ja oppimateriaalien pedagogisen laadun korostamista. Nämä luvut tarjoavat katsauksen demokratiakasvatuksesta ja digitalisaation roolista oppimateriaalien kehityksessä.

2.1.1 Demokratiakasvatuksen elementit

Demokratian tarkoituksena on taata kansalaisille, ja tässä yhteydessä erityisesti nuorille, oikeus pystyä osallistumaan heihin liittyvään päätöksentekoon sekä keskusteluun. Gretschelin ym. (2023) mukaan se on moni-ilmeinen, laaja ja kompleksinen ilmiö. Demokraattisin arvoihin kuuluu takuu vapaudesta, tasa-arvosta ja oikeudenmukaisuudesta kaikille sosiaalisesta, alueellisesta, uskonnollisesta tai etnisestä taustasta riippumatta. Demokratiakasvatuksen tarkoituksena on kehittää yhteiskunnan nuorten jäsenten demokraattisia taitoja, tietoa ja käytäntöjä. Luomalla tilaa ja valmiuksia nuorille harjoitella demokraattisia taitoja yhdessä voidaan tukea mielekkään vuoropuhelun ja osallisuuden kulttuuria. (Euroopan neuvosto, 2016; OKM 2014: Rautiainen ym. 2014)

Erittäin tuoreessa tutkielmassa Suomen demokratiakasvatuksen nykytilasta (Gretschel ym. 2023) on tarkasteltu kattavasti nykyisen demokratiakasvatuksen piirteitä ja ominaisuuksia. Tutkijoiden mukaan demokratian määrittäminen voi olla vaikeaa, sillä siihen liittyy useita erilaisia historian ja yhteiskunnan ymmärryksen tasoja ja demokratia voi tarkoittaa eri asioita eri yhteisöissä. Tutkimuksessa mainitaan Euroopan neuvoston julkaisseen demokratiakulttuurin kompetensseja koskevan viitekehyksen, joka keskittyy kasvatukseen erilaisiin arvoihin, asenteisiin, taitoihin ja tietoihin. Demokratia itsessään on tärkeä elementti Euroopan unionille, joten demokratia- ja ihmisoikeuskasvatusta pyritään tukemaan. Demokratiakulttuurin 20 kompetenssia (Euroopan neuvosto 2016; Gretschel ym. 2023) voidaan jaotella arvoihin, asenteisiin, taitoihin sekä tietoon ja kriittiseen ymmärtämiseen, ja näistä neljästä muodostuu osaaminen. Erityisesti osallisuus on Gretschelin (2002, 2023) mukaan keskeinen käsite demokratiaa sekä osallistumisoikeuksia käsiteltäessä. Tutkimuksessa korostetaan lasten osallisuutta ja vaikuttamismahdollisuuksia demokratiakasvatuksessa, joita YK:n sopimusten, kansallisen lainsäädännön sekä useiden eri

tutkimusten mukaan (Koskinen & Mietola, 2021, Gretschel ym. 2023) mukaisesti tulisi kasvattaa ja lisätä. (Gretschel ym. 2023)

Opetushallitus määrittelee ihmisoikeus- ja demokratiakasvatuksen osaksi lasten ja nuorten koulutusta. Perusopetuksen opetussuunnitelman 2014 mukaan eettisyys, ihmisoikeudet ja demokratia kuuluvat nuorten sivistävään koulutukseen ja näitä tulisi harjoittaa opetuksessa. Demokratiakasvatuksen tarkoituksena on opastaa lapsia ja nuoria kuinka demokraattisessa yhteiskunnassa käyttäytytään ja millä tavoin sen toimintaan osallistutaan. Kouluuyhteisön on tarkoituksena taata turvallinen ympäristö demokraattisten oikeuksien ja vapauksien oppimiselle kannustaen samalla nuoria kiinnostumaan yhteiskunnallisista asioista (POPS 2014: 16–24, 158). Erityisesti yhteiskuntaopin pitäisi esitellä demokraattisen yhteiskunnan arvoja sekä ohjata nuoria seuraamaan yhteiskunnallisesti ajankohtaisia kysymyksiä tukien nuorten osallisuutta. Lisäksi yksi yhteiskuntaopin arvioinnin kohde on ”*demokraattisen vaikuttamisen perustaitojen sekä yhteisössä toimimisen tietojen ja taitojen soveltaminen käytännössä*”. (POPS 2014: 260–262)

Demokratiakasvatuksesta on säädetty tarkemmin myös Nuorisolaissa, jonka mukaan julkisen hallinnon ja koulutuksen on mahdollistettava nuorille tapoja osallistua paikalliseen päätöksentekoon (Nuorisolaki 2006/8 §). Erityisesti käsiteltäessä nuorten asioita esimerkiksi nuorisotyön osalta. Lapsiin ja nuoriin voidaan soveltaa yleisesti soveltaa kaikkia koskevia lakeja, joiden perusteella kaikilla kansalaisilla tulee olla tasapuoliset mahdollisuudet asioihin vaikuttamiseen. Näistä puhutaan myös Junttila-Vitikan ja Peitson oppaassa (2016) demokratiakasvatuksesta, jonka taustalla ovat oikeusministeriö, opetus- ja kulttuuriministeriö sekä Koordinaatti. Oppaan tarkoituksena on tarjota tietoa sekä erilaisia välineitä nuorten yhteiskunnallisen osallisuuden ja päätöksenteon aseman edistämiseksi. Oppaassa tarkastellaan demokratiakasvatuksen tapoja sekä vaiheita ja erilaisia ideoita nuorten osallisuuden toteuttamiseksi. (Junttila-Vitikka & Peitso, 2016)

Demokratiakasvatukseen liittyy monia erilaisia tapoja sekä näkökulmia. Aiemmin mainitsin erilaisia yleisiä ohjeita ja suuntauksia, mutta nämä eivät suoraan kuvaile itse tapahtuman tai kasvatuksen luonnetta. Monissa eri tutkimuksissa mainitaan demokratiakasvatuksen yhteydessä John Dewey, amerikkalainen filosofi ja kirjailija, joka on kirjoittanut teoksen *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. Teoksessa puhutaan demokratian etiikasta ja koulutusjärjestelmien kehittämisestä, jotka valmistavat nuoria analysoimaan ja keskustelemaan demokratiasta jatkuvan oppimisen kautta. Koulutuksen tulisi Deweyn mukaan olla sekä muodollista että epävirallista osana suurempaa kokonaisuutta. (Dewey, 1916). Hieman tuorempien tutkimuksien mukaan demokratiakasvatuksen tarkoituksena on esimerkiksi ohjata nuoria oikeudenmukaisemman maailman kehittämiseen, mutta jatkuvan oppimisen prosessi on

säilynyt samana (Männistö & Fornaciari 2017, 36–38). Edelleen Junttila-Vitikan ja Peitson oppaassa (2016) todetaan demokratiakasvatuksen kuvaavan sellaista yhteisöllistä aktiviteettia, jolla pyritään tukemaan nuoren kasvua vastuulliseksi, sivistyneeksi ja sovinnolliseksi yhteisön jäseneksi. Gretschelin ym. (2023) tutkimuksessa todetaan, että demokratiakasvatuksen tulisi olla systemaattista ja jatkuvaa koko yhteisön osalta, mutta näihin tavoitteisiin ei kuitenkaan nykytilassa ole päästy, vaan ne koskevat tällä hetkellä erityisesti näistä aiheista kiinnostuneita henkilöitä. Tässä ilmiössä tulee vastaan myös *Self-Determination Theory, SDT*, jonka mukaan oppijan autonomia sekä itseohjautuva oppiminen edistäisivät demokraattisia arvoja sekä käytäntöjä (Deci & Ryan, 2000; Hua, 2008). Euroopan neuvoston julkaisun mukaan demokratiakasvatuksen tavoitteena on pyrkiä luomaan koulutusympäristö, joka heijastaa ja edistää demokraattisia arvoja, periaatteita ja käytäntöjä (Euroopan neuvosto, 2016).

2.1.2 Opetusmateriaalien digitalisaatio

Minkä tahansa oppimateriaalin kehittäjä aloittaa oppimateriaalien suunnittelun aina pedagogisesta näkökulmasta. Tämä koskee myös digitaalisia oppimateriaaleja. Pedagogisia lähtökohtia on monia, jotka voivat liittyä aiheen tai sen tietosisällön kuvaamiseen, visualisointiin, havainnollistamiseen, esittelyyn tai käsittelyyn. Itse oppimateriaalit voivat olla oppimisen tavoitteisiin tähtääviä aktiviteetteja, tekstisisältöä, spekulatiivisia, oppimistehtäviä tai osa koko oppiaineen oppimisprosessia. Digitaalisiin oppimateriaaleihin siirtymistä on motivoinut teknologinen kehitys ja halu parantaa oppijan sitoutumista aiheeseen, mutta toisaalta myös kustannustehokkuus. Suomi ja Eurooppa ovat olleet aktiivisina tekijöinä integroimassa digitaalisia oppimateriaaleja koulutusjärjestelmiin, ja aihetta tutkitaan myös yliopistotasolla monissa eri tiedekunnissa. (Euroopan neuvosto, 2016; Tossavainen, 2019; Kaisla ym. 2015; Ilomäki, 2012). Digitalisaation myötä oppimismateriaaleja voidaan luoda ja käyttää digitaalisesti, ja tämän käyttöä voidaan perustella teknologian kehityksen nopeilla muutoksilla (Kankaanranta, 2015).

Tutkijat Kaisla, Kutvonen-Lappi ja Kankaanranta (2015) ovat koonneet teoksen ”Digitaalinen oppimateriaali koulun arjessa”, jossa tarkastellaan suuntaviivoja digitaalisille oppimateriaaleille erilaisten tutkimusartikkeleiden kautta. Kankaanrannan artikkelin mukaan digitaalisen oppimateriaalin peruslähtökohtana on oppimisen adaptiivisuus sekä vuorovaikutteisuus. Nykytilassa adaptoituminen nopeisiin muutoksiin ja tiedon lisääntymiseen tulee näkymään kaikkien kansalaisten arjessa yhä enemmän. Kankaanrannan artikkelissa (2015) viitataan myös Langenin ja Jebenin (2012) tutkimukseen, jonka mukaan nuorimmat sukupolvet ovat ”*sosiaalisesti verkottuneita diginatiiveja*”, joten digitaalisen materiaalin osuus oppimisessa on heidänkin

kannaltaan erittäin perusteltua. Artikkelissa mainitaan useampia erilaisia tutkimuksia, joiden mukaan digitaaliset materiaalit voivat muuttaa oppimateriaalien lisäksi oppijoiden suoriutumista, koulujen ja oppimisympäristöjä sekä opetussuunnitelmien luonnetta (Kankaanranta, 2015). Toisaalta oppimisen digitalisoituminen voidaan huomata myös erilaisissa oppimistavoissa, kuten mainittujen diginatiivien tottumus mediasta tulevalle ärsyketulvalle (Kaisla ym. 2015 (Sankila; Korhonen ym.)).

Opetushallitus on julkaissut Liisa Ilomäen toimittaman kokonaisuuden ”Laatua e-oppimateriaaleihin” (2012), jossa käsitellään digitaalisten oppimateriaalien tai e-oppimateriaalien laatua sekä pedagogiikkaa niiden taustalla. Parhaimmillaan digitaaliset materiaalit mahdollistavat selaamisen ja internethaun lisäksi myös tekstien, kuvien, videoiden, kaavioiden ja animaatioiden yhdistämisen osaksi oppimista ja muistiinpanojen moninaisen käytön. Digitaaliset oppimateriaalit tarjoavat toisaalta enemmän joustavuutta ja saavutettavuutta perinteisiin materiaaleihin verrattuna. Resursseja voidaan käyttää missä vain ja digitaaliset materiaalit voidaan helpommin päivittää sekä mukauttaa erilaisten oppilaiden tarpeisiin nähden. Silti materiaalien tyyli vaihtelee ja käyttötapa voi olla hyvinkin perinteinen ja staattinen. Pedagogisen tarkastelun mukaan oppimateriaalin tulisi olla riittävän haastava ja monipuolinen. Digitaaliset oppimateriaalit mahdollistavat yleensä uusien ja useiden erilaisten oppimismenetelmien hyödyntämisen opetuksessa: oppilaat voivat uppoutua materiaaleihin etukäteen kotona ja soveltaa niitä sitten yhdessä luokkahuoneessa. Digitaalisten materiaalien avulla opettajan roolista tulee enemmän oppaan tai tukijan kaltainen perinteisen ohjaajan sijaan. (Ilomäki, 2012)

Ilomäen teoksessa (2012) on määritelty erilaisia digitaalisia materiaalityyppejä, jotka ovat oppimisaihio, teemakokonaisuus, oppimisaihiopankki, kurssi, oheisaineisto ja opettajan aineisto. Näiden rakenteiden alle kerätään oppimismateriaalia pedagogisen laadun mukaisesti, joissa seuraavat oppimisen piirteet tulisivat olla läsnä: oppimisen yhteisöllisyys, oppimisen taitojen tukeminen, oppijan aktiivisuuden tukeminen sekä oppimistehtävän haasteellisuus (Ilomäki, 2012). Joissakin digitaalisissa oppimateriaaleissa tai oppimisympäristöissä opiskelijat saavat kannustimia ja jopa ehdotuksia vaihtoehtoisista sisällöistä suoraan ohjelmasta. Tällaisten ohjelmien avulla opiskelijat voivat saada enemmän palautetta, joka perustuu suoraan heidän taitotasoonsa ja sitä kautta palaute voi myös ylläpitää oppimismotivaatiota paremmin. Digitalisaatio ja tehtäviin sisäänrakennettu metainformaatio mahdollistavat paremmin henkilökohtaisen ohjauksen. Yleisempää on kuitenkin, että opettaja seuraa opiskelijan edistymistä ohjelman antamien raporttien kautta, jonka pohjalta opettaja antaa mahdollisesti lisätukea tai palautetta opiskelijoille. Verkkopohjaisen oppimisympäristön avulla opettaja voi kerätä tietoa jokaisen opiskelijan tehtävästä

ja edistymisestä. Opettaja voi nähdä opiskelijan käyttämän ajan eri materiaaleihin ja sen, missä vaikeudet näyttävät olevan. Edistymistä seuraamalla voidaan antaa palautetta ja tukea sekä suositella lisämateriaalia ja tehtäviä, jotka auttavat syventämään tai laajentamaan opittua. (Ilomäki, 2012)

Tossavaisen ja Löytösen teoksessa *Sähköistyvä koulu* (2019) tarkastellaan oppimista ja oppimateriaaleja nopeasti muuttuvassa tietoympäristössä. Teoksen artikkelien mukaan digitalisaatio on myös alkanut muuttaa opettajien ja oppilaiden rooleja, ja tämä huomio toisintui myös Kaislan ym. teoksen artikkeleissa (2015). *Sähköistyvän koulun* (2019) eräässä artikkelissa Marika Toivola tarkastelee käännteistä oppimista (*eng. flipped learning*), jonka tarkoituksena opettaja pyrkii opettamaan oppilasta tulemaan itsensä opettajaksi. Toivolan (2015) mukaan perinteisessä luokkahuoneessa opettaja on ensisijainen tiedonlähde ja oppilaat vastaanottavat sen passiivisesti. Tämä malli opettajasta on ollut opetuksessa jo pitkään, ja se näkyy luokkahuoneissa edelleen. Toisaalta murros opettajan ja oppilaan rooleissa sekä oppilaiden taidoissa ovat luoneet hyvin merkillisen tilanteen, jossa ääripäät oppimisen ja osaamisen kirjossa ovat olemassa samaan aikaan (Toivola, 2015). Teknologian mahdollistaessa jatkuvan tiedonsaannin ja koulutustapahtumat voidaan monissa luokkahuoneissa nähdä opettajan siirtyvän huomaamattomastikin "opastajaksi", kun opiskelijat ottavat enemmän vastuuta omasta oppimisestaan käyttämällä teknologiaa (Tossavainen & Löytönen, 2019). Parhaimmillaan teknologia on opetuksessa tehokas työkalu, joka voi tukea ja muuttaa koulutusta monin tavoin, helpottaa opettajien opetusmateriaalien luomista ja mahdollistaa uusien tapojen opettelemista ja työskentelyä yhdessä. Opetussuunnittelijoiden ja koulutusteknologioiden tehtävänä on hyödyntää teknologian tarjoamia mahdollisuuksia koulutuksen kehittämiseksi niin, että toimiva koulutus olisi kaikkien nuorten saatavilla kaikkialla. (Kaisla ym. 2015; Tossavainen & Löytönen, 2019)

Digitaalisten oppimateriaalien suunnittelussa pedagoginen näkökulma on aina keskiössä, mutta digitaalisen oppimateriaalien integroituminen opetukseen voi hyvinkin muuttaa oppimisympäristöjä suuremmalla mittakaavalla. Digitaalisten materiaalien rooli koulutuksessa on erityisen tärkeä diginaativeille, digitaalisten oppimateriaalien kehittäjille sekä opettajille, sillä ne mahdollistavat uusia opetusmenetelmiä ja muuttavat opettajan roolia. On kuitenkin tärkeää varmistaa, että digitaaliset materiaalit täyttävät korkeat pedagogiset standardit ja käyttöönotetuilla välineillä on todistetut sekä havaitut hyödyt oppimiseen, jotta materiaaleja voidaan hyödyntää parhaiten oppimisprosessin kehittyvässä teknologisessa ympäristössä.

2.2 Pelillistäminen ja opetus

Tässä alaluvussa tarkastellaan tarkemmin pelillistämisen ydintä sekä tämänhetkistä käyttöä opetuksessa aikaisempien tutkimusten perusteella. Pelillistäminen on myös sidoksissa digitalisaatioon, ja yhdessä alaluvuista tarkastellaan tarkemmin pelillistämistä digiajan opetusvälineenä. Tätä ennen keskitytään kuitenkin määrittelemään pelillisyyden sekä pelillistämisen elementit eri tutkimusten avulla.

2.2.1 Pelillistämisen ytimessä

Pelillistäminen on prosessi, jossa tavanomaisia toimintoja muokataan pelimäisillä ominaisuuksilla ja tavoitteena on saada toiminnasta miellyttävämpää (Hamari & Huotari, 2012). Pelillistämistä tutkitaan tarkastelemalla pelien osia, jotka luovat pelin elementtejä ja kuinka niitä voidaan siirtää muille alustoille tai ei-pelikontekstiin. Pelillistäminen hyödyntää ihmisten luonnollista kilpailuviettä ja leikkillisyyttä. Pelillistäminen on myös usein olennainen ominaisuus sovelluksissa ja verkkosivustoissa, jotka on suunniteltu motivoimaan ihmisiä heidän henkilökohtaisissa haasteissaan. Myös pelin ja ei-pelin raja on mielenkiintoinen analyysin kohde, sillä mitä voidaan kutsua ei-pelikontekstiksi, jos pelillisyyttä koetaan tavallisissa arkitoiminnoissa. Hamari mainitsee myös väitöskirjassaan *Gamification*: "pelillistäminen ei siis ole ei-pelien pelillistämistä, vaan pikemminkin yritystä tehdä jotain enemmän pelikokemuksen tarjoamiseksi." Yksinkertaisuudessaan pelillistäminen on tapa motivoida ihmisiä tekemään tehtäviä, jotka muuten olisivat tylsiä. (Hamari & Huotari, 2012; Hamari, 2015)

Pelillistämällä voidaan tarkoittaa laajasti erilaisia teknologisia, taloudellisia, kulttuurisia ja yhteiskunnallisia kehityskohteita, joissa todellisuus muuttuu tai on muutettu pelillisemmäksi. Pelillistämisen voidaan nähdä etenevän kahden kehitystavan kautta: tahallinen ja tahaton pelillistäminen. Tarkoituksellisella pelillistämällä tarkoitetaan aikomuksellista prosessia, jossa toimintaa muunnetaan pelimäisemmäksi kontekstiksi. Tahaton pelillistäminen on termi asteittaisesta kulttuurisesta ja yhteiskunnallisesta muutoksesta kohti leviävää sitoutumista pelilliseen vuorovaikutukseen. Hamari mainitsee myös pelillisyyden sisarkäsitteet, joita ovat pelit, joilla on tarkoitus, vakuuttava tekniikka, vakavat pelit ja pelipohjainen oppiminen. (Hamari, 2015)

Muutaman viime vuoden aikana on tapahtunut suuri muutos siinä, miten eri teknologioita voidaan käyttää ja kuinka niiden käyttäjiä voidaan motivoida paremmin. Jo klassinen esimerkki on PokemonGo, joka sai käyttäjänsä liikkumaan pelaamisen yhteydessä. Tässä tapauksessa on luotu eräänlainen hybridikonsepti, jossa virtuaalisen ja todellisen maailman piirteitä ja ominaisuuksia on

sekoitettu. Pelillistämiseen liittyy myös olennaisesti vuorovaikutus hauskanpidon kanssa eri lähestymistapojen kautta (Hamari, 2015). On mielenkiintoista tutkia, kuinka huumori ja tarinankerronta vaikuttavat pelaajan mukaansatempaavaan kokemukseen ja pelin tai pelillisen tuotteen tai palvelun tarjoamaan kokonaisvaikutelmaan.

Tunteiden ja pelien välinen yhteys on hyvin olennainen ja selkeästi havaittavissa, sillä leikki on osa kehitystämme ja tapa luoda ympäristöstä miellyttävämpi. Edesmenneen professori Johan Huizingan kuuluisa teos "Homo Ludens" alkaa sanoilla: "*Leikki on kulttuuria vanhempi, sillä kulttuuri, vaikka se olisikin puutteellisesti määritelty, edellyttää aina ihmisyhteiskuntaa, eivätkä eläimet ole odottaneet, että ihminen opettaa heille heidän leikkejään.*" (Huizinga, 1949). Ihminen osaa leikkiä leikkisästi ja vakavasti, ja kasvaessamme vakava leikki (urheileminen, kilpaileminen) nähdään hyväksyttävämpänä kuin leikkiminen (esimerkiksi leluilla leikkivät lapset) (Bateson, 2015). Leikin ohella ihmiset ovat kautta historian luoneet erilaisia pelejä ja välineitä, joita on käytetty viihteeseen, oppimiseen, (sota)strategioihin ja yhteyksien luomiseen muihin ihmisiin.

Teknologian kehittyessä pelit ovat ottaneet paikkansa digitaalisessa maailmassa ja luoneet ympärilleen massiivisen teollisuuden. Digipeleissä ja niiden pelaajissa on ollut eräänlainen "syrjäytyneen" tai "epäonnistujan" leima, mutta varsinkin parin viime vuoden aikana digitaaliset pelit ovat muuttuneet sosiaalisesti tunnustetuiksi vakavaksi peleiksi (eSports). Ja pelien kasvaessa on kasvanut myös niitä koskeva tutkimus, joka tuo meidät pelillistämiseen, joka on "*pelinomaisen kokemuksen luominen ja pelimäisen lisääminen ei-pelin kontekstiin*" Koiviston ja Hamarin (2019) sanoin. Aihetta on tutkittu 1960-luvulta lähtien, mutta tutkimusten määrä on kasvanut radikaalisti 2010-luvun alussa. (Hamari & Koivisto, 2019)

2.2.2 Pelillistämisen ominaisuudet

Hamarin teoksessa *Gamification* (2015) tarkastellaan eri tutkijoiden kokoamia huomioita yleisistä psykologisista ominaisuuksista, jotka liitetään pelillisyyteen. Näitä ovat vapaaehtoisuus, *flow*, jännitys, samaistettavuus, immersio, saavutukset sekä leikillisuus. Näitä erilaisia pelillisyyden ominaisuuksia on tarkasteltu useassa eri tutkimuksessa ja teoksessa, joista monet perustuvat ja voidaan kootusti ilmaista Choun (2015), Hamarin (2015) ja Deterding ym. (2011) tutkimuksien avulla.

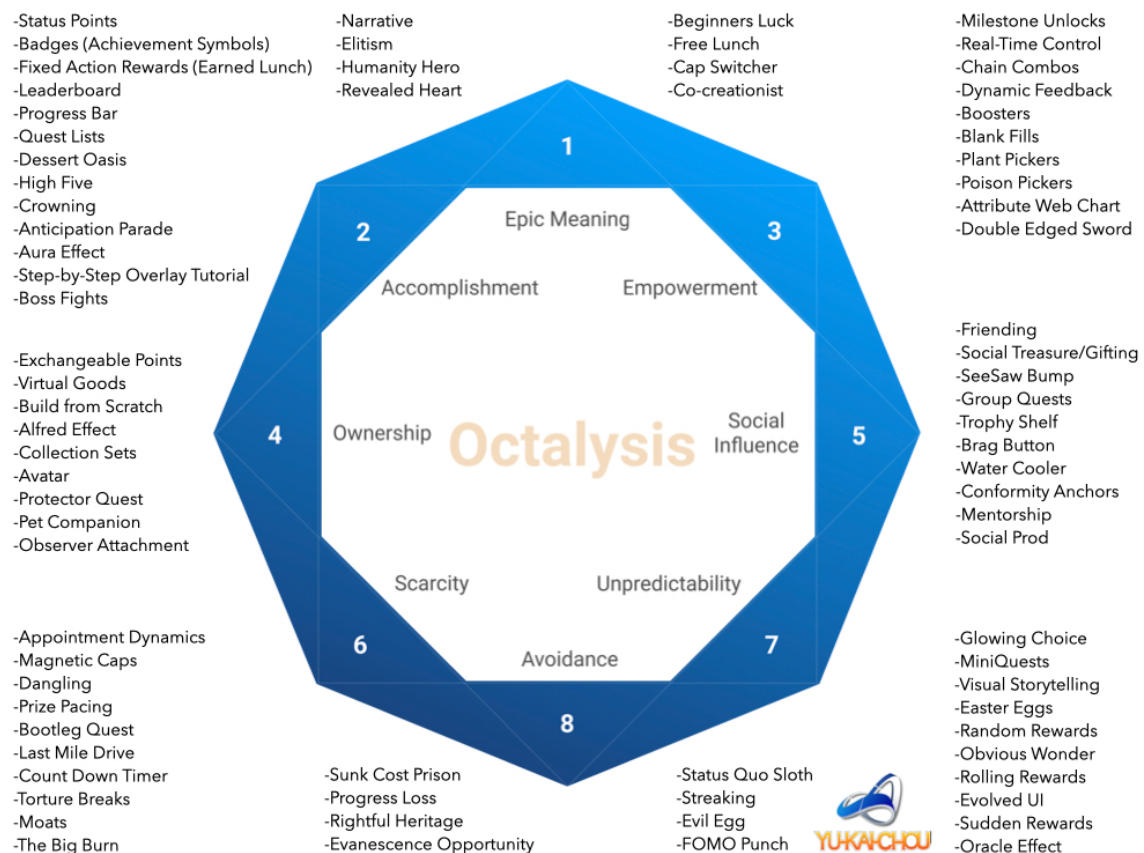
Yu-kai Chou on tutkinut pitkään pelillistämistä sekä käyttäytymismalleja ja hän avaa niitä tarkemmin kirjassaan *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards* (2015). Hänen mukaansa pelillistäminen on hauskuuden ja mukaansatempaavien elementtien tuomista ja

soveltamista muissa ei-pelillisissä toiminnoissa, jossa keskitytään ihmiskeskeiseen suunnitteluun ja toteutukseen toimintokeskeisen sijaan. Hänen kirjassaan esitetään pelillistämisen kahdeksan pääominaisuutta, joiden koottuna nimenä toimii *Octalys*. Tätä *octalysis*-viitekehystä on pelillistämisen lisäksi hyödynnetty useilla eri aloilla, kuten esimerkiksi markkinoinnissa (Salcu & Acatrinei, 2013) ja terveydenhoidossa (Ewais & Alluhaidan, 2015). (Chou, 2015)

Pelillistämisen ominaisuudet Choun (2015) mukaan ovat:

1. Eeppinen merkitys (*epic meaning*)
2. Saavutus (*accomplishment*)
3. Voimaantuminen (*empowerment*)
4. Omistus (*ownership*)
5. Sosiaalinen vaikutus (*social influence*)
6. Niukkuus (*scarcity*)
7. Arvaamattomuus (*unpredictability*)
8. Välttäminen (*avoidance*)

Esitetty myös kuvassa 1 (alla).



Kuva 1

Chou kaavio koostuu kahdeksasta pääominaisuudesta, jotka motivoivat käyttäjää sitoutumaan tekemiseen pelillisyyden avulla. Eeppisen merkityksen kautta käyttäjä kokee olevansa osa jotain suurempaa tai että hänellä on erityinen rooli täytettävänä. Saavutukset mittaavat edistymistä ja kannustavat käyttäjää etenemään (samalla kehittymään ja voittamaan haasteita). Voimaantumisen liittyy luovuuteen sekä palautteeseen: käyttäjät etsivät mahdollisuuksia ilmaista omaa luovuuttaan ja nähdä ponnisteluidensa tuloksia palautteen avulla. Omistajuus tulee ilmi, kun käyttäjillä on motivaatiota omistaa ja pyrkiä kasvattamaan omistustaan jotakin kohtaan. Sosiaalisissa suhteissa esille nousee kilpailu, mentorointi, hyväksyntä ja kumppanuus. Niukkuuden suhteen voi syntyä halu rajoitetun saatavuuden tai aikarajoitteen vuoksi. Ennalta-arvaamattomuus ja uteliaisuus ovat motivaationa käyttäjän halulle saada tietää, mitä seuraavaksi tapahtuu. Tappiot ja välttäminen taas liittyvät negatiivisten tulosten ja häviämisen välttelyyn. Chou on myös analysoinut näitä ominaisuuksia jakaen ne ”vasemman ja oikean” aivolohkojen mukaan: ympyrän vasemmalla puolella olevat ominaisuudet ovat ulkoisia motivoijia, joiden taustalla on logiikka, laskelmat ja omistajuus, ja oikealla taas ovat luontaisia motivaattoreita, kuten luovuus, itseilmaisuus ja sosiaaliset suhteet. Nämä toimivat tässä yhteydessä kuitenkin vain täysin symbolisena merkityksenä eikä niillä ole tiedeperustaista taustaa. Kuvion yläpuoliskolla olevia ominaisuuksia pidetään myös ”valkoisina hattaina” (*white hat*; ne luovat positiivisia tunteita, kuten iloa, tyytyväisyyttä, merkityksen tunnetta), kun taas alapuolella on ”mustia hattuja” (*black hat*; nämä tuottavat negatiivisia tunteita pelosta, yllätyksestä ja pettymyksestä). (Chou, 2015)

Deterding ym. (2011) artikkelissa on tarkemmin määritelty pelillistämisen suhdetta pelien ja leikkimisen välillä, joissa pelillistäminen sijoittuu kaaviossa ”vakavien” pelien (*serious games*), lelujen (*toys*), leikkilisen suunnittelun (*playful design*) ja pelillisen suunnittelun (*gameful design*) välillä pelilliseen suunnitteluun, jossa korostuu pelien elementit ja osat. Toisaalta Deterdingin ym. (2011) artikkelissa kuvataan myös toisella kaaviolla pelien ja leikkien hyödyntämistä, jossa pelillistäminen sijoittuu pelin ja erityisesti pelien elementtien hyödyntämiseen peleistä irrallisissa konteksteissa. Tämän tutkimuksen valossa on myös huomattava ero ja yhteys pelillistämisen sekä pelipohjaisen oppimisen välillä, johon tutustutaan tarkemmin seuraavassa alaluvussa. Pelillistämisen ja pelillisyyden eroja tarkastellaan kattavasti myös Figueroa-Floresin (2016) tutkimuksessa, jossa pelillistämisen ja pelillisyyden eroja tarkastellaan suhteessa oppimiseen ”diginatiivi”-sukupolven näkökulmasta. Pelillistämisen ja pelipohjaisen oppimisen pääominaisuuksia nopeasti tarkastellen voidaan huomata seuraavat eroavaisuudet: pelillistämisen avulla lisätään pelin elementtejä haluttuun kohteeseen ja pelipohjaisessa oppimisessa käytetään

pelejä sekä pelaamista halutun käytöksen tai tavoitteen saavuttamiseksi (Figueroa-Flores, 2016; Deterding ym. 2011).

Tunteet liittyvät vahvasti leikkiin, peleihin ja pelillistämiseen. Yhteistyöpelien ymmärtämisessä ja arvioinnissa naurua ja jännitystä käytettiin jopa mittaamaan yhteistyökykyä, mikä viittaa sen tärkeyteen (Seif El-Nasr ym. 2010). Koska pelit voivat olla nautinnon ja rentoutumisen lähde, yleensä pelillistämisen tavoitteena on tehdä jostakin toiminnasta nautinnollisempaa pelimäisten elementtien avulla. Pisteet ovat yksinkertaisin pelin pisteytysmekanismi. Pisteet sidotaan yleensä johonkin muuhun palkkioon: kun pelaajat saavat tarpeeksi pisteitä, he saavat merkin, nousevat seuraavalle tasolle, pääsevät tulostaulukkoon tai vaihtavat pisteensä konkreettisempaan palkintoon. Oppimisosat ovat yhä pienempiä, koska oppijoiden sitouttaminen on vaikeampaa, kun otetaan huomioon kaikki nämä ominaisuudet.

Digitaalisia pelejä pelataan yleensä pelaajan taitotason mukaan (McGonigal 2011). McGonigalin mukaan tärkein syy siihen, miksi pelaajilla on yleensä tarve jatkaa pelaamista (myös pelissä epäonnistuuessaan) on viihdyttävyyys. Shernoffin (2013) mukaan nauttiminen on yksi perustekijöistä, kun puhutaan pelaamisesta, ja joka lopulta vaikuttaa myös oppimiseen. Hamari ym. (2016) jatkaa, että nautinto on positiivinen tunne, jonka saa siitä, että on hyvä ja luova jossakin toiminnassa. He väittävät, että haaste ja taito ovat *flown* kaksi pääelementtiä, jotka molemmat vaikuttavat pelin kokonaiskokemukseen. Pelaajan näkökulmasta virtaus (= *flow*) on henkinen tila, jossa henkilö on sitoutunut tekemäänsä toimintaan täysin uppoutuneena ja kokee keskittyvänsä sekä onnistuvansa toiminnassaan.

Pelitutkimuksissa ludologia vs, narratologia -keskustelu oli aktiivista vuoden 2000 tienoilla. Ludologit (kuten Jesper Juul tai Gonzalo Frasca) pitivät pelejä pääasiassa sääntöihin perustuvina leikillisinä toimintoina ja pitivät narratiivia vähemmän tärkeänä näkökohtana väittäen, että monien pelien (kuten Tetris, Pong) tarinoiden ei tarvitse olla kiinnostava ollenkaan pelin pelattavuuden tai suosion kannalta. Sitä vastoin narratologit (kuten Janet Murray tai Espen Aarseth) pitivät pelejä elokuvien tai kirjallisuuden kaltaisina kerrontakokemuksina (Hjort, 2011). Narratiivi ei välttämättä ole olennainen itse peleissä, mutta tarinankerronta on kuitenkin yksi niistä mahdollisuuksista, joita voidaan käyttää pelillisten järjestelmien luomisessa (Koivisto & Hamari, 2019). Tämän alaluvun seuraavissa osissa käsittelen tarinankerronnan etuja ja kuinka sitä voidaan soveltaa pelillisten järjestelmien kehittämisessä. Keskityn myös syihin sisällyttää tarinankerronta pelillistämissuunnitteluun.

Ensinnäkin haluan rajata molemmat termit, joiden kanssa työskentelen – pelillistäminen ja tarinankerronta. Pelillistämällä *"tarkoitetaan tietojärjestelmien suunnittelua tarjoamaan samanlaisia kokemuksia ja motivaatioita kuin pelit, ja siten yrittämistä vaikuttaa käyttäjien käyttäytymiseen"* (Koivisto & Hamari, 2019, s. 191). Tarinankerronta on tapa esittää tiettyä kerrontaa, ajallista tapahtumasarjaa, jolla on erityisiä viestintäominaisuuksia (esim. koherenssi) ja fiktiivinen maailma. Tarinankerronta liittyy läheisesti roolileikin ja pelillistämisen käsitteisiin (Deterding, 2016). Pelillistämistutkimuksessa tarinankerronta nähdään yleensä tapana saada pelaaja tai toimija syventymään ja kiinnittämään kaiken huomion tarinaan. Narratiivien immersiolähtöisiä etuja ei kuitenkaan tutkita niin paljon pelillistämistutkimuksissa kuin muita pelillistämisen elementtejä (Koivisto & Hamari, 2019). Narratiiviin keskittyvät pelillistämistutkimukset pitävät sitä pääasiassa jo hyödyllisenä tuottona. Muita tarinoiden tuomia etuja pelillisissä järjestelmissä ovat ymmärtämisen ja oppimisen helpottaminen (Dickey, 2011; Murmann & Avraamidou, 2014) sekä jännityksen tai uteliaisuuden herättäminen pelaajissa (Dickey, 2006). Tarinoiden kautta pelaajat voivat myös olla emotionaalisesti yhteydessä muihin pelinäyttelijöihin ja heidän toimintaansa (Carpenter ja Green 2012). Narratiivit voivat myös lisätä koettua tehtävien ja pelin tavoitteiden merkityksellisyyttä (Detering, 2016). Storifikaatio tarkoittaa pelaajien toimia selittävän narratiivin luomista ja välittämistä (Detering, 2016).

Aikaisempien artikkelien ja tutkimusten perusteella voisi päätellä, että Deteringin (2016) suunnittelunäkökohdat storifikaatiosta (eräänlainen merkityksenmuodostustyökalu pelaajille) ja roolipelaamisesta (joka antaa pelaajille käsityksen siitä, miten käyttäytyä ja mitä toimia tarinan sisällä) ovat hyvin lähellä toisiaan ja ne liittyvät molemmat tiiviisti immersioon. Narratiivit voivat myös tarjota pelaajille yhteistä merkityspohjaa. Esimerkiksi tunnetut Harry Potter tai Pokémon-universumit tarjoavat pelaajille selkeän kerrontapohjan, suoraviivaisia toimia ja jopa rooleja. Näiden universumien suosio ja tuttuus takaavat myös enemmän tai vähemmän sen, että pelaajat osaavat käyttäytyä niissä. Tuttujen ja suosittujen tarinoiden käyttö on myös hyvä liiketoimintamalli kehittäjille. Narratiivien käyttö on tapa houkuttaa eri käyttäjäkuntaan kuin se, joka nauttisi esimerkiksi saavutuksiin perustuvasta pelillisyydestä. Pelillistämiskehittäjien tulisi mielestäni käyttää mahdollisimman paljon käyttäjälähtöistä suunnittelua vastatakseen kohderyhmänsä vaatimuksiin.

Kaiken kaikkiaan hauskanpito on olennainen osa pelillistämistä. Koska sitä käytetään eri tavalla, esimerkiksi mittana ja tavoitteena, sitä on tutkittava kunnolla, jotta sitä voidaan hyödyntää. Mutta koska se on suuri osa pelillistämistä, sitä ei ole unohdettu ja sitä on tutkittu. Pelien hauskuuden mainintoja ja käyttötapoja oli melko helppo löytää tutkimuksissa, mutta olisi mielenkiintoista nähdä

tarkempaa tutkimusta ja hauskuuden luokittelua pelillistymisestä. Sanoisin, että onnistuminen tuomaan hauskaa ei-peli-ympäristöihin (ja myös peleihin) riippuu myös tuurista. Sellaista onnea, jota tarvitset luodessasi vitsejä tai huumoria keskusteluun. On oltava tietoinen tilanteesta, normeista ja mielialasta, mutta loppujen lopuksi hauskaa vain tapahtuu, kun kaikki sopii yhteen. Uskon, että sama pätee pelejä ja pelillistämistä suunniteltaessa, joskus se vain toimii ja toisinaan ei. Mutta menestymiseen vaikuttavat muuttujat voivat muuttua dramaattisesti eri aikoina ja ympäristöissä, mikä johtaa hauskaan onneen.

Mutta varmasti voin sanoa, että uskomattoman yksinkertainen, mutta monimutkainen hauskanpidon tunne tai kuten Huizinga (1949) sen tulkitsi: "pelaamisen hauskuus vastustaa kaikkea analyysiä, kaikkea loogista tulkintaa." on yksi pelien ja pelillistämisen ydinosista.

2.2.3 Pelillistäminen digiajan opetusvälineenä

Pelillistämistä voidaan toteuttaa monin tavoin lukemattomilla eri aloilla. Vaikka monet koulut käyttävät jo sovelluksia ja opetuspelejä tietokoneiden ja tablettien kautta (Ilomäki, 2012; Tossavainen & Löytynen, 2019), elämme silti eräänlaista murrosaikaa teknologian ja perinteisen oppimateriaalien välillä. Toisin kuin peliin perustuva oppiminen, jossa oppilaat tekevät omia pelejä tai pelaavat kaupallisesti valmistettuja videopelejä, pelillistäminen tarkoittaa pelipohjaisten elementtien tuomista oppimiseen integroimalla ne muihin oppimisympäristön toimintoihin (Deterding ym. 2011; Figueroa-Flores, 2016). Parhaat yhdistelmät teknologiaa ja oppimista ovat usein ne, jotka luovat jatkuvaa sitoutumista, ottavat huomioon oppijoiden ainutlaatuiset tarpeet ja tekevät muutakin kuin käyttävät pisteitä ja tasoja pelaajien motivoimiseen. Tehokkaimmat pelillistämisympäristöt hyödyntävät useita erilaisia elementtejä, kuten narratiivia ja pelaajien sosiaalisia suhteita (Hamari, 2015; Tossavainen & Löytynen, 2019).

Pelillistämisen tavoitteena on lisätä opiskelijoiden sitoutumista ja motivaatiota. Integroimalla pelien suunnitteluelementtejä ja mekaniikkaa opetuskonteksteihin on tarkoituksena muuttaa oppimiskokemuksia ja -tapoja nykyteknologian mukaiseksi ja laajemmin eri oppimistapoja palvelevaksi (Tossavainen & Löytynen, 2019). Toisaalta esimerkiksi Tossavainen & Löytynen teoksessa (2019) Laura Hirston artikkelissa tarkasteltiin oppilaiden iPadien oppimissovellusten käyttöä suhteessa oppimiseen, ja tulokset vaihtelivat aiheen mukaan positiivisista negatiivisiin tuloksiin. Pelillistämisen tarkoituksena on edistää opiskelijoiden aktiivista osallistumista ja yhteistyötä, mikä taas puolestaan mahdollistaa interaktiivisemmän ja dynaamisemmän oppimisympäristön. Eräissä tutkimuksissa pelillistämisen havaittiin lisäävän opiskelijoiden sisäistä motivaatiota antamalla välitöntä palautetta, selkeitä tavoitteita ja onnistumisen tunnetta pisteiden,

merkkien ja tulostaulukoiden avulla (Stott & Neustaedter, 2013). Toisaalta tutkijat Stott ja Neustaedter (2013) myös korostivat tutkimuksessaan, jossa oli kolme erilaista tapaustutkimusta, että opettajat yleensä hyödynsivät pelillistämisen elementtejä jo luonnostaan ja huomaamatta opetuksen tukena, ja kuitenkin myös opittavan aiheen ja ryhmän ominaisuuksien vaikuttavan pelillistämisen elementtien onnistuneeseen käyttöön. Pelilliset oppimiskokemukset sisältävät usein narratiivisia tarinankerrontaelementtejä, joiden avulla on helppo ylläpitää oppilaiden huomio ja helpottaa tiedon muistavuutta (Stott & Neustaedter, 2013). Toisaalta pelillistäminen voi tarjota myös mahdollisuuksia henkilökohtaiseen oppimiseen, jolloin opiskelijat voivat edetä omaan tahtiinsa ja mukauttaa oppimisprosessia yksilöllisiin tarpeisiinsa (Tossavainen & Löytynen, 2019). Vaikka pelillistämisen mahdollisuudet koulutuksessa ovat lupaavia, on kuitenkin ratkaisevan tärkeää harkita pelillisten interventioiden suunnittelua ja toteutusta varmistaen, että ne ovat yhdenmukaisia koulutuksen tavoitteiden ja pedagogisten strategioiden kanssa. Toisaalta myös lisätutkimusta tarvitaan, jotta voidaan selvittää pelillistämisen pitkän aikavälin vaikutuksia, tehokkuutta ja optimaalisia suunnitteluperiaatteita koulutusympäristöissä. (Tossavainen & Löytynen, 2019; Stott & Neustaedter, 2013)

Pelien elementtejä voidaan tehokkaasti hyödyntää välineinä ihmisen oppimiseen, ja yksi näistä välineistä on ongelmanratkaisu. Ilomäen (2012) teoksessa tarkasteltiin pedagogisen laadun näkökulmasta e-oppimateriaaleja ja haastavuus nousi usein tärkeänä teemana. Eritasoiset ja usein johdonmukaisesti nouseva haastetaso on luonnollinen siirtymä ongelmanratkaisussa ja oppimisessa eteenpäin. Monet pelit kehittävät myös muita taitoja, kuten kommunikaatiota, yhteistyötä ja kilpailua pelaajien välillä. Myös pelien rakenteelliset elementit sopivat erityisen hyvin tämän nykyisen oppilassukupolven, eli diginatiivien, tarpeisiin. Majurin, Koiviston ja Hamarin tuottamassa kirjallisuuskatsauksessa (2018) tarkasteltiin 128 empiiristä tutkimusta pelillisyydestä koulutuksessa ja oppimisessa. Tutkimuksessa analysoitiin eri tutkimusten toteutusta sekä odotettuja ja raportoituja tuloksia. Tulosten perusteella koulutuksen pelillisyyden on linjassa yleisen pelillistämistutkimuksen kanssa toteutuneiden etujen ja psykologisten tulosten osalta. Suurin osa tutkimuksista oli raportoinut positiivisia tuloksia, mutta mukana oli myös sekalaisia – tai nollatuloksia. Tutkijoiden mukaan koulutuksessa hyödynnetään yleisimmin saavutuksia ja edistymistä ilmaisevia elementtejä, kun taas sosiaaliset ja immerssiiviset pelillistämisen mahdollisuudet ovat paljon harvinaisempia. Tutkimuksissa tarkastellut tulokset ovat pääosin keskittyneet määrällisesti mitattavissa oleviin suorituskykymittareihin ja arvioiduissa tutkimuksissa raportoidut tulokset ovat näin ollen suhteellisen positiivisia. (Majuri, Koivisto & Hamari, 2018)

Jatkossa olisi mielenkiintoista, myös tutkijoiden mielestä, tarkastella paremmin kontekstuaalisia tekijöitä ja yksilöllisiä eroja pelillisissä oppimistilanteissa.

Pelillistämisen yhdistämiseen oppimiseen tuo esille myös erilaisia negatiivisia huomioita, joita myös aiemmin mainituissa tutkimuksissa ja teoksissa käsiteltiin. Tutkijat Kwon ja Özpolat (2020) esittävät artikkelissaan kysymyksiä sekä vasta-argumentteja pelillistämisen ja oppimistulosten väliseen vuorovaikutusta. Tutkimuksessa kävi ilmi, että ulkoisen motivaation liiallinen korostaminen saattaa heikentää opiskelijoiden sisäistä halua ja motivaatiota erityisesti sisällön oppimiseen (Kwon & Özpolat, 2020). Pelillistämistavoitteet eivät aina välttämättä kohtaa myöskään kasvatustavoitteiden kanssa, jos pelielementtien ja -mekaniikan viehätys vie huomion ydinsisällöstä ja halutuista oppimistuloksista. Toisaalta pelillistäminen ei välttämättä vastaa riittävästi kaikkien opiskelijoiden erilaisiin tarpeisiin ja oppimismieltymyksiin. Vaikka jotkut oppijat voivat menestyä pelillisissä lähestymistavoissa, toiset saattavat tarvita vaihtoehtoisia opetusmenetelmiä oppimistulosten parantamiseksi tai ylläpitämiseksi, jota voidaan myös verrata digitaalisten oppimateriaalien käyttöön ja tehokkuuteen. Esimerkiksi Kaislan ym. (2015) teoksessa on useampi artikkeli digitaalisten oppimateriaalien käytöstä kouluissa ja sekä positiivisia (Sakomaa, Lukkari, Saintola, Piispanen) että negatiivisia (Sakomaa, Lukkari, Himanen ym. ja Koski) kokemuksista. Artikkeleissa esiin nousivat myös yleiset oletukset koululaisten tietotekniikan taidoista, jotka eivät välttämättä vastaakaan odotuksia (Kaisla ym. 2015 (Koski)).

Pelillistämisen pitkän aikavälin vaikutukset ja kestävyys ovat edelleen ajankohtaisia kysymyksiä. Pysyvien vaikutusten selvittämiseen opiskelijoiden sitoutumiseen, akateemiseen suorituskykyyn ja taitojen kehittämiseen pelillisen kontekstin ulkopuolella tullaan luultavasti tutkimaan lähivuosina. Majurin ym. (2018) sekä Kwonin & Özpolatin (2020) tutkimuksissa havaittiin molemmissa sosiaalisten ja narratiivisten elementtien rajallinen hyödyntäminen ja tämä herättää kysymyksen onko opiskelijoiden välisen yhteistyön, kommunikoinnin ja sosiaalisen vuorovaikutuksen edistämisen potentiaali täysin hyödynnetty? Kwonin ja Özpolatin (2020) artikkelissa huomattiin myös pelillistämällä olevan negatiivisiä vaikutuksia, kun sitä hyödynnettiin liian pienessä kohteessa tai kontekstissa, kuten yksittäisessä tehtäväpalautuksessa. Almeidan, Kalinowskin ja Feijón (2021) tutkimuksessa kartoitettiin pelillistämisen negatiivisia vaikutuksia koulutuksessa ja opetustavoissa 64 aikaisemman tutkimuksen perusteella, ja yleisimmin merkkisaavutukset (*badges*), kilpailut (*competitions*), tulostaulukot (*leaderboards*), pisteet (*points*), haasteet (*challenges*) ja tietokilpailut (*quizzes*) koettiin negatiivisimmin pelillistämisen elementeistä opetuksessa. Majurin ym. (2018) tutkimuksessa, jossa huomio oli ominaisuuksien tarkastelussa, oli negatiivisten tulosten joukossa samoja elementtejä hieman eri järjestyksessä: tulostaulukot (*leaderboards*),

merkkisaavutukset (*badges*), haasteet (*challenges*), tasot (*levels*), yhteistyö (*cooperation*) ja verkostoituminen (*social networking features*). Toisaalta nämä elementit saivat myös eniten positiivisia merkintöjä, joten voidaan kenties palata Stottin ja Neustaedterin (2013) huomioon siitä, että pelillisyyden elementtien onnistunut käyttö on sidoksissa ryhmän laatuun ja tilanteeseen.

2.3 Pelillistäminen politiikassa

Pelillistämistä on tutkittu ja sitä hyödynnetään usealla eri alalla, mutta politiikka ei ole näistä välttämättä tunnetuin tai näkyvin. Pelillistäminen, joka määritellään pelielementtien ja -mekaniikan soveltamiseksi ei-pelikonteksteihin, on noussut uudeksi tavaksi saada kansalaiset mukaan erilaisiin kaupallisiin ja yhteiskunnallisiin prosesseihin: julkisen liikenteen käytön lisääminen (Johannessen & Berntzen, 2016), markkinoinnissa (Huotari & Hamari, 2012), brändiuskollisuuden lisäämisessä (Davis, 2020), turismin sekä matkailun moninaistamisessa (Xu ym. 2017) ja terveyden edistämisessä erilaisten sovellusten avulla (King ym. 2013). Yhdistämällä pelillisiä elementtejä (kilpailua, palkintoja ja haasteita) pelillistämällä pyritään lisäämään osallistumista, tiedon levittämistä sekä yleistä sitoutumista poliittiseen sfääriin. Tässä johdannossa selvitan pelillistämisen taustaa ja merkitystä politiikassa ja luon pohjaa ajankohtaisille tutkimustavoitteille ja -kysymyksille.

Viime vuosien aikana pelillistäminen on laajentunut huomattavasti yllättävillekin alueille, mukaan lukien politiikkaan. Tätä suuntausta voidaan huomata tarkasteltaessa yleisiä poliittisia kampanjoita ja trendejä maailmalla. Mielenkiintoisena esimerkkinä voidaan mainita verkkopelien hyödyntäminen presidentinvaaleissa (Angelovska, 2019). Nämä pelit, joko itsenäisinä sovelluksina tai sosiaalisen median jaetuilla alustoilla, pyrkivät valloittamaan ja osallistumaan äänestäjiin mukaansatempaavalla ja interaktiivisella tavalla. Yksi erityinen esimerkki poliittisesta pelillistämisestä on "2016 Hillary" -ohjelma, joka on suunniteltu simulaatioksi vaalikampanjatoimistosta Hillary Clintonin presidentinvaalikampanjan aikana (Bossetta, 2018). Pyrkimykset sisällyttää pelimaisia elementtejä osoittaa, kuinka pelillistämistä voidaan käyttää poliittiseen keskusteluun vuorovaikutteisuuden, kilpailun ja palkitseminen elementeillä, mikä parantaa kansalaisten yleistä kokemusta ja mahdollisesti lisää poliittista osallistumista.

Pelillistämisen taustalla olevien periaatteiden tarkoituksena on tässä yhteydessä merkittävästi lisätä yksilöiden sosiaalista, kansalaisuutta ja poliittista osallistumista erityisesti hallintoon liittyvissä kysymyksissä. Player Experience of Need Satisfaction (PENS) -mallin ja Self-Determination Theory (SDT) -teorian viitekehyksistä voidaan lainata näkemyksiä pelillistämisen motivaationäkökohtiin (Ryan & Deci, 2000; Nacke et al., 2014). Nämä viitekehykset korostavat

psykologisten perustarpeiden tyydyttämisen tärkeyttä yksilöiden sisäisen motivaation ja osallistumisen lisäämiseksi pelilliseen poliittiseen toimintaan. Mahničin (2014) tutkimuksessa selvitettiin pelillisen verkkoalustan vaikutuksia kansalaisten osallistumiseen poliittisiin päätöksentekoprosesseihin. Tutkimuksessa kävi ilmi, että erilaisten pelillistämiselementtien, kuten tulostaulukoiden ja virtuaalisten palkintojen, sisällyttäminen lisäsi osallistujien osallistumista ja motivaatiota: tämä viittaisi siihen, että pelillistäminen voi edistää kansalaisten aktiivista osallistumista politiikkaan.

Pelimaisten elementtien hyödyntämisen eettiset vaikutukset poliittisissa yhteyksissä, mukaan lukien manipulointikysymykset ja vakavien asioiden mahdollinen trivialisointi, vaativat huolellista tarkastelua (Hamari et al., 2014). Avoimuuden, oikeudenmukaisuuden ja inklusiivisuuden tarve pelillistämistrategioiden suunnittelussa ja toteutuksessa nousee tärkeänä elementtinä tasapuolisen osallistumisen varmistamiseksi ja olemassa olevan tehoepätasapainon vahvistamisen välttämiseksi (Flanagan et al., 2013). Pelillistämisen soveltaminen politiikassa on kasvanut merkittävästi, mistä on osoituksena esimerkiksi sen integroituminen Yhdysvaltain poliittisiin kampanjoihin ja verkkopelien hyödyntäminen äänestäjien sitoutumisen lisäämiseksi. Kun ala kehittyy edelleen, lisätutkimusta ja -selvityksiä tarvitaan, jotta voidaan täysin ymmärtää pelillistämisen vaikutukset ja seuraukset poliittisen keskustelun ja kansalaistoiminnan muovaamisessa.

Pelillistäminen politiikassa on noussut merkityksellisemmäksi, sillä yhä enemmän voidaan nähdä kuinka perinteiset poliittisen osallistumisen menetelmät eivät välttämättä palvele enää nuorempia sukupolvia tehokkaasti. Poliittisten maisemien kehittyessä on tarpeen tutkia innovatiivisia lähestymistapoja, jotka voivat edistää aktiivista kansalaisuutta ja demokraattista osallistumista. Pelillistäminen tarjoaisi mahdollisuuden kuroa umpeen tätä kuilua hyödyntämällä pelien luontaisia motivoivia ja interaktiivisia ominaisuuksia kansalaisten osallistumisen lisäämiseksi poliittisissa prosesseissa.

2.3.1 Teoreettiset näkökulmat pelillistämiseen politiikassa

Halusin määrittää tutkimukselle suhteellisen tarkan viitekehyksen, jotta voisin rakentaa tutkimuksen rungon tukevasti aiempien tutkimusten ja teorioiden pohjalta. Tarkastelen tässä luvussa hieman tarkemmin erilaisia mahdollisia viitekehyksiä sekä teoreettisia näkökulmia aiheen tutkimiselle. Lähdin rajaamaan vaihtoehtoja tutkimukselle listaamalla erilaisia vaihtoehtoja lähestymistavoille. Keskittymällä poliittiseen kommunikaatioon voisi tutkia kuinka teknologia ja pelillistäminen on mahdollisesti muuttaneet poliittista viestintää. Toisaalta huomion voisi kiinnittää myös teknologian ja pelillistämisen vaikutukset demokraattiseen hallintoon tai näiden eettisten ja sosiaalisten

vaikutuksia. Yksi vaihtoehto olisi tutkia komparatiivisesti eri maiden eroja tai keskittyä tarkemmin digitaaliseen kansalaisuuteen, ja siihen miten teknologia tai pelillistäminen ovat muokanneet kansalaisosallistumista digiaikana. Pelillistäminen yhdistettynä digitaaliseen vaalikampanjointiin olisi voinut olla myös hyvin hedelmällinen aihe, mutta päädyin lopulta keskittymään nuorten kansalaisten poliittiseen osallistumiseen ja miten pelillistäminen mahdollisesti siihen vaikuttaa.

Kansalaisten osallistuminen ja poliittinen osallistuminen voidaan luokitella kahdeksi eri viitekehyksen aiheeksi, joissa käsitellään digitaalisuuden ja pelillistämisen muuttuvan poliittisen alueen käsittelyyn. Vaikka näiden kahden välillä on jonkin verran päällekkäisyyttä, ne eroavat kuitenkin painotusten ja laajuutensa puolesta. Kansalaisten osallistumista tutkittaessa voidaan keskittyä ensisijaisesti havainnoimaan teknologian mahdollisesti aiheuttamia muutoksia poliittisessa osallistumisessa. Tämän viitekehyksen avulla voitaisiin tutkia esimerkiksi sitä, millaisia välineitä voidaan käyttää edistämään kansalaisten osallistumista poliittisiin prosesseihin ja päätöksentekoon. Erityisesti siinä pyrittäisiin ymmärtämään, kuinka teknologiaa ja pelillistämistä voidaan hyödyntää kannustamaan nuoria sitoutumaan enemmän politiikkaan ja kuinka niitä voidaan käyttää edistämään perinteisesti aliedustettujen ryhmien osallistumista. Toisaalta taas poliittisen osallistumisen viitekehys keskittyisi enemmän ymmärtämään, kuinka eri teknologiat ja pelillistäminen voivat muuttaa poliittisen sitoutumisen malleja. Tämä viitekehys on kiinnostunut tutkimaan, kuinka nämä työkalut vaikuttavat tapoihin, joilla ihmiset osallistuvat poliittisiin prosesseihin, kuten äänestämiseen, mielenosoituksiin tai verkkoaktivismiin. Se pyrkii ymmärtämään, lisäävätkö vai vähentävätkö nämä välineet yleistä poliittista sitoutumista ja miten ne muuttavat poliittisen osallistumisen luonnetta.

Erilaisia teoreettisia näkökulmia aiheeseen löytyy myös useita erilaisia. Pelillistäminen itsessään on ollut viime vuosikymmenen aikana enemmän tai vähemmän aiheena, ja nostanut päätään usealla eri alalla. Tätä on myös kritisoitu, sillä kaikkea ei välttämättä tulisi tai tarvitsisi muuntaa pelillisempään muotoon. Esimerkiksi Bogost (2015) on artikkelissaan ”*Why Gamification is Bullshit*” esittänyt pelillistämisestä hyvinkin negatiivisväyhteisiä mielipiteitä, joissa hän kuvaa pelillistämisen olevan halpa korvike sitoutumishäiriöihin sekä kulttuuristen hetkien väärinkäyttöä. Bogostin (2015) mukaan pelillistäminen on ymmärretty väärin, sillä pelin elementit (kuten pisteet ja tasot) eivät itsessään luo pelin olemusta, joka on paljon enemmän ja merkityksellisempi. Toisaalta pelillistämisen tarkoituksena ei ole pelin luominen, vaan pelaamisen liittyvien käytösmallien seuranta ja toisinto erilaisessa ympäristössä.

Viimeisen muutaman vuoden aikana on noussut esiin muutama konsepti aiheeseen liittyen, kuten pelillinen kansalaisuus (*gameful citizenship*) tai suostutteleva pelisuunnittelu (*persuasive game*

design). Pelillisen kansalaisuuden takana on ajatus pelimekaniikan ja suunnitteluperiaatteiden hyödyntämisen kansalaisten aktiivisuuden lisäämisessä. Suostuttelevan pelisuunnittelun taustalla on taas suunnitella erilaisia pelejä, joiden avulla voidaan vaikuttaa ihmisten mielipiteisiin ja käytökseen positiivisella tavalla, esimerkiksi tässä tapauksessa poliittisen tietoisuuden lisäämisessä. Tästä aiheesta olevat tutkimukset, kirjallisuuskatsaukset ja teoriat ovat kuitenkin suhteellisen uusia, eikä niille usein löydy yhtä tai kahta tutkimusta useampaa vastaavuutta. Pelillistäminen itsessään on myös nuori ala ja siihen liittyvät teoriat kumpuavat pelisuunnittelusta, käyttäytymispsykologiasta, kognitiotieteestä ja muilta viestinnän aloilta. Lisäksi pelillistämisen tutkiminen tietyn aihepiirin alueella johtaa usein kyseisen alan teorioiden hyödyntämiseen, kuten esimerkiksi kaupallisen alan pelillistämisoimainaisuuksien tarkasteluun voitaisiin hyödyntää kaupallisen alan teorioita. Tässä tutkimuksessa olen käyttänyt aiheen tarkasteluun myös yhteiskuntatieteellistä näkökulmaa analysoimalla ryhmäkäyttäytymistä, sosiaalista dynamiikkaa sekä sosiaalisia rakenteita, jotka vaikuttavat poliittiseen osallistumiseen pelillisemmässä ympäristössä.

2.3.2 Digitalisaatio ja pelillistäminen demokraattisessa hallinnossa

Digitalisaatio on muuttanut poliittisia prosesseja eri tavoin ja eri alueilla, kuten se on vaikuttanut muihin yhteiskunnan osa-alueisiin. Yksi näkyvimmistä muutoksista koskevat poliitikkojen ja äänestäjien välistä viestintää sosiaalisen median alustojen mahdollistaessa suoran osallistumisen, reaaliaikaisen palautteen sekä tiedon nopean leviämisen. Kampanjastrategiat ovat siirtyneet yhä enemmän kohti digitaalisia keinoja, joissa hyödynnetään kohdennettua mainontaa, data-analytiikkaa ja mikrokohdistusta haluttujen väestöryhmien tavoittamiseksi (Smith, 2011; McGregor, 2020). Toisaalta tämä muutos on myös helpottanut poliittisen tiedon saatavuutta, mikä on lisännyt avoimuutta ja tietoisuutta, mutta toisaalta verraten mm. Smithin (2011) ja McGregorin (2020) tutkimuksia, esiin nousee muuttunut suhde poliittisten kampanjoiden ja äänestäjien välillä. McGregorin (2020) tutkimuksessa nousi erityisesti esille sosiaalisen median mittareiden sekä julkisen mielipiteen muovaaminen negatiivisessa valossa, kun media koetaan polarisoituneeksi. Kuitenkin molemmissa tutkimuksissa nousee sosiaalisen median arvo laadullisen datan alustana.

Joillakin alueilla on otettu käyttöön sähköisiä äänestysjärjestelmiä, jotka voisivat mahdollisesti parantaa vaalien tehokkuutta ja saavutettavuutta. Toisaalta erilaiset haasteet, kuten kyberturvallisuusuhat, valeuutisten ja väärän tiedon levittäminen sekä huoli tietosuojasta, ovat myös nousseet poliittisten prosessien eheyteen vaikuttaviksi kysymyksiksi. Digitalisaatio tuo mukanaan kyberturvallisuuden ja erityisesti poliittisen digitalisaatioon liittyvät tapahtumat sekä tietomurrot. Hansenin ja Nissenbaumin (2009) tutkimuksessa käsiteltiin laajasti aihetta kyberturvallisuuden sekä

tietomurtojen osalta, joista esimerkkinä mainittakoon väitetty Venäjän hakkerointi Yhdysvaltain 2016 kansallisiin vaaleihin (Linville et al., 2019; Lam, 2018). Hansen ja Nissenbaum selvittivät tutkimuksessaan kyberturvallisuuden monitahoisuutta politiikassa, kuten taloudellisia vaikutuksia yksityisyyteen sekä kyberturvallisuuden ja poliittisen päätöksenteon risteyskohtaa. Kyberturvallisuuden hallinta on tiukasti sidoksissa sidosryhmäsuhteisiin, jotka vaikuttavat julkisen kentän päätöksentekoprosesseihin. Kasvava käyttöaste digitaalisilla alustoilla ja sekä näiden alustojen mahdollinen manipulointi poliittisten päämäärien saavuttamiseksi korostaa tarvetta kiinnittää huomiota kyberturvallisuustoimenpiteisiin, jotta demokraattisten poliittisten järjestelmien avoimuus ja eheys säilyy.

Kansallisessa riskiarviossa (2023) käsitellään aiheeseen liittyvää hybrdivaikuttamista. Hybrdivaikuttaminen digitalisoituneen politiikan piirissä edustaisi valtion tai ei-valtiollisten toimijoiden lähestymistapoja manipuloida ja hyödyntää haavoittuvuuksia eri muodoissa. Tämä vaikutustapa kattaisi laajan kirjon keinoja, mukaan lukien poliittiset, diplomaattiset, taloudelliset ja sotilaalliset välineet sekä tiedotus- ja kybervaikeuttamisen. Hybrdivaikuttaminen kietoo yhteen ulkoisen ja sisäisen turvallisuuden käsitellen kansallisia ja kansainvälisiä ulottuvuuksia, poliittisia päätöksentekoprosesseja, väestön mielipiteitä ja jopa yleisiä yhteiskunnallisia toimintoja. Nykyinen digitaalinen aikakausi tarjoaa monimutkaisen alustan tällaisella uhalla, joka voisi kenties olla yksi syy valtioiden varovaisesti lähestymistavasta digitaalisiin äänestysmuotoihin. Riskiarviossa (2023) käsiteltiin myös informaatiovaikeuttamista sekä poliittisen päätöksentekoon vaikuttavia uhkia. Tätä voidaan myös arvioida Ukrainan ja Venäjän välisen konfliktin kautta, jossa sosiaalisella medially on eurooppalaisesta näkökulmasta katsottuna aiempaa suurempi rooli (Ciuriak, 2022 ym.; Zasiakin, 2022; Golovchenko, 2022). Venäjän hyökkäys Ukrainaan edustaa "sosiaalisen median sotaa", joka heijastaa paradigman muutosta nykyaikaisessa konfliktissa. Ennen hyökkäystä Venäjä toteutti tutkimusten mukaan vaikutuskampanjaa hyödyntäen sosiaalista mediaa kylvämällä eripuraa Ukrainan sisällä sekä sen suhteita muihin länsimaihin. Ukrainan kansalaiset toivat omia kokemuksiaan esiin sosiaalisen median alustoilla ja toisaalla taas Venäjällä voidaan Ciuriakin (2022) mukaan sanoa olevan ”*Splinternet*”-ilmiö, kun valtio hallitsee haluttua narratiivia suljetussa internet-ympäristössä (verrattavissa myös Kiinaan). Tällaiset uhat sekä niiden läsnäolo sosiaalisessa mediassa korostavat tiedon leviämisen monimutkaisuutta digitaalisella aikakaudella ja toisaalta myös muistuttaa jatkuvasta taistelusta narratiivin valta-asemasta kiistanalaisissa tietotiloissa. (Ciuriak, 2022 ym.; Zasiakin, 2022; Golovchenko, 2022).

Palaten kuitenkin enemmän pelillistämisen ja digitalisaation suhteeseen politiikassa, on tavoitteena lisätä sitoutumista, tiedon levittämistä ja osallistumista, mikä viime kädessä edistää tietoisempia ja

aktiivisempia kansalaisia. Thielin ym. (2016) tutkimuksessa tarkastellaan nykyistä rajoitetun yleisön osallistumisen haasteita sekä tarjotaan näkemyksiä kansalaisten osallistumisen erilaisista tavoista tavanomaisten äänestysjärjestelmien lisäksi. Tutkimus korostaa sosiaalisen median käyttäjäkunnan kasvavaa kiinnostusta politiikkaa kohtaan, josta osoituksena mainittiin Stuttgart 21:n kaltaiset liikkeet ja "Brexitin" liittyvät reaktiot sosiaalisessa mediassa. Vastatakseen näihin malleihin joidenkin valtioiden laitokset ovat käynnistäneet verkkopohjaisia eParticipation-alustoja sekä mobiilisovelluksia vaikuttamisen edistämiseksi. Sähköisellä vaikuttamisella sekä osallisuudella on ratkaiseva rooli, sillä se voi parhaimmillaan edistää avoimuutta ja demokraattisia instituutioita. Kun tällaisten sovellusten tai alustojen kehityksessä keskitytään käytettävyyteen, estetiikkaan ja käyttökokemukseen, voidaan Thielin ym. (2016) mukaan törmätä pelillistämisen elementteihin ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutusstrategioiden mukauttamisessa eParticipation-järjestelmiin. Tutkimuksessa todettiin pelien käytön olevan varsin yleinen strategia kansalaisten opetustarkoituksiin, mutta pelillistämisen kautta ei kuitenkaan ole onnistuttu edistämään laajempaa sitoutumista, erityisesti jos kyseessä ovat pisteet ja palkkiot. Tutkijat ehdottavat hyödyntämään pelillistämisen hienovaraisempia ominaisuuksia, kuten sitoutumisen lisämerkityksen lisääminen, osallistumisstrategioiden hyödyntäminen tai narratiiviin keskittyminen.

Pelillisten piirteiden toteuttaminen poliittisissa järjestelmissä voisi vaikuttaa myös poliittiseen päätöksentekoprosessiin. Vaikka pelillistäminen sinällään voisi kasvattaa kansalaisten sitoutumista, on sen hyödyntäminen valtiollisella tasolla äänestämisen tai päätöksenteonprosesseissa vielä marginaalinen. Sen sijaan pelillistäminen voi hyödyttää politikkoja heidän osallistaessa kannattajiaan sekä tässä tutkimuksessa muutenkin tutkittaviin oppimismateriaaleihin. Kirjassa *Studying Politics Across Media* (Stier ym., 2019) tutkitaan kuinka vaalikampanjat ja sosiaalinen media toimivat nykypäivän poliittisella alalla. Sosiaalisen median poliittisen viestinnän tutkimuksen kautta voidaan tarkastella kuinka ehdokkaat räätälöivät viestejään esimerkiksi Facebookin ja Twitterin kaltaisilla alustoilla. Ymmärrys siitä, kuinka poliitikot mukauttavat viestejään eri sosiaalisen median yleisöjen ainutlaatuisiin ominaisuuksiin ja mieltymyksiin, korostaa kohdennetun lähestymistavan tarvetta äänestäjien tavoittamisessa ja heidän kanssaan tekemisessä. Tämä voisi jo itsessään toimia perustavanlaatuisena suunnitelmana pelillisten elementtien integroimiseksi kampanjastrategioihin. Pelillistämisen elementtejä hyödyntäen kampanjoiden avulla voidaan tarjota mukautuva lähestymistapa, joka palvelisi eri äänestäjäryhmien erilaisia kiinnostuksen kohteita ja käyttäytymistä. Ehdokkaat voivat myös järjestää erilaisia kilpailuja (pisteet, palkinnot) kannattajiensa kesken tai luoda ympärilleen vahvan narratiivin (tarina) videoiden sekä aktiivisen some-vaikuttamisen kautta. (Stier ym., 2019)

3. Nuorten vaalit 2023

Nuorten vaalit -konsepti on Suomen demokratiakasvatuksen alalla suhteellisen uniikki tapahtuma, jonka tavoitteena on saada nuoret osalliseksi demokratiaan ja harjoittelemaan oikeaa vaalitapahtumaa. Nuorten vaalit tarjoavat nuorille mahdollisuuden harjoitella vaalitulanteita, eli he saavat äänestää haluamiaan ehdokkaita ja poliittisia puolueita, sillä nuorten vaalit järjestetään rinnakkaisina aikoina suhteessa yleisiin vaaleihin. Nuorten vaalit ovat kuntien ja kaupunkien järjestämiä, ja ehdokkaat ja puolueet saavat kampanjoida sekä jakaa materiaalia, kuten eduskuntavaaleissa. Vaalit ovat avoimia 13–17-vuotiaille nuorille, ja äänestys tapahtuu kouluissa koulupäivän aikana. Äännet lasketaan ja raportoidaan vaalijärjestäjille, jotka julkaisevat tulokset kouluissa sekä tapahtuman verkkosivuille.

Tässä tutkimuksessa nuorten vaalit ovat mukana demokratiakasvatustapahtumana, sillä työn motivaattoreina ovat olleet kiinnostus pelillistämistä, politiikkaa sekä nuoria kohtaan. Nuorten vaalit ovat Suomen politiikassa sekä demokratiakasvatuksessa suhteellisen suosittu ja mittava tapahtuma, jonka tavoitteena on edistää nuorten osallisuutta demokratiaan. Äkkiseltään voisi kuvata nuorten vaalien onnistuneen lisäämään nuorten kiinnostusta ja osallistumista politiikkaan, sillä tapahtuma on järjestetty jo yli 20 vuoden ajan ja osallistujamäärät ovat kasvaneet vuosi vuodelta. Tarkastelen nuorten vaaleja aikaisempien tutkimusten avulla ja vastuujärjestön raporttien, arkiston sekä nettisivuston tietosivustojen avulla keskittyen ensin historiaan ja yleisiin tavoitteisiin, toiseksi vaalien kulkuun ja yleisiin tuloksiin vuosien varrella, kolmanneksi vertailukohteiden eroihin ja muihin huomioihin ja lopulta analysoin nuorten vaalien mahdollisia pelillistämisen elementtejä.

3.1 Historia, lähtökohdat ja tavoitteet

Nuorten vaalien historiaa tarkasteltaessa on ensinnäkin hyvä suunnata katse tapahtuman järjestäjään Allianssiin (eli *Suomen nuorisovalan kattojärjestö Allianssi ry, Ungdomssektorns takorganisation i Finland Allians rf, Finnish National Youth Council Allianssi*). Järjestö on alun perin perustettu vuoden 1992 lopulla, vaikkakin sen tausta-aatteet ja alkuperäiset hankkeet ulottuvat Allianssin historiaan pureutuvan teoksen ”*Erilaiset yhdessä – Allianssi 20 vuotta*” (Rantala & Valkama, 2012) mukaan 1800-luvulle saakka, jolloin perustettiin useita kristillisiä nuorisojärjestöjä ja -yhdistyksiä. Nuorisojärjestöjen historiassa koko 1900-luvun järjestöjen taustalla ovat vaikuttaneet voimakkaat kansalliset, kristilliset ja poliittiset aatteet, joissa vilahtelivat raittiit, hyvät ja sivistyneet arvot. Nuorisoliikkeiden poliittisissa arvoissa aikakausien mukaan ja vaihdellen sekä vasen että oikea laita. Itsenäistymisen jälkeen ja sotien aikana nuorisojärjestöt kuvastivat aikaansa, mutta näiden

jälkeen järjestöt saivat enemmän ammatillisia sekä kasvatuksellisia piirteitä. Nuorisojärjestöt ovat toimineet myös tiiviissä yhteistyössä kuntien ja valtion kanssa, ajan saatossa kunnat alkoivat myös palkkaamaa nuorisotyöntekijöitä. (Rantala & Valkama, 2012)

Nykyisin Allianssin julkaisema, ja Rantalan & Valkaman teoksen (2012) mukaan Suomen ainoa, nuorisoalan kattava kausijulkaisu *Nuorisotyö*-lehti on yksi näkyvimmistä sekä pitkäikäisimmistä nuorisoalan toimista. Lehti on perustettu vuonna 1945, mutta sen taustalla toimivat järjestöt ja toimijat ovat vaihtuneet aatteidensa ja kokoonpanojensa suhteen vuosien saatossa. Allianssin perustamisen jälkeen lehti siirtyi Allianssin julkaistavaksi ja toimii nykyään koko nuorisoalaa palvelevana ammattilehtenä. Lehden levikkiin kuuluvat kaikki koulut sekä muut nuorisoalan työntekijät, ja siinä julkaistaan myös Opetus- ja kulttuuriministeriön nuorisopoliittinen tiedote. Allianssilla on ollut myös vuosien saatossa useita erilaisia hankkeita ja projekteja nuorten oikeuksien ja vaikutusmahdollisuuksien parantamiseksi, esimerkiksi vuosittaiset nuorisotyöpäivät (NUORI-tapahtuma) ja Nuorten ääni näkyväksi -hanke 2000-luvun alulla (Rantala & Valkama, 2012).

Vasta neljä vuotta Allianssin perustamisen jälkeen yhdistyksen talous tasoittui. Allianssin nuorisovaalit (nykyään Nuorten vaalit) saivat alkunsa kesällä 1994 Pohjanmaalla Vaasan läänin nuorisolautakunnan ehdottaen tapahtumaa järjestettäväksi. Vaasan läänissä samankaltaiset vaalit järjestettiin jo vuonna 1991 ja tapahtuma koettiin merkittäväksi sekä kasvatuksellisenä. Tavoitteena oli toki kiinnostumisen lisääminen yhteiskunnallisiin aiheisiin sekä demokratian korostaminen ja siihen kasvatusta. Alkuperäisenä toiveena järjestämisestä oli, että Valtion nuorisoneuvosto yhdessä Allianssin läänien kanssa vastaisivat järjestelyistä. Ensimmäisissä valtakunnallisissa nuorisovaaleissa osallistuvia kuntia oli 350, oppilaitoksia 1100 ja äänensä vaaleissa antoi 106 000 nuorta (kokonaismäärä 200 000). (Rantala & Valkama, 2012).

Varsinaiset Nuorisovaalit järjestettiin ensimmäisen kerran vuoden 1995 eduskuntavaalien aikaan, joiden avulla Allianssi sai myös yhdistyksenä positiivista julkisuutta. Aihetta on tutkinut myös Mari Talpila (1997) yhteiskunnallisesta näkökulmasta tutkimuksessaan, jossa tarkoituksena oli selvittää nuorisovaalien vaikutusta nuorten mielipiteeseen politiikasta sekä poliittisen vaikuttamisen merkityksellisyyttä nuorten elämässä (Talpila, 1997). Syksyllä 1996 järjestettyjen europarlamenttivaalien aikaan nuorisovaalit toteutettiin myös ”varjovaalien” tapaan, ja on mielenkiintoista huomioda, että jo vuoden 1996 kokeilussa oppilaat saivat Talpilan (1997) mukaan valita äänestävätkö he internetin kautta vai perinteisesti vaaliurnalla. Myöhemmin äänestystapa on säilynyt vain perinteisessä muodossa. Tämän jälkeen vaaleja on järjestetty neljän vuoden välein

eduskuntavaalien aikaan, kunnes vuonna 2023 Nuorten vaalit järjestettiin myös presidentinvaalien yhteydessä ja myöhemmin mukaan tulivat myös kuntavaalit (Rantala & Valkama, 2012).

Nuorten vaalien keskeinen tavoite on nuorten demokraattisten arvojen ja aktiivisen kansalaisuuden edistämässä. Tarjoamalla mahdollisuuden osallistua demokraattiseen kansalaistoimintaan, nuoret voivat harjoitella poliittisten mielipiteidensä ilmaisemistä ja äänioikeuden käyttämistä. Harjoittelemalla oikeita äänestystilanteita voidaan koettaa saada luotua äänestystilanteesta nuorelle normi, jota hän jatkaa täysi-ikäisenä. Nuorten vaalit lisäävät myös tietoutta vaaleista sekä ajankohtaisista poliittisista asioista. Osallistumalla nuoret saavat kokemusta vaaliprosesseista ja tietoa demokraattisen järjestelmän toiminnasta, mutta toisaalta he oppivat myös puolueista, ideologioista sekä itse politiikoista. Oman ehdokkaan valitseminen vaalikoneen, vaalipaneelin tai muun tiedon valossa antaa myös mahdollisuuden harjoitella ja kehittää kriittistä ajattelua sekä päätöksentekoa. Toisaalta Nuorten vaalit toimivat myös mekanismina nuorten edustuksen lisäämiseksi ja vahvistamiseksi: Nuorten vaalien aikaan poliitikoilta halutaan vastauksia nuoriin kohdistuvista kysymyksistä. Nuoret pääsevät tämänkin avulla jonkin verran vaikuttamaan heitä koskeviin aiheisiin nostamalla näitä kysymyksiä ja mahdollisia huolia tai toiveita esiin. Nuorten vaalit saattavat myös toimia koulutuskenttänä tulevien poliitikkojen kasvattamiselle, osa saattaa kiinnostua vaaleista ja politiikasta huomattavan paljon vaalien aikana. Osallistumalla aktiivisesti vaalikampanjoihin ja vaalien järjestämiseen nuoret pääsevät toimimaan hieman erilaisissa tilanteissa vaalitapahtumien aikana. Nuorten vaalien järjestämisen päätarkoituksen voisi kuitenkin sanoa olevan demokratian vahvistaminen. Nuorten vaalien avulla voidaan kaventaa sukupolvien välistä kuilua ja luoda osallistavampi yhteisö, jossa jo nuoret osallistuvat demokraattiseen toimintaan. (Rintala & Valkama, 2012; Allianssi 2023)

3.2 Vaalien kulku ja tulokset

Nuorisovaalien, tai nykyään Nuorten vaalien, kulku ja järjestäminen ovat pysyneet vuosien saatossa suhteellisen samanlaisina. Sain Allianssin arkistoista käyttööni oppaita sekä muita raportteja vuosilta 2017, 2018, 2019, 2021 ja 2023, joiden pohjalta olen koonnut seuraavan katsauksen vaalien kulkuun. Vaalitapahtuman järjestäjän oppaassa (kaikilta em. vuosilta) kerrotaan lyhyesti Nuorten vaalien olevan demokratiakasvatuksen työkalu ja suurin demokratiatapahtuma perus- ja toisen asteen oppilaitoksissa Suomessa. Vaalien tavoitteena on rohkaista nuoria osallistumaan yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen ja tarjota mahdollisuuden karttaa kokemusta itse vaalitoiminnasta. Nuorten vaalit järjestetään valtakunnallisten vaalien yhteydessä ja oppilaat

äänestävät varsinaisia ehdokkaita. Itse äänestämiseen voi osallistua yksi luokka tai oppilaitos. Oppaan ensimmäiset ohjeet koostuvat seuraavasta listauksesta (Järjestäjän opas, 2019):

1. Ilmoita oppilaitos mukaan vaaleihin
2. Valitse vaalipäivä
3. Järjestä vaalit yhdessä nuorten kanssa oppilaitoksella
4. Laske oppilaitoksen vaalitulos ja kirjaa se valtakunnalliseen tulospalveluun
5. Seuratkaa vaaleja yhdessä

Nämä ohjeet pätevät yleisesti kaikissa eri vaaleissa, joita ovat valtakunnallisten vaalien mukaan kunnallis-, eduskunta-, euro- ja presidentinvaalit. Esimerkiksi vuonna 2019 järjestettiin eduskuntavaalit sekä eurovaalit, joten oppilaitokset pystyivät valitsemaan, osallistuivatko he toiseen, molempiin vai kumpaankaan. Itse vaalit voidaan järjestää oppilaitoksella yhden päivän aikana tai jakaa useamman päivän ajalle, kuitenkin viime vuosien oppaiden mukaan korkeintaan hajautettuna viidelle eri päivälle. Oppilaitokset tai luokat ilmoittautuvat siis itse vaaleihin oman harkintansa sekä mielenkiintonsa mukaan. Äänioikeutettuja vaaleissa ovat alaikäiset nuoret, mutta tarkempana kehotuksena on osallistuminen opettajan harkinnan mukaan (opiskelijoiden valmiuden mukaan) sekä esimerkiksi kohdistuen vaalit luokkiin, joilla on yhteiskunnallista opetusta lukuvuonna. Toisen asteen oppilaitoksissa huomioidaan, että täysi-ikäisiä opiskelijoita kannustetaan ”varsinaisille vaaliurnille” ja heidän on tiedostettava, ettei nuorisovaaleissa äänestäminen korvaa varsinaista äänestämistä valtakunnallisissa vaaleissa. Vaalien kulkuun vaikuttaa myös valtakunnallisten vaalien luonne. Jos presidentinvaalien aikaan kukaan ehdokkaista ei saa Nuorten vaalien valtakunnallisessa ääntenlaskussa yli puolta hyväksytyistä äänistä, järjestetään toinen kierros kahden eniten ääniä saaneen ehdokkaan välillä. Kunta-, euro- ja eduskuntavaaleissa yksi kierros on riittävä, kuten varsinaisissa vaaleissa.

Ennen varsinaista äänestämistä on suositeltavaa järjestää vaalipaneeli. Esimerkiksi kunnallisvaalien aikaan ehdokkaita on paikallisesti paljon, verrattaessa presidentinvaaleihin. Vaalipaneelista sekä päivämääristä sovitaan ensin oppilaitoksen johdon kanssa, jonka jälkeen voidaan lähteä kutsumaan ehdokkaita itse paneeliin. Oppilaitokset sopivat yhteyshenkilön (oppilas tai henkilökunnan jäsen), jonka tehtävänä on toimia viestijänä puolueiden ehdokkaiden sekä koulun välillä. Paneelille valitaan myös puheenjohtaja ja oppilailta kerätään kysymyksiä ehdokkaille nimettömien lappujen avulla tai esimerkiksi yhteiskuntaopin tunnilla. Suosituksena on, että kaikki halukkaat pääsisivät mukaan järjestelyihin, mutta usein mahdollinen oppilaskunnan hallitus on aktiivisesti mukana järjestelyissä. Paneelin järjestämisessä on huomioitava myös muut koulun

aikataulut sekä tilajärjestelyt. Varsinainen paneeli järjestetään tuttua kaavaa noudattaen: aloituksessa kerrotaan tilaisuudesta sekä esitellään ehdokkaat, lämmitellään ehdokkaita muutamalla kevyemmällä kysymyksellä, joista päästään laajempiin teemoihin ja lopuksi kaikki panelistit saavat 1 minuutin loppupuheenvuoron. Paneeleissa voidaan myös käydä ”kaksintaisteluja” tai hyödyntää arvojana -menetelmää. Jokaisella panelistilla on ennalta määritetyt vastausajat, joita seuraavat ajanottaja(t). Myös yleisöstä voidaan ottaa kysymyksiä paneelin aikana. Paneelin teemat liittyvät nuoriin, ja esimerkiksi vuonna 2018 panelisteilta kysyttiin kysymyksiä seuraavista aiheista:

1. Yhteiskunta ja yhteisö: Kaikkiin kouluihin tarvitaan kasvisruokapäivä?
2. Koulutus ja opiskelu: Miten edistäisit oppilaitosten ja työelämän yhteistyötä?
3. Nuorten osallistuminen ja aktiivinen kansalaisuus: Äänestysikärajaa pitäisi laskea kuuteentoista ikävuoteen kuntavaaleissa?
4. Työelämä ja yrittäjäyys: Tukeeko kunta riittävästi nuorten yrittäjäyttä?
5. Hyvinvointi: Mihin toimenpiteisiin tulisi ryhtyä, jotta kunnan nuoret voisivat paremmin?

Nuorten vaalien aikaan on myös käytössä nuorten vaalikone, joka on Allianssin hallinnoima ja julkaisema. Nuorten vaalikoneen kysymykset käsittelevät myös nuoriin liittyviä teemoja ja aiheita, ja sitä voivat hyödyntää kaikki äänestäjät, eivät vain nuorisovaaleihin osallistuvat nuoret. Borg ja Koljonen (2020) ovat tutkineet Suomen vaalikoneita sekä niihin liittyvää käyttäytymistä, ja heidän mukaansa alle 30-vuotiaat käyttivät eniten vaalikoneita (53 %) tiedon etsimiseen vuoden 2019 eduskuntavaaleissa. Mainittakoon myös, että nuorten viidestä eniten seuratuista tiedotuskanavista neljä oli verkkopohjaisia (Borg & Koljonen, 2020). Verraten nuorten vaalikoneetta muiden järjestöjen vaalikoneisiin Borgin ja Koljosen tutkimuksen kautta (2020) ja vuoden 2019 eduskuntavaaleissa, nuorten vaalikoneessa oli eniten kysymyksiä (22) ja toiseksi korkein ehdokaskattavuus (43 %). Vuoden 2023 vaalikoneessa oli 19 kysymystä (Allianssi, tarkistettu 25.4.2023) ja vaalikoneeseen vastasi 1311 eduskuntavaaliehdokasta (kokonaismäärä 2424, tarkistettu Tilastokeskukselta 25.4.2023), ehdokaskattavuus näin ollen 54,08 %. Nuorten vaalikone ei ole yhtä suosittu kuin median valtakunnalliset vaalikoneet, joissa esimerkkinä 2019 eduskuntavaalien vaalikoneiden vastausten ehdokaskattavuus nousi jopa 98 %, mutta keskiarvona oli 70 % (Borg & Koljonen, 2020). Nuorten vaalikone ei siis ole välttämättä yhtä suosittu kuin valtakunnalliset vaalikoneet, mutta järjestöjen ylläpitämien vaalikoneiden välillä yksi suosituimmista.

Kun nuoret ovat tutustuneet ehdokkaisiin vaalipaneelien ja -koneen sekä muiden tilaisuuksien ja tiedonlähteiden avulla, pääsevät he osallistumaan itse vaalitapahtumaan. Allianssi jakaa

oppilaitoksille ohjeet äänestyksen kulusta sekä tarvittavat tulostettavat materiaalit (äänestyslippuke, ääntenlaskupöytäkirja, äänestyspaikan pohjakartta, ehdokaslistat sekä muut ohjeet ja kyltit). Äänestyspisteillä on oltava oppilaslista, äänestysliput sekä -koppi, ehdokaslistat, muistutukset oikeista äänestystavoista, vaalivirkailijat, vaaliurna sekä leimasimet. Vaalivirkailijoina toimivat oppilaat, opiskelijat tai opettajat mielenkiinnon mukaan, mutta heitä on oltava vähintään neljä. Äänestystilanne on täysin verrattavissa valtakunnallisissa vaaleissa äänestämiseen. Äänestyspaikalla voi olla myös vaaliavustaja, joka voi äänestäjän pyynnöstä avustaa äänestysmerkinnän tekemisessä. Ääntenlaskenta suoritetaan äänestyksen päätyttyä, kun vaaliurna avataan. Äänestysliput lasketaan ja lippujen määrä tarkistetaan opiskelijalistalta, johon on merkattu äänestäjät. Äänet jaetaan hyväksytyihin ja hylättyihin, hylkäämiselle on käytössä samat kriteerit kuin valtakunnallisissa vaaleissa. Äänestyspöytäkirjaan merkitään tulokset ja tiedot äänestyksestä, jonka jälkeen se välitetään Allianssille sähköpostitse toimitetun linkin kautta.

Nuorten vaaleista tiedotetaan ja uutisoidaan aktiivisesti Allianssin sivuilla, mutta myös muissa medioissa. Esimerkiksi Yleltä löytyy erillinen osio nuorten vaaleille sekä useampi artikkeli nuorten vaalien tuloksista. Vuoden 2023 eduskuntavaalien aikaan Ylen Uutisluokka kokosi nuorten vaalien sisällöstä kokonaisuuden, jossa oli linkkejä erilaisiin materiaaleihin, artikkeleihin ja sisältöihin liittyen vaaleihin. Artikkelin linkit jaettiin seuraaviin teemoihin: Nuorten vaalit, Ylen eduskuntavaalisisällöt, Yle Triplet, Faktapaketteja vaaleista ja päätöksenteosta, Ylen nuorten toimituksen videoita, Ylen ajankohtaisohjelmien videota sekä Nuoret ja politiikka. (Miikka Varila, 9.3.2023). Allianssin materiaaleissa koulut saavat käyttöönsä myös digitaalista materiaalia, mitä voidaan hyödyntää sosiaalisen median markkinoinnissa. Nuorten vaaleista on tehty myös erilaisia videosisältöjä esimerkiksi YouTubeen ja TikTokiin, esimerkiksi nopealla haulilla YouTubeen (24.4.2023) hakusanalla ”Nuorten vaalit” tulee hakutuloksissa videoita nuorten vaaleista, vaalipaneeleista sekä tuloksien käsittelystä, ja videoiden tekijöinä ovat Yle Uutiset, Yle Mix – uutisia lapsille, Suomen Nuorisovaltuustojen Liitto, Vihreät nuoret sekä yksittäisiä käyttäjiä ja eduskuntavaaliehdokkaita. Allianssi on kerännyt myös verkkosivuilleen tilastoja nuorten vaalikoneen tuloksista ja vastauksista, ja nuorten vaalikoneen tuloksia uutisoitiin myös muun median puolesta, kuten iltalehden (Ristamäki, 21.3.2023) ja MTV-uutisten (MTV-uutiset, 21.3.2023). Median artikkeleissa esiin nousivat tilastot nuorten suosimista puolueista sekä ehdokkaista. Allianssin omien tilastojen mukaan vuonna 2023 Nuorten vaaleissa äänesti 90 435 nuorta, joka oli erinomainen tulos verrattuna vuoteen 2019, jolloin äänestäjiä oli 62 935. Vuoden 2023 Nuorten vaaleissa suurin osuus järjestävistä tahoista sijoittui peruskoulun 7.–9.-luokkiin, joiden osuus oli 46,93 % ja toiseksi suurin osuus koostui lukioista (25,30 %). Valtakunnallisesti

suosituimmat ehdokkaat olivat Pasi Viheraho (Suomen Kansa Ensin, tubettaja), Ville Merinen (SDP, TikTokista tunnettu terapeuttille) sekä Kai Mykkänen (Kokoomus, kansanedustaja). Erityisesti Viherahon ja Merisen suosioon positiivisesti saattaa vaikuttaa sosiaalisen median kanavien aktiivinen hyödyntäminen, jota on myös kommentoinut Allianssin nuorten osallisuuden asiantuntija Silja Uusikangas Iltalehden artikkelin mukaan (Ristamäki, 21.3.2023).

3.3 Havaittavat pelillistämisen elementit

Tässä kappaleessa tarkastelen Nuorten vaalien 2023 ominaisuuksia sekä niiden mahdollisia pelillistämisen elementtejä. Tarkastelun pohjana toimii Choun (2015) kaavio pelillistämisestä (Octalysis), jonka ensimmäinen ydinelementti on tarkoitus (eng. *Epic Meaning/Calling*). Pelillistämisen yhteydessä tarkoitus tai kutsumus on osallistujan käsitys siitä, että hänet on ”valittu” tekemään jotain itseään suurempaa. Narratiivisessa pelillistämisen tapahtumassa tämä voisi kuvata tarinan sankarin tai päähenkilön aloitusta. Nuorten vaaleissa tarkoitus on äänestäminen sekä yhteiskunnallinen vaikuttaminen, joka pelillistetyssä ympäristössä toimisi kenttänä ja taustatarinana osallistujalle. Tarinallisessa ympäristössä osallistuja, eli nuori äänestäjä, kokisi äänestämisen tehtävänä, lähes sankarillisena työnä ja vastuuna, jonka perimmäisenä tarkoituksena on maailman kehittäminen haluttuun suuntaan. Nuorten vaaleissa ei kuitenkaan korosteta tällaista yksilöllistä narratiivista kerrontaa, vaikka äänestämisestä halutaan antaa mahdollisimman positiivinen ja vastuuntuntoinen kuva. Allianssin sivuilla on eduskuntavaaliehdokkaiden kirjoittamia ohjeita ja vastauksia kysymykseen: ”Miksi nuoren kannattaa äänestää eduskuntavaaleissa?” (Allianssi, tarkistettu 26.4.2023). Artikkelin perusteella äänestämistä kuvataan usein eri tavoin upeaksi mahdollisuudeksi vaikuttaa, suomalaisten nuorten vaikuttamismahdollisuuksia verrataan muun maailman tilanteeseen, ehdokkaat muistelevat omaa nuoruuttaan ja ensimmäisiä äänestystilanteita, nuorten mielenterveyden huonoon tilaan vedotaan sekä politiikan merkitystä nuorten sekä aikuisten elämässä kuvataan väistämättömäksi. Nuorten vaalien tarkoituksena on mahdollistaa äänestäminen ja artikkelin perusteella yleistäen se on demokratian tarkoitus sekä yhteiskunnan aktiivisen jäsenen tehtävä.

Octalysiksen toiseen alueeseen kuuluvat kehitys ja toteutus (eng. *accomplishment*), jota kuvataan erilaisilla pisteillä, merkeillä ja tulostaulukoilla. Nämä olivat myös aiemmin mainittujen tutkimusten mukaan koulutuksen yhteydessä yksi eniten käytetyistä tavoista hyödyntää pelillistämistä opetuksessa. Nuorten vaaleissa oppilaat itse eivät saa yksilöllisiä pisteitä tai merkkejä eri etapeista. Kuitenkin tulokset ovat erittäin tärkeässä asemassa vaalien kannalta, sillä vaalitulokset määrittävät tapahtuman kulun ja lopputuloksen. Vaalien tuloksista myös kerätään paljon erilaista

tilastotietoa, kuten eniten ääniä saaneet puolueet ja ehdokkaat, äänestäjien ja osallistuneiden oppilaitosten määrä, äänestystulokset alueittain sekä vertausluvut aikaisempiin vaaleihin. Koulukohtaista tilastotietoa voidaan kerätä ja julkaista koulun harkinnan ja toiveiden mukaan, esimerkiksi ilmoittamalla hyväksytyjen äänestyslippujen tai osallistujien määrä, tai vaikkapa listaamalla oppilaitoksen suosituimmat puolueet ja ehdokkaat.

Kolmas alue kattaa voimaantumisen (*empowerment*) luovuudesta. Puhtaasti pelillisessä ympäristössä osallistuja toistuvasti selvittää asioita, kokeilee erilaisia yhdistelmiä tai toteuttaa itseään muuten luovasti. Luovuudesta tulee itsessään jo niin palkitseva, että tekemiseen ei välttämättä tarvitse lisätä uutta narratiivista sisältöä, jotta se pysyisi mielenkiintoista. Tästä Chou on maininnut esimerkkinä legoilla leikkimisen tai maalaamisen. Nuorisovaaleissa luovuus sijoittuu ehdottomasti vaalien järjestäjille sekä mahdollisesti erilaisille sisällöntuottajille, jotka ovat inspiroituneet tekemään aiheesta esimerkiksi videomateriaalia. Sisällöntuottajalle tekeminen itsessään olisi jo ennalta tuttua ja motivaatiot tekemiseen saattavat löytyä muualta, mutta Nuorten vaalit voivat inspiroida jatkamaan aihetta. Nuorten vaalien järjestäjät saavat Allianssilta kehikon sekä ohjeet vaalien järjestämiseksi, mutta niistä tiedottaminen, markkinointi ja muu järjestely ovat kunkin järjestäjäjoukkion vastuulla ja näin ollen heidän näköisensä. Projektityö on mahdollista muuttaa pelillisempään muotoon (tutkimuksia), mutta tämä tarkoittaisi projektityön suunnittelua varta vasten pelilliseksi. Tämä voisi onnistua esimerkiksi etappien ja pisteiden muodossa suoritetuista tehtävistä, palkinnon kehittämisessä (jos onnistunut projekti ei olisi riittävä palkinto) sekä tasaisesti nousevien ja haastavien tehtävien luokittelussa. Tässä tapauksessa en ole seurannut yksittäisten projektitiimien työskentelytapoja, mutta tällainen työskentely on kuitenkin mahdollista.

Luovaan työskentelyyn sekä nuorisovaalien mainostamiseen voidaan helposti yhdistää myös narratiivi: omalla toiminnalla voit vaikuttaa ympäristöösi ja yhteisöön. Demokratiaa sekä vaikuttamista voidaan tarkastella demokraattisen kansalaisuuden retorisen tyylin rakenteen sekä kerronnan kannalta, joissa esimerkiksi tavallinen kansalainen voidaan esittää demokratian ”sankarina”, kuten Murphy (2020) on tutkimuksessaan todennut. Tällaisen sankarillisen kansalaisuuden retoriikan avulla voidaan koettaa vaikuttaa ihmisten käyttäytymiseen sekä ajatuksiin politiikkaan osallistumisesta.

Kaavion neljännessä kohdassa käsitellään omistusta (eng. *ownership*), joka liittyy käyttäjän kokemaan omistamisen tunteeseen kehittämiään asioita kohtaan. Pelillistämässä omistaminen liittyy oman käyttöliittymän tai tuotteen personointiin, joka tässä tapauksessa ei ole merkittävässä osassa nuorten vaaleja. Nuorten vaaleissa tätä voisi korostaa esimerkiksi antamalla nuorten valita

sekä suunnitella itse tapahtuman elementit, kampanjamateriaalit sekä esimerkiksi mahdolliset vaalipaneelit. Allianssi tarjoaa kuitenkin hyvin selkeät ja yhdenmukaiset materiaalit vaalien järjestämiseen, joka osaltaan tuo virallisuuden tunnetta eri koulujen välillä. Kouluilla on kuitenkin jonkin verran mahdollisuuksia vaikuttaa omassa koulussaan nuorten vaalien esiin tuomiseen, mutta päävastuu materiaaleista on Allianssilla. Nuorten vaalien tarkoituksena on mukailla oikeaa vaalitulannetta, joka myös vie tilaa omistajuuselementtiin sidoksissa olevalta personoinnilta. Toisaalta omistajuutta voi myös kokea vastuun kautta; jos esimerkiksi ryhmä oppilaita on mukana järjestämässä nuorten vaaleja, voi tämä kohta heidän kohdallaan toteutua paremmin.

Viides ominaisuus on sosiaalinen vaikutus (eng. *social influence*), jonka oletetaan kasvattavan motivaatiota mentoroinnin, kilpailun, sosiaalisten vuorovaikutusten sekä kumppanuuden avulla. Näistä Chou (2015) mainitsee erityisesti tälle elementille ominaiseksi mentoroinnin, ryhmätavoitteet sekä sosiaaliset suhteet. Nuorten vaalit ovat varsinkin järjestelyille osallistuville nuorille sosiaalinen tapahtuma sekä täyttää ryhmätavoitteen määritelmät: järjestäjärhmän tavoitteena on viedä vaalit onnistuneesti loppuun. Myös vaalien virallisuus voi tuoda omanlaisensa motivaation vaalien järjestelyjen toivottuun onnistumiseen. Jos koululla vierailee varsinaisia ehdokkaita ehdokaspaneelissa, voivat ehdokkaat mentorin ominaisuudessa kannustaa nuoria osallistumaan ja käyttämään omia mahdollisuuksia vaikuttamiseen. Toisaalta voi olla myös sosiaalisesti tavoiteltavaa päästä keskustelemaan sekä toteuttamaan tapahtumia yhdessä kuuluisan julkisuuden henkilön kanssa. Chou mainitsee kaaviossaan ”brag button” eli karkeasti suomennettuna *kerskailunappi*, mutta tällä viitataan käyttäjän haluavan kehuskella omalla suorituksellaan tai saavutuksellaan, ja pelimaailmassa tämä voisi toimia eräänlaisena julkisena palkintomerkkinä (eng. *trophy*). Todistusaineisto onnistuneesta tapahtumasta tai yhteistyöstä nimekkään ehdokkaan kanssa voisi olla esimerkiksi yhteiskuva, video, työtodistus tai muu vastaava, jota nuori voi esitellä yhteisölleen esimerkiksi sosiaalisen median kautta. Tällaisia projektitoista saatavia kokemuksia sekä muiden mielenkiinnonkohteiden avulla voidaan myös pyrkiä parantamaan mahdollisuuksia työnhaussa. Tällaiseen projektiin osallistuminen voi myös antaa eräänlaisen kuvan ihmisestä yhteisöissä, varsinkin jos ovat osa järjestäjärhmää.

Kuudes pelillistämisen elementti on niukkuus (eng. *scarcity*). Nuorten vaaleissa tavoitteena on tavoittaa mahdollisimman moni nuori ja saada heidät osalliseksi tapahtumaan. Chou (2015) itse vertaa niukkuutta esimerkiksi Facebookin rajalliseen saatavuuteen alussa, kun alusta oli vain tiettyjen koulujen alumneille. Tämä herätti ihmisissä Choun mukaan kiinnostuksen saada jotain, mitä heillä ei ollut. Nuorten vaalit sinänsä eivät täytä tätä kuvausta elementistä, mutta toisaalta

voidaan verrata joidenkin paikkakuntien koulujen välisiin eroihin: nuorten vaalit eivät ole kouluille pakollinen tapahtuma, vaan he voivat osallistua halutessaan. Näin ollen kaikissa kaupungeissa tai kouluissa ei välttämättä käydä nuorten vaaleja ollenkaan. Jos nuori tai nuoret kokevat jäävänsä paitsi tapahtumasta, on sen mielekkyydessä sekä kiinnostavuudessa onnistuttu. Erityisesti nykyisessä vaiheessa, kun nuorten vaaleja ei järjestetä kaikissa kouluissa, voidaan ajatella niukkuuden toteutuvan, jos nuori kokee nuorten vaalien halutuksi asiaksi.

Seitsemäs elementti liittyy arvaamattomuuteen sekä uteliaisuuteen. Yleisesti peleissä tämä on mielenkiinto saada tietää mitä tulee tapahtumaan: kuinka tarina etenee tai kuka tulee voittamaan. Tämä ilmiö voidaan havaita myös televisiosarjojen tai elokuvien katselemisessa sekä kirjoja lukiessa, ja toisaalta esimerkiksi myös uhkapelejä pelatessa (Chou, 2015). Nuorten vaaleissa tämä toteutuisi äänestystulosten kannalta. Kansalaiset seuraavat tavallisten vaalien tuloksia aktiivisesti, esimerkiksi vuoden 2023 aluevaalien tuloksia seurasi n. 46 % katsojista ja on yksi vuoden katsotuimmista televisio-ohjelmista (Finnpanel, 11.4.2023), joten voitaneen olettaa jonkinlaista kiinnostusta myös nuorilta. Nuorien kiinnostuksen määrästä nuorten vaalien vaalituloksesta ei kuitenkaan ole tarkempaa tietoa, ja tässä tutkimuksessa se ei välttämättä ole tarpeen. Jos voidaan ajatella mielenkiinnon olevan olemassa epätietoisuuteen tulevasta vaalituloksesta, voidaan ajatella seitsemännen pelillistämisen elementin arvaamattomuudesta toteutuvan jossain määrin. Järjestäjryhmällä voi olla myös jonkinlaisia epätietoisuuden tunteita tai ajatuksia vaalijärjestelyjen onnistumisen suhteen.

Choun kaavion (2015) viimeinen pelillistämisen elementti liittyy välttämiseen sekä häviöön. Tässä elementissä käyttäjä haluaa välttää häviämistä sekä aikaisemman kokemuksen tai pisteiden katoamista. Tämä elementti liittyy myös pelin lopettamiseen tai luovuttamiseen. Nuorten vaaleissa ei sinänsä kerätä pisteitä eikä kokemusta/tasoja kartu tapahtuman edetessä niin, että se vaikuttaisi tapahtumassa pärjäämiseen pelillisessä muodossa. Nuorten vaalien tavoitteena on kuitenkin oppimisen sekä kokemuksen karttuminen äänestystilanteessa, mutta nämä eivät sinänsä ole ominaisuuksia, jotka voisit hävitä pelin tavoin tai luovuttaa. Jos ajatellaan äänestäjän eläytyvän äänestystulokseen sekä vaalien kulkuun ja kokee vaalit kilpailuna, jossa voi hävitä tai voittaa, voidaan periaatteessa ajatella jonkinlaista yhdenmukaisuutta pelillistämiseen. Chou mainitsee myös tunteen siitä, että jokin mahdollisuus toimia ei olisi saatavissa enää myöhemmin, liittyisi tähän elementtiin, ja tavallaan äänestyksen tarkoituksena on olla auki vain tietyn ajan, jonka jälkeen et voi enää vaikuttaa. Äänestämässä ei kuitenkaan tarvita samanlaisia taitoja, kokemuksia tai osaamista kuin esimerkiksi peliä pelatessa vaikean tason suorittamiseen tarvitaan.

Nuorten vaalit voidaan sanoa olevan simulaatio demokraattisista vaaleista. Simulaation ja pelillistämisen ero näkyy esimerkiksi pelillistämisen elementtien hyödyntämisessä erilaisissa tilanteissa, kun taas simulaatio pyrkii replikoimaan skenaarion uudelleen. Nuorten vaalien voidaan sanoa olevan simulaatio,

3.4 Nuorten vaalit lukuina

Allianssi on kerännyt Nuorten vaaleista 2021 ja 2023 tilastoja äänestysmääristä valtakunnallisesti, jota voidaan myös tarkastella suhteessa maan varsinaisiin äänestysprosentteihin. Lukujen tarkastelu sekä tulosten vertaus suhteessa valtakunnallisiin vaaleihin antaa kuvaa nuorten ideologioista liittyen ajankohtaiseen politiikkaan.

Nuorten vaaleissa 2023 äänesti yhteensä 90 435 nuorta. Tämä on merkittävästi suurempi määrä nuoria kuin nuorten vaaleissa 2019 äänestysmäärä oli 62 935. Allianssin tilastojen mukaan vuoden 2021 lopussa 12–17-vuotiaiden määrä oli 371 685, joista 90 435 äänesti nuorten vaaleissa. Suhteessa ikäluokan lukumäärään arvioitu osallistumisprosentti ikäluokassa on 24,33 %. Vuoden 2023 äänestyslipukkeista 85 367 lipuketta hyväksyttiin eli 94,4 % koko määrästä. Tässä oli pieni positiivinen muutos verrattaessa vuoteen 2019, jolloin hylättyjen äänien osuus oli 5,76 %. Nuorten vaaleja voidaan myös tarkastella suhteessa varsinaisiin eduskuntavaaleihin 2019 sekä 2023. Vertaamalla Suomessa asuvien Suomen kansalaisten valtakunnallisia vaalitietoja vuosilta 2019 ja 2023 samanaikaisiin nuorten valevaalilukuihin voidaan tarkastella pintapuolisesti nykyistä tilaa. Vuoden 2019 kansallisvaaleissa äänesti 72,1 % äänioikeutetuista Suomen kansalaisista, yhteensä 3 067 707 ääntä 4 255 466 äänioikeutetusta. Äänestysprosentti muuttui hieman vuonna 2023, ja 72,0 % äänioikeutetuista osallistui, mikä on 3 078 010 ääntä 4 277 487 äänioikeutetusta kansalaisesta. Hylkäysprosentti eroaa kuitenkin huomattavasti kansallisten ja nuorisovaalien välillä. Vaikka hylkäysprosentti jäi kansallisten vaalien 2019 tiedoissa määrittelemättömäksi, vuoden 2023 kansallisten vaalien hylkäysprosentti oli 0,5 %, mikä viittaa suhteellisesti matalampaan hylkäysprosenttiin yleisissä vaaleissa verrattuna nuorisovaaleihin, joissa 5,6 % äänistä hylättiin. Tämä huomattava ero hylättyjen äänten määrässä saattaa viitata tiukempaan hyväksymisprosessiin kansallisissa vaaleissa tai mahdollisesti nuorten äänestysprosessin ollessa vielä harjoittelua sekä epävirallista.

Vuodesta 2021 lähtien väestötiedot kattoivat 371 685 12–17-vuotiasta henkilöä. Vuoden 2023 nuorisovaaleissa ääniä oli yhteensä 90 435, mikä on noin 24,33 % oletetusta nuorisoväestöstä. Tapahtumaa järjestämässä sekä toteuttamassa oli huomattava määrä erilaisia tahoja ja yhteensä 929 organisaatiota. Nämä kokonaisuudet kattoivat erilaisia oppilaitoksia, esimerkiksi peruskoulut

(luokille 1–6), joihin kuului 152 eri organisaatiota, sekä yläkouluja (luokat 7–9), joita osallistui yhteensä 436. Lisäksi lukiota osallistui 235 ympäri Suomea, kun taas ammatillisia oppilaitoksia oli 69 ja muita koulutus- tai nuorisokeskeisiä ryhmiä yhteensä 47. Verraten perusopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin 2014 (Opetushallitus) voidaan huomata yhteiskuntaopin demokratiakasvatuksen aiheiden sijoittuvan oppilailla 3-9-luokkien välille, erityispainotuksena 7-9-luokat, sekä lukiossa yhteiskuntaoppi sijoittuu opetettaviin ja mahdollisesti kirjoitettaviin aineiseen, joten Nuorten vaaleja järjestettäneen oppilaille, joille aihealue on muutenkin läsnä opetuksessa.

Valtakunnallinen äänimäärä, Nuorten vaalien järjestäjät			
	Nuorten vaalit 2023	Nuorten vaalit 2019	
			<i>Varsinaiset eduskuntavaalit 2019</i>
Kaikki äänet yhteensä:	90 435	62 935	3 099 760
yhteensä hyväksytyt äänet	85 367	59 307	3 081 916
hylätyt äänet	5 068	3 628	17 844
Hylättyjen %-osuus:	5,60%	5,76%	0,58%
12–17-vuotiaiden määrä 2021 lopussa:			371685
Nuorten vaaleissa annettujen äänien määrä:			90435
Montako prosenttia ikäluokasta äänesti Nuorten vaaleissa (arvio):			24,33%
Nuorten vaaleja järjestävät tahot 2023 yht.:	929		100 %
	Peruskoulu, luokat 1.-6.	152	16,36%
	Peruskoulu, luokat 7.-9.	436	46,93%
	Lukio	235	25,30%
	Ammatillinen oppilaitos	69	7,43%
	Muu oppilaitos	2	0,22%
	Nuorisovaltuusto	21	2,26%
	Nuorten työpaja	1	0,11%
	Nuorten harrastusryhmä	2	0,22%
	Muu nuorten ryhmä	11	1,18%

Kuva 2 – Allianssin tuottama julkinen taulukko Nuorten vaaleista (2023)

4. Tutkimuskysymyksiin vastaaminen

Tämä tutkimuksen tutkimuskysymykset keskittyvät pelillistämisen ja digitalisaation suhteeseen politiikassa. Tutkimussuunnitelman edetessä vaihtoehdot kysymyksille olivat laajat, ja tutkittuani aiempaa kirjallisuutta sekä tutkimusta, päädyin nykyisiin aiheisiin. Tutkimukseni päätutkimuskysymykset ovat:

- › Voidaanko nuorten vaaleja pitää pelillistettynä tai pelillisenä opetusvälineenä?
- › Pelillistääkö digitalisaatio politiikkaa nuorten vaalien osalta?
- › Mikä on digitalisaation ja pelillistämisen asema demokratiakasvatuksessa?

Näiden kysymysten lisäksi olen tarkastellut 18–29-vuotiaiden nuorten aikuisten suhtautumista yhteiskunnallisiin sekä poliittisiin kysymyksiin sosiaalisessa mediassa. Päätutkimuskysymyksiin vastatakseni olen aikaisemmissa luvuissa avannut pelillistämisen, digitalisaation ja demokratiakasvatuksen tematiikkaa. Kolmas luku oli tarkempi katsaus Nuorten vaaleihin ilmiönä, jonka tarkoituksena on pohjustaa tämän luvun pohdintaa. Merkittävä kysymys tälle tutkimukselle on ollut prosessin alkuhetkistä lähtien aineisto sekä tutkimusmetodien määrittely sekä rajaus. Tässä luvussa vastaan tarkemmin tutkimuskysymyksiin, kuinka aineistoon on päädytty sekä käsittelen aineistoon liittyviä tutkimustuloksia eri näkökulmista.

4.1 Tutkimusaineiston rajauksesta

Tarkastelen Nuorten vaaleja laadullisesti tapaustutkimuksena, jonka tukena olen käyttänyt kirjallisuuskatsausta yhdistettynä synteisiin ja sisällönanalyysiin. Erityisesti puhuttaessa pelillistämisen ominaisuuksista oli tälle tutkimusaiheelle mielekästä tutustua aiempien tutkimuksien tapoihin luokitella pelillistämistä sekä pelillisyyttä ja verrata näitä Nuorten vaalien ominaisuuksiin. Haastattelujen tai kyselyiden toimiminen aineistona oli pitkään vaihtoehtona, mutta lopulta päädyin tarkastelemaan haluamani kysymyksiä aiemmista suoritetuista kyselyistä: Turun yliopistossa on tehty kysely *Digitalisoituva Suomi 2017–2018* (Sivonen ym. 2022), jossa on esitetty osallistujille myös tähän tutkimukseen liittyviä kysymyksiä. Nuorten vaaleihin osallistuneiden nuorten haastattelemine tai heille suunnattu kysely voisi olla myös ajankohtainen, erityisesti huomioiden 1990-luvulla tehdyt tutkimukset, joissa nuoria on ja aihetta tutkittu haastatteluiden avulla. Tämän tutkimuksen aiheen rajauksena on kuitenkin vahvasti pelillistäminen ja sen tarkastelu ilmiönä, joten kokemuslähtöinen tutkimus haastatteluiden tai kyselyn avulla voisi olla mahdollinen aihe jatkotutkimukselle.

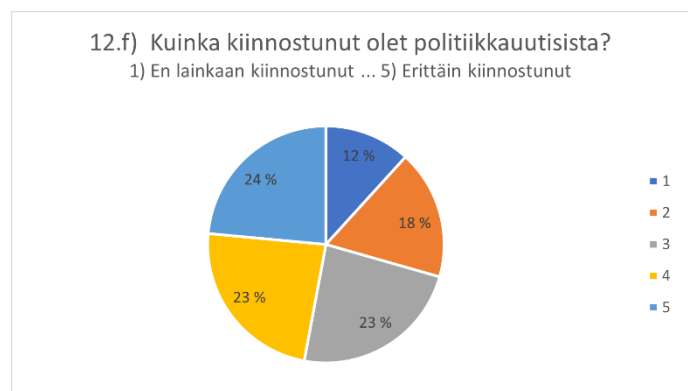
Käsitelläkseni Nuorten vaaleja tapaustutkimuksena, koin tarpeelliseksi tutustua pelillistämisen sekä pelillisyyden ominaisuuksiin kirjallisuuskatsauksen sekä synteessin avulla. Kirjallisuuskatsaus toimi pohjana myös luvussa kaksi, jossa tarkastelin aiempaa kirjallisuutta sekä tutkimuksia tematiikkaan liittyen. Aineiston suhteen synteessin avulla keräsin eri tutkimuksista määriteltyjä pelillistämisen ominaisuuksia ja arvioin niitä suhteessa Nuorten vaaleihin.

4.2 Nuorten aikuisten suhtautuminen digitaaliseen politiikkaan

Demokratiakasvatuksen tavoitteena on antaa nuorille työkaluja aktiiviseen osallistumiseen demokraattisessa päätöksenteossa (Demokratiakasvatus.fi, 2023). Näitä taitoja opetellaan koulussa eri luokka-asteilla oppitunneilla sekä erilaisten projektien avulla. Samantyylliselle tutkimukselle olisi mielenkiintoista saada nuorten nykyisiä mielipiteitä ja näkökulmia, ja tästä syystä tarkastelin Turun yliopistossa Sivosen, Koivulan ja Saarisen (2022) tuottamaa tutkimuskyselyä nimeltään *Digitalisoituva Suomi 2017–2018*, jossa on kysytty aiheeseen liittyviä kysymyksiä. Tämän osion on tarkoituksena avata nuorten aikuisten mielikuvia yhteiskunnallisista ja poliittisista asioista sosiaalisessa mediassa.

Tutkimuksessa tutkittiin 1940–1999 syntyneitä suomalaisia, joista tähän tutkimukseen on otanta 1990–1999-syntyneistä henkilöistä ja heitä yhteensä oli 392 kaikista tutkimukseen osallistuneista. Tämä tutkimus on tehty vuosina 2017 ja 2018, jolloin tutkimukseen osallistuneet henkilöt ovat olleet 18–28-vuotiaita. Tämän tutkimustuloksen hyödyntämisen tavoitteena on antaa kuvaa nuorten aikuisten mielikuvista, tavoista sekä asenteista median poliittisesta puolesta sekä digitaalisuudesta. Sosiaaliseen mediaan liittyvät tiedot, tavat sekä trendit nousevat ja laskevat nopeasti, joten jossain määrin tämänkin tutkimuksen tulokset saattavat olla joiltain osin muuttuneet verrattuna vuoteen 2023. Tämän mittakaavan tutkimuksia ei ole kuitenkaan viime vuosilta näiltä aiheilta, ja toisaalta oman tutkimukseni aiheena on Nuorten vaalit, joita on järjestetty jo useamman vuosikymmenen ajan. Tutkimustulosten tarkoituksena on antaa suuntaviitteitä nuorten aikuisten mielikuviiin sekä maailmaan aiheesta, ja vastata digitaalisuuden ja politiikan väliseen suhteeseen pohtiessani, kuinka digitalisaatio mahdollisesti pelillistää politiikkaa.

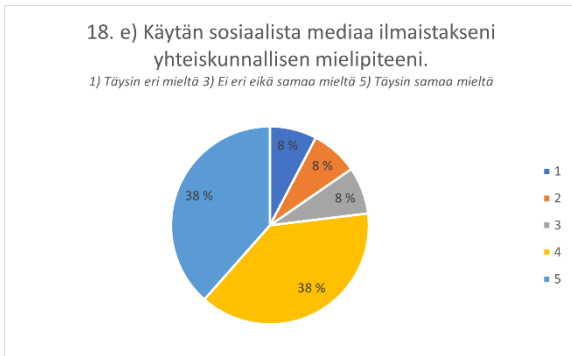
Tutkimukseen (Sivonen ym. 2022) osallistui 3724 suomalaista, joista nuoria aikuisia oli 392. Tutkimuksessa oli yhteensä 37 erilaista kysymystä liittyen digitalisuuteen ja sosiaaliseen mediaan, ja tähän tutkimukseen niistä on valittu politiikkaan



Taulukko 1

sekä yhteiskuntaan liittyvät kysymykset. Ensimmäisenä valittuna kysymyksenä oli kysymys ”12. f) Kuinka kiinnostunut olet politiikkauutisista?”. Vastaukset olivat hyvin tasaisesti jakautuneet vastausvaihtoehtojen 1-5 välille, joista 1 = En lainkaan kiinnostunut ja 5 = Erittäin kiinnostunut. Vastauksia 4 (23 %) ja 5 (24 %) on 17 prosenttiyksikköä enemmän kuin vastauksia 1 (12 %) ja 2 (18 %) yhteenlaskettuna, joten tämän otannan henkilöillä on kiinnostusta aiheeseen.

Kysymyksessä 18 e) kysyttiin: ”Käytän sosiaalista mediaa ilmaistakseni yhteiskunnallisen

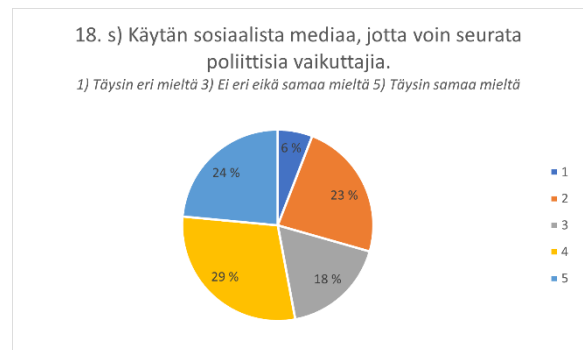


mielipiteeni.” ja tässä enemmistö selkeästi koki toimivansa näin. Vastausvaihtoehtona oli asteikko 1-5, jossa 1 = Täysin eri mieltä ja 5 = Täysin samaa mieltä. Vastauksia 4 (38 %) ja 5 (38 %) oli yhteensä kaikista vastauksista 76 %, eli selvä enemmistö. Vastauksia 1 (8 %) ja 2 (8 %) oli yhteensä 16 %.

Taulukko 3

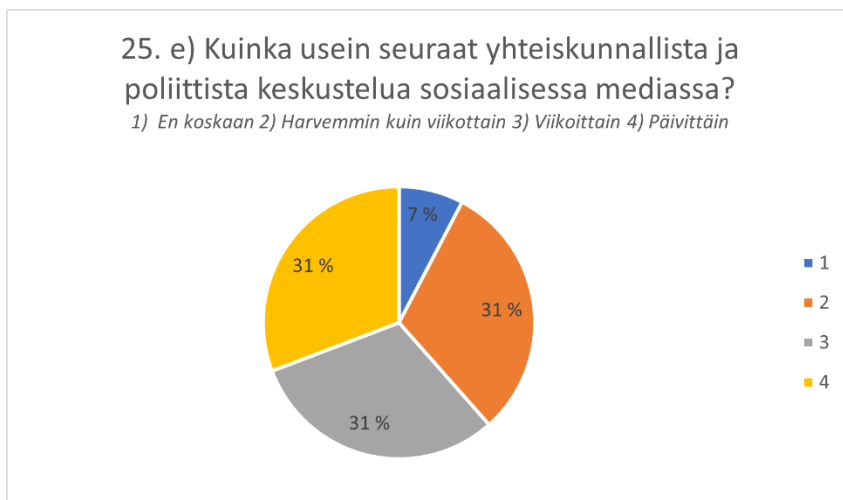
Aiheeseen liittyen kysymys 18 s): ”Käytän

sosiaalista mediaa, jotta voin seurata poliittisia vaikuttajia.” sai kuitenkin hieman enemmän hajontaa, vaikka tässäkin tapauksessa enemmistö (vastaukset 4 (24 %) ja 5 (29 %) yhteensä 53 %) vastasi toimivansa näin. Toisaalta myös suurempi osa (vastaukset 1 (6 %) ja 2 (23 %) yhteensä 29 %) vastasi kieltävästi. Monelle sosiaalinen media voi olla tapana seurata useaa erilaista vaikuttajaa sekä julkisuuden henkilöä,



Taulukko 2

ja tässä kysymyksessä ei selviä kuinka suuri merkitys juuri poliittisella merkityksellä on sosiaalisen median käyttöön: käyttäkö henkilö sosiaalista mediaa ainoakseen seuratakseen poliittisia vaikuttajia vai onko tämä yksi syy muiden joukossa.



Taulukko 4

Kysymysosiassa 25 tarkasteltiin, kuinka usein henkilöt tekivät tiettyjä toimintoja yhteiskunnallisiin tai poliittisiin julkaisuihin liittyen. Näissä vastausvaihtoehdot olivat numeroasteikolla 1–4 ja selityksinä: 1) En koskaan, 2)

Harvemmin kuin viikoittain, 3) Viikoittain ja 4) Päivittäin.

Kysymyksessä 25 e) kysyttiin: ”Kuinka usein seuraat yhteiskunnallista ja poliittista keskustelua sosiaalisessa mediassa?”. Vain pieni osa (7 %) vastasi vaihtoehdon 1 eli ”en koskaan”. Muut vastaukset olivat tasaisesti edustettuina 31 %.

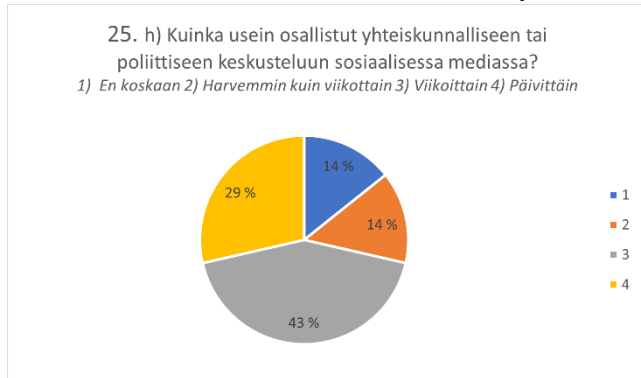
Kysymys 25 f liittyi poliittisen tai yhteiskunnallisen sisällön tuottamiseen sosiaalisessa mediassa. Tämänkin kysymyksen vastauksissa enemmistö (vastauksia 4 (33 %) ja 5 (33 %) yhteensä 66 %) vastasi tuottavansa itse



Taulukko 6

tällaista sisältöä joko päivittäin tai viikoittain sosiaaliseen mediaan. Verrattuna kysymykseen 25 e, vastauksia ”en koskaan” oli kuitenkin yli kaksi kertaa enemmän. Saman kysymyksen numero 25

kategoriassa h kysyttiin: ”Kuinka usein osallistut yhteiskunnalliseen tai poliittiseen keskusteluun sosiaalisessa mediassa?”. Tämän kysymyksen vastauksissa selkeä enemmistö oli viikoittaisen vastausvaihtoehdon (3) takana 43 %. Vastauksia 1 ja 2 oli molempia 14 %

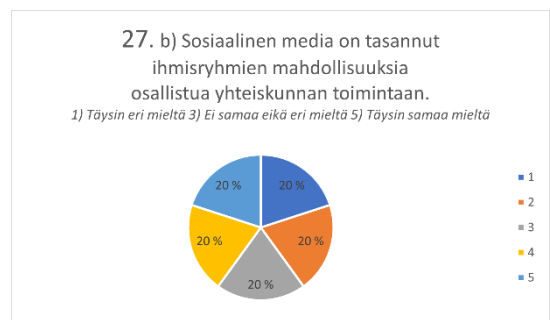


Taulukko 5

(yhteensä 28 %), ja vastauksia 4 oli 29 %.

Yhteensä vastauksia 3 ja 4 oli 72 %, joka on hyvin lähellä kysymyksen ”Käytän sosiaalista mediaa ilmaistakseni mielipiteeni”-vastauksia (76 %). Tämä voisi viitata poliittisen mielipiteen ilmaisun olevan osaksi poliittisen keskusteluun osallistumista, ja toisaalta myös kysymyksessä 25 f enemmistö (66 %) koki tuottavansa sosiaaliseen mediaan poliittista tai yhteiskunnallista sisältöä aktiivisesti.

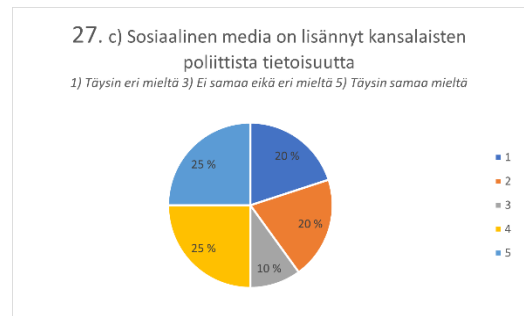
Kysymyksiin nro 27 vastausvaihtoehdot olivat 1 = Täysin eri mieltä, 3 = Ei samaa eikä eri mieltä ja 5 = Täysin samaa mieltä. Osallistujien vastaukset menivät täysin viiteen eri osaan, kun heiltä kysyttiin mielipidettä kysymykseen: ”sosiaalinen media on tasannut ihmisryhmien mahdollisuuksia osallistua yhteiskunnan toimintaan.”. Kaikkiin vastausvaihtoehtoihin tuli yhteensä 20 % äänistä. Kyselyssä ei voinut tarkemmin eritellä syitä tai vastata



Taulukko 7

erilaisten näkökulmien/asemien kautta.

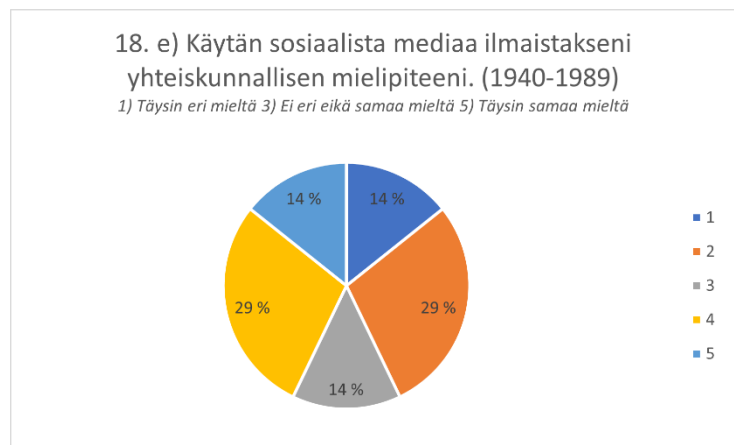
Kysymys 27 c: ”Sosiaalinen media on lisännyt kansalaisten poliittista tietoisuutta” sai myös suhteellisen tasaiset tulokset. Tällä kertaa vähemmistö vastasi vaihtoehdon 3 = Ei samaa eikä eri mieltä, 10 %. Puolet vastaajista (vastaukset 4 (25 %) ja 5 (25 %) kokivat väittämän pitävän paikkansa.



Taulukko 8

Ensimmäisessä tarkastellussa kysymyksessä havaittiin, että osallistujat osoittivat kiinnostusta politiikkauutisiin, sillä suuri osa vastaajista ilmoitti olevansa vähintään kohtalaisen kiinnostunut aiheesta. Sosiaalisen median rooli yhteiskunnallisen mielipiteen ilmaisussa korostui kysymyksen 18e kautta, kun enemmistö vastaajista kertoi käyttävänsä sosiaalista mediaa tähän tarkoitukseen. Vaikka poliittisten vaikuttajien seuraamisessa oli hieman hajontaa, monet ilmoittivat seuraavansa aktiivisesti poliittista ja yhteiskunnallista keskustelua sosiaalisessa mediassa. Vastausten perusteella suuri osa vastaajista ei ainoastaan seuraa keskustelujä, vaan osallistuu myös aktiivisesti yhteiskunnalliseen ja poliittiseen keskusteluun. Kysymyksiin 27 liittyen osallistujien näkemykset sosiaalisen median vaikutuksesta yhteiskunnalliseen toimintaan jakoutuivat tasaisesti verrattessa aiempiin kysymyksiin. Halusin verrata vielä kysymystä 18 e nuorten aikuisten (s. 1990–1999) ja aikuisten (s. 1940–1989) välillä.

Viereisessä ympyräkaaviossa on vuosina 1940–1989 syntyneiden kyselyyn vastanneiden vastaukset kysymykseen: ”Käytän sosiaalista mediaa ilmaistakseni yhteiskunnallisen mielipiteeni”. Hajonta on huomattavasti tasaisempaa verrattaessa nuorten aikuisten antamiin vastauksiin (vastaustulokset 1 (8 %), 2 (8 %), 3 (8 %), 4 (38 %) ja 5 (38 %)). Nuoret aikuiset käyttävät sosiaalista mediaa tämän tutkimuksen perusteella huomattavasti enemmän yhteiskunnallisen mielipiteen ilmaisuun. Eroa aikuisten ja nuorten aikuisten yhteenlaskettujen vastausten (4 & 5) välillä on 33 prosenttiyksikköä: aikuisista 43 % ja nuorista aikuisista 76 % vastasi olevansa täysin samaa mieltä tai samaa mieltä tähän kysymykseen.



Taulukko 9

nuoret aikuiset käyttävät sosiaalista mediaa tämän tutkimuksen perusteella huomattavasti enemmän yhteiskunnallisen mielipiteen ilmaisuun. Eroa aikuisten ja nuorten aikuisten yhteenlaskettujen vastausten (4 & 5) välillä on 33 prosenttiyksikköä: aikuisista 43 % ja nuorista aikuisista 76 % vastasi olevansa täysin samaa mieltä tai samaa mieltä tähän kysymykseen.

Digitaalisuus on tämän rajallisen katsauksen perusteella varsinkin nuorten aikuisten osalta vaikuttanut positiivisesti politiikan seurantaan sekä osallistumiseen. Vastaajia on tutkimuksessa ollut huomattavasti, mutta on otettava huomioon myös vertailun puute vuosien saatossa sekä sosiaalisen median/teknologian jatkuva muutos. Eräissä Kantar Publicin tutkimuksissa ”Nuoret äänestäjät vuonna 2023”, jossa tutkittiin 18–29-vuotiaita nuoria aikuisia, mainitaan sosiaalisen median olevan mielekkäin tapa saada tietoa ehdokkaista ja puolueista (52 % vastaajista valitsi sosiaalisen media, 47 % vaalikoneen, 28 % televisio/radio/podcastit) (Hormio ym. 2023). Samansuuntaisessa taloustutkimuksessa ”18-29-vuotiaiden äänestysaiheet kuntavaaleissa” saatiin kysymykseen ”Mistä haluaisit saada tietoa ehdokkaista ja puolueista?” vastaukseksi sosiaalinen media 75 %, vaalikoneet 66 % ja puolueiden & ehdokkaiden Internet-sivut 34 % (Rahkonen, 2021). Hormion ym. (2023) sekä Rahkosen (2021) kyselyissä annetaan viittausta sosiaalisen median merkityksestä, mutta verrattaessa Sivosen ym. (2022) tekemää tutkimusta nykyhetkeen, tilanne saattaa joiltain vastauksilta olla erilainen, sillä jo viiden vuoden sisällä on tapahtunut merkittäviä muutoksia käytettävien sosiaalisen median alustojen välillä. Esimerkiksi Sivosen ym. (2022) kyselyssä mainitut sosiaalisen median palvelut olivat Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, YouTube, LinkedIn, Pinterest, Facebook Messenger, WhatsApp, Jodel ja Vimeo. Merkittävä alusta TikTok puuttuu tästä kyselystä kokonaan ja tällä hetkellä (vuosi 2023) on TikTok merkittävässä osassa yhteiskunnallisten mielipiteiden ilmaisussa sekä tiedon jakamisessa, varsinkin nuorten ja nuorten aikuisten keskuudessa. Esimerkiksi TikTokin poliittista puolta ovat tutkineet Cervi ym. (2023), Zamora-Medina (2023) sekä Battista (2023) erilaisten poliittisten TikTok-ilmiöiden kautta, joista mainittakoon nopeasti vuoden 2022 Italiassa käydyt vaalit Battistan tutkimuksessa (2023) ja Zamora-Medinan (2023) tutkimus espanjalaisten politikkojen TikTok-käytöstä. Termi *politainment* nousee myös useasti esiin tutkimuksissa, eli politiikka yhdistettynä viihteeseen (*politics* = politiikka, *entertainment* = viihde).

Digitaalisuuden myötä politiikka yhdistyy helposti viihteeseen (Battista, 2023; Zamora-Medina, 2023; Cervi ym. 2023), mutta digitaalisuus itsessään on tarjonnut alustan poliittisen tiedon jakamiselle sekä itseilmaisulle. Nuorten aikuisten suhtautuminen voi antaa viitteitä nykyisten nuorien ajatuksista poliittisista ja yhteiskunnallisista asioista, mutta suoraan näin ei voida olettaa. Kuitenkin nuoremmat sukupolvet ovat usein trendien edelläkävijöitä, joka saatetaan huomata myös Battistan (2023) sekä Cervin ym. (2023) tutkimuksissa. Myös Suomen eduskuntavaaleissa 2023 osa ehdokkaista mainosti itseään usealla eri sosiaalisen median alustalla sekä hyödynsi erilaisia trendejä vaalimainonnassaan. Aiheesta löytyi jo muutama tutkimus, joista mainittakoon Uusitalon (2023) opinnäytetyö aiheesta, jossa tarkasteltiin eduskuntavaalit 2023-aiheisia TikTokiin jaettuja videoita

vuoden 2022 lopusta vuoden 2023 alkuun. Tutkimuksen perusteella vaalit lisäsivät poliittista keskustelua TikTokissa merkittävästi, ja usein videoissa hyödynnettiin vastakkainasettelua, trendejä, debatteja tai julkisuuden henkilöitä (Uusitalo, 2023).

Suomi on digitalisoitunut merkittävästi viime vuosien aikana ja valtiovarainministeriön mukaan (2023) suomalaisilla on tutkitusti EU-maiden paras digiosaaminen sekä on maailman parhaimmistossa julkisissa sähköisissä palveluissa. Varsinaisten vaalien kaikki prosessit ovat myös digitaalisessa muodossa: ehdokkaaksi asettuminen, viestiminen äänestäjille, digitaaliset vaalikoneet ja reaaliaikaiset tulospalvelut mainittakoon näistä esimerkkeinä. Tarjolla on myös perinteisen median ja postin kanavat, mutta digitaalinen sisältö voidaan nähdä suurena mahdollistajana sekä alustana poliittiselle keskustelulle sekä toiminnalle.

4.3 Pelillisyyden ja digitaalisuuden elementit politiikassa

Aikaisemmin tässä tutkimuksessa on käsitelty tarkemmin pelillistämisen ja digitalisaation käsitteitä sekä niiden välistä suhdetta. Saavutettavuuden ja poliittisiin aiheisiin sitoutumisen lisääminen digitaalisten työkalujen ja alustojen avulla ovat herättäneet erilaisia oletuksia niiden mahdollisuuksista sekä rajoitteista. Teknologian monitahoisuus tässä yhteydessä viittaisi siihen, että vaikka se voisi laajentaa osallistumismahdollisuuksia, eri tekijät (esimerkiksi käytettävyyden mielekkyys, mielenkiintoisuus sekä saavutettavat tulokset) voivat silti haitata osallistumista tai vaikuttaa negatiivisesti demokratiakasvatustapahtuman onnistumiseen. Digitaalisiin alustoihin upotetuissa interaktiivisissa elementeissä toistuu usein pelillisiä elementtejä, mikä näennäisesti voisi edistää osallistumista sekä vuorovaikutusta. Pistejärjestelmien, merkkien tai vuorovaikutteisten palautemekanismin käytön vaikutus voi kuitenkin poliittisessa yhteydessä olla kyseenalaista.

Jatkuvasti kehittyvät sosiaalisen median eri alustat sitovat yhteen poliittista diskurssia sekä toimii keskustelun, kampanjoiden ja yhteisön vuorovaikutuksen areenana. Näissä puitteissa poliittisten sitoumusten mahdollinen pelillistäminen tykkäyksiä, jakoja ja kommentteja käyttämällä voi toimia ehdokkailla sekä puolueilla erityisesti vaalien alla, mutta tämä itsessään ei välttämättä luo äänestäjälle tai tavalliselle kansalaiselle sellaista pelillisyyden tilaa, jota yleisesti näillä ominaisuuksilla tavoiteltaisiin. Sen sijaan erilaisilla koulutustyökaluilla sekä osallistavilla projekteilla voitaisiin kehittää pelillisten elementtien avulla kiinnostuksen ja ymmärryksen kasvattamiseksi. Seuraavissa alaluvuissa tarkastellaan paremmin näitä aiheita vastaten aiemmin määriteltyihin tutkimuskysymyksiin.

4.3.1 Nuorten vaalit pelillisenä opetusvälineenä

Tämän alaluvun tarkoituksena on vastata tutkimuskysymykseen: ”Voidaanko nuorten vaaleja pitää pelillistettynä opetusvälineenä?”. Käsittelen Nuorten vaaleja tässä tutkimuksessa tapaustutkimuksen menetelmistä, ja huomio tutkimuksessa kiinnittyy itse tapahtumaan sekä sen ominaisuuksiin, joita on tässä luvussa tarkemmin läpikäytyjen aiempien tutkimusten avulla selvitetty ja luokiteltu. Tähän tutkimukseen eniten ovat vaikuttaneet Choun (2015) luokittelu pelillisyyden elementeistä, mutta tarkastelen tässä lähemmin myös Deterdingin ym. (2011) sekä Hamarin ym. (2016) mainitsemia ominaisuuksia tutkimuksissaan. Alla oleviin kaavioihin olen tarkemmin jaotellut ominaisuuden tai pelillisyyden tason, lyhyen kuvauksen siitä tai esimerkin sekä tämän ominaisuuden läsnäolon Nuorten vaaleissa. Läsnäolon olen myös jaotellut kahteen eri kategoriaan: läsnä äänestäjälle tai läsnä järjestäjälle. Nuorten vaaleissa myös nuoret voivat osallistua vaalien järjestämiseen, ja joissain kohdissa tapahtuma näyttyy erilaisena järjestäjälle kuin äänestäjälle. Vastausvaihtoehdot läsnäoloihin ovat ”Läsnä”, ”Osittain” sekä ”Poissa”. Vaihtoehdot ovat suhteellisen yksinkertaiset, mutta käyn läpi kaavioiden alla syitä vastauksille. Yksinkertaisuuden on tarkoitus antaa kontrastia ominaisuuksien mahdolliselle läsnäololle, sillä tutkimuksen ja tämän tutkimuskysymyksen tarkoituksena on selvittää vastausta tämän opetustapahtuman pelillisyyteen.

Ensimmäisessä kaaviossa (kaavio 1 alla) on Deterdingin ym. (2011) tutkimuksessa mainittuja ominaisuuksia, jotka keskittyvät suuresti pelien pelilliseen suunnitteluun sekä mekaniikkaan.

Taso	Kuvaus	Esimerkki	Läsnäolo (äänestäjä)	Läsnäolo (järjestäjä)
Pelirajapinnan suunnittelumallit	Yleiset vuorovaikutussuunnittelun osat	Merkki, tulostaulu, taso	Osittain	Läsnä
Pelisuunnittelumallit ja -mekaniikat	Yleiset pelattavuuden osat	Aikarajoitus, rajalliset resurssit, vuorot	Osittain	Läsnä
Pelisuunnitteluperiaatteet ja heuristiikka	Arvioivat suunnitteluohjeet	Kestävä pelaaminen, selkeät tavoitteet, erilaisten pelityylien kirjo	Poissa	Läsnä
Pelimallit	Pelikomponenttien käsitteelliset mallit	MDA; haaste, fantasia, uteliaisuus; pelisuunnittelurakenteos	Osittain	Läsnä
Pelisuunnittelumenetelmät	Pelisuunnitteluun erikoistuneet käytännöt ja prosessit	Testaus, pelaajakeskeinen suunnittelu, arvotietoinen pelisuunnittelu	Poissa	Poissa

Kaavio 1

Aiheesta laajemmin puhuttu luvussa kolme. Ensimmäisenä ominaisuutena on vuorovaikutus merkkien, tulostaulujen tai tasojen osilta. Luvussa neljä aiheena oli myös nuorten vaalien pelillistämisen elementit suhteessa Choun (2015) kaavioon, josta mainittuna merkit, pisteet ja tulostaulut voitaisiin yhdistää vaalitulokseen. Äänestäjä itse ei kuitenkaan saa pisteitä tai etene ”pelissä” vaalitulanteessa, ellei äänestäjä mahdollisesti eläytyisi vaalitulokseen tai kokisi sen myös kilpailuksi. Pääasiassa tämä on läsnä kuitenkin järjestäjille, sillä heillä on tavoitteena onnistuminen sekä positiivinen tulos tapahtuman onnistumisen ja/tai äänestysprosentin suhteen.

Toisessa tasossa keskitytään aikarajoituksiin, rajallisiin resursseihin sekä vuoroihin. Äänestäjälle nämä ominaisuudet ovat osittain läsnä: aikaa äänestämiseen on rajattu aika. Järjestäjälle mainitut esimerkit ovat kaikki läsnä, aikarajoitus vaalien järjestämiselle sekä tapahtumalle, rajalliset resurssit vaalien järjestämisen yhdistyessä koulutyöskentelyyn sekä vuorot, jos järjestäjät ovat myös vuoroissa itse vaalien aikana erilaisissa rooleissa. Kolmannessa tasossa keskitytään pelaamiseen, tavoitteisiin sekä erilaisten pelityyliin kirjoon. Äänestäjälle nämä eivät ole merkittäviä asioita, sillä vaaleja seurataan passiivisesta roolista lukuun ottamatta äänestämistilannetta sekä ehdokkaihin tutustumista. Järjestäjä on kuitenkin pidempään mukana järjestysprosessissa luoden samalla itselleen tiettyä käyttäytymismallia/roolia, joka voidaan rinnastaa pelityyliin. Järjestäjillä on myös selkeät tavoitteet tapahtuman onnistumisesta tai lopputuloksesta. Neljännessä tasossa äänestäjillä on osittain läsnä esimerkkielementeistä haaste sekä uteliaisuus, jotka liittyvät ehdokkaihin tutustumiseen sekä vaalien lopputuloksiin. Kuitenkaan äänestäminen ei ole äänestäjälle niinkään haaste kuin toiminta, ellei mahdollinen äänestäjä kokisi tilannetta haastavaksi tai vaikeaksi. Järjestäjälle haaste on tapahtuman järjestäminen, vaalien onnistuminen sekä näiden lisäksi sama uteliaisuus vaalien lopputulokseen ja ehdokkaihin tutustuessa. Järjestäjä saattaa myös olla läheisemmin yhteydessä ehdokkaihin, esimerkiksi järjestettäessä vaalipaneeleita.

Viimeinen ja viides taso liittyy testaamiseen sekä pelaajalähtöiseen suunnitteluun. Tämä ei ole läsnä äänestäjällä: mahdollinen testaus voisi liittyä tutkijan tai muun toimijan haluun testata tai tutkia tiettyä äänestystilannetta, mutta yleisesti ottaen äänestyksen toimimisen testaaminen ei ole läsnä. Äänestäjän kokema harjoitus äänestystilanteesta voidaan toki ajatella olevan jonkinlaista testaamista simulaation avulla tosielämän tapahtumasta, mutta tässä kohtaa testaamisella viitataan pelisuunnitteluun, jota tässä tapauksessa voidaan verrata vaalien toimintaketjujen testaamiseen. Järjestäjä-roolissa voidaan kenties testata vaaliurnan sijaintia tai jonotusta, mutta testaaminen itsessään ei välttämättä ole suurimmassa roolissa Allianssin opastaessa kouluja sekä järjestäjien oikeanlaisista äänestyspaikoista. Erityisesti ajatellen kategorian liittyvän myös pelaajalähtöiseen ja arvotietoiseen pelisuunnitteluun.

Kaaviossa 2 on esitetty Choun (2015) teoksessa määritellyt pelillistämisen elementit. Näitä on myös aiemmin käsitelty luvussa kolme Nuorten vaalien pelillisiä ominaisuuksia tutkiessa, mutta tässä kaaviossa tarkastellaan vielä samoin kriteerein kuin yllä ominaisuuksien läsnäoloa äänestäjille sekä järjestäjille.

Eepinen merkitys osallisuudesta suurempaan kokonaisuuteen on enemmän läsnä järjestäjällä kuin äänestäjällä. Eepinen merkitys toimii äänestäjille enemmän ideologisena vetovoimana, kun taas järjestäjät voivat kokea tämän konkreettisena roolina tapahtuman onnistumisessa. Seuraavassa

tasossa äänestäjät etenevät kohti äänestystavoitettaan, mutta he eivät kerää yksilöllisiä pisteitä tai merkkejä. Järjestäjät puolestaan arvioivat edistymistään vaalien onnistumisen ja tulosten kautta, joka heijastuu pisteinä ja saavutuksina tapahtuman järjestämisessä. Molemmat roolit voivat kuitenkin eläytyä vaalitulokseen ja kokea samaistumista oman ehdokkaan tuloksesta. Kolmas ominaisuus eli voimaantuminen ei ole vahvasti läsnä äänestäjien kokemuksessa, kun taas järjestäjät voivat käyttää luovuuttaan tapahtuman suunnittelussa ja toteutuksessa. Järjestäjien voimaantuminen liittyy vahvasti luovuuteen ja kykyyn vaikuttaa tapahtuman kulkuun, mutta toisaalta järjestäjillä ei ole rajattomasti valtaa ja luovuutta muokata tapahtumasta omannäköinen Allianssin tarjotessa mainostus- sekä vaalimateriaalit. Toisaalta tämä tekee tapahtumasta yhdenmukaisen kaikkialla Suomessa ja näin ollen saattanee luoda virallisemmän vaikutelman, ja järjestäjäryhmä on kuitenkin myös itsensä näköinen, mikä heijastuu työskentelyyn, mahdollisiin vaalitapahtumiin (paneelikeskustelu, mainostus) sekä äänestyspäivän suunnitteluun oman koulun kohdalla. Samoin tähän liittyvä ominaisuus omistajuudesta tai personoinnista puuttuu äänestäjien kokemuksesta, mutta järjestäjät osallistuvat vahvasti tapahtuman suunnitteluun ja toteutukseen.

Ominaisuus	Kuvaus	Läsnäolo (äänestäjä)	Läsnäolo (järjestäjä)
Eeppinen Merkitys	Saada käyttäjät tuntemaan osa jostain suuremmasta tai että heillä on erityinen rooli täytettävänä.	Osittain	Läsnä
Saavutukset	Mittaa edistymistä ja kannustaa käyttäjiä etenemään sekä voittamaan haasteita.	Osittain	Osittain
Voimaantuminen	Käyttäjien luovuuteen ja palautteeseen liittyvä ominaisuus.	Poissa	Läsnä
Omistajuus	Motivaatio omistaa ja kasvattaa jotakin.	Poissa	Läsnä
Sosiaalinen Vaikutus	Kilpailu, mentorointi, hyväksyntä ja kumppanuus sosiaalisissa suhteissa.	Läsnä	Läsnä
Niukkuus	Halu, joka syntyy rajoitetun saatavuuden tai aikarajoitteen seurauksena.	Läsnä	Läsnä
Ennalta-arvaamattomuus	Käyttäjän halu tietää, mitä seuraavaksi tapahtuu.	Läsnä	Läsnä
Välttäminen	Käyttäjän negatiivisten tulosten tai tappioiden välttäminen.	Osittain	Osittain

Kaavio 2

Sosiaalinen vaikutus on merkittävä sekä äänestäjille että järjestäjille. Äänestäjät kokevat sosiaaliset suhteet (oma puolue), kilpailun (äänestystuloksen) ja mentoroinnin (ehdokkaan esimerkki osallistumisesta) osana äänestysprosessia, kun taas järjestäjät kokevat sosiaalisen vaikutuksen ryhmätyön, kilpailun ja mentoroinnin kautta tapahtuman järjestelyissä. Toisaalta myös järjestäjät oletettavasti äänestävät itse, joten he saavat myös kokea äänestäjän roolin. Äänestäjät voivat kokea niukkuutta, jos he eivät osallistu tapahtumaan, kun taas järjestäjät pyrkivät houkuttelemaan mahdollisimman monta osallistujaa. Niukkuus liittyy enemmän äänestäjien kokemukseen osallistumisen tärkeydestä sekä äänestysajan rajallisesta aikaikkunasta. Ennalta-arvaamattomuus on osa sekä äänestäjien että järjestäjien kokemusta, ja olennaisesti osa vaalien kulkua tuloksia

seuratessa. Äänestäjät eivät tiedä etukäteen äänestystuloksista, ja järjestäjät voivat tämän lisäksi kokea epätietoisuutta vaalien järjestelyjen onnistumisen suhteen. Viimeinen ominaisuus tässä listauksessa oli välttäminen: äänestäjät voivat kokea epäonnistumisen pelkoa äänestystilanteessa, kun taas järjestäjät pyrkivät välttämään epäonnistumista tapahtuman järjestelyissä. Vaikka välttäminen ei ole yhtä korostunut, se liittyy kummassakin roolissa epäonnistumisen pelkoon sekä häviämiseen. Häviämisen tunteeseen vaikuttaa kuitenkin se, kuinka vahvasti äänestäjä eläytyy ehdokkaansa tulokseen vaaleissa tai järjestäjän suhtautumiseen oman roolinsa suorittamiseen.

Alla olevassa kaaviossa 3 on Hamarin ym. (2016) tutkimukseen kerättyjä pelillistämisen ominaisuuksia. Vastaavasti kuin yllä, näiden elementtien läsnäoloa on arvioitu Nuorten vaalien suhteen. Hamarin ym. (2016) ensimmäinen taso on *flow*-tila, joka kuvastaa syvää uppoutumista ja sitoutumista, näyttäisi olevan poissa sekä äänestäjien että järjestäjien kokemuksesta nuorten vaaleissa. Vaalit eivät välttämättä tarjoa sellaista intensiivistä kokemusta, joka saisi osallistujat täysin uppoutumaan tapahtumaan. Kenties vaalituloksesta suuresti kiinnostunut äänestäjä tai järjestäjä voi uppoutua hetkellisesti vaalituloksia odotellessa, mutta tämä vaatisi merkittävää kiinnostumista, eläytymistä sekä sosiaalista varmuutta tuoda tällaiset kokemukset ja tunteet ryhmässä esiin. Tehtävään ja äänestysprosessiin voi keskittyä tiiviisti, mutta tämä eroaa uppoutumisen tunteesta. Sitoutuminen on läsnä molempien osapuolten kokemuksessa. Äänestäjät sitoutuvat osallistumaan äänestykseen, ja järjestäjät sitoutuvat tapahtuman suunnitteluun ja toteutukseen. Sitoutuminen voi vaikuttaa myönteisesti oppimiseen ja kokemusten syventymiseen.

Kaavio 3 - Pelillistämisen Ominaisuudet (Hamari ym. 2016)

Ominaisuus	Kuvaus	Läsnäolo	Läsnäolo (järjestäjä)
Flow-tila, uppoutuminen	Täysi keskittyminen ja immersio. Olennaiset osa-alueet oppimiselle.	Poissa	Poissa
Sitoutuminen	Positiivinen vaikutus oppimiseen ja sitoutuminen osallistumiseen.	Läsnä	Läsnä
Haaste vs. Taito	Haaste vaikuttaa suoraan oppimiseen ja epäsuorasti sitoutumisen kautta. Taidon vaikutus oppimiseen välittyy kehittymisen kautta.	Poissa	Läsnä
Jatkuva oppiminen	Jatkuva oppiminen nojaa kehittyvän ja muuttuvan tiedon omaksumiseen, varsinkin peleissä tason kasvaessa taitojen on kartuttava.	Osittain	Osittain
Oppimisen vaikutus	Positiivinen vaikutus, joka on osoitettu (peli)esimerkkien avulla koulutuksellisissa ympäristöissä.	Läsnä	Läsnä

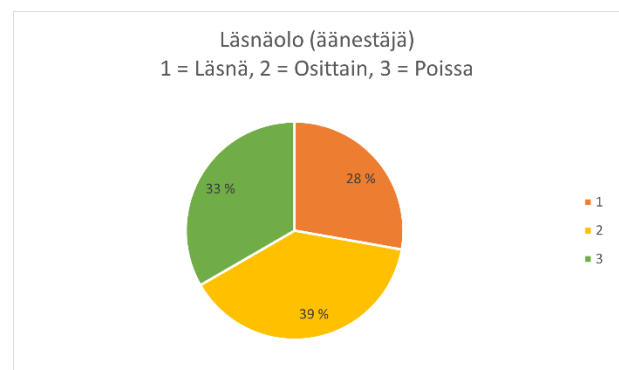
Kaavio 3

Haaste vs. taito -ulottuvuuden voisi nähdä olevan läsnä järjestäjien kokemuksessa, kun taas se ei ehkä ole yhtä korostunut äänestäjien näkökulmasta. Järjestäjien on hallittava monenlaisia haasteita, mitkä voivat vaikuttaa suoraan oppimiseen. Äänestäjille haaste ei ehkä ole yhtä selvä, mutta taito,

kuten äänestysprosessin ymmärtäminen, voisi kenties vaikuttaa äänestysprosessin ymmärtämiseen. Kuten aiemmin Deterdingin ym. (2016) tutkimuksen perusteella tehdyn kaavion vastaavan ominaisuuden luokittelussa todettiin, äänestäminen itsessään ei kuitenkaan niinkään ole haaste siinä missä toiminto, vaikka tähän vaikuttaa kuitenkin äänestäjän kokemus. Jatkuva oppiminen näkyy osittain sekä äänestäjien että järjestäjien kokemuksessa Nuorten vaaleissa. Vaalit tukevat oppimista ja sitoutumista, mutta täydellistä jatkuvaa oppimista ei välttämättä saavuteta. Osallistujat voivat kuitenkin oppia prosessista ja vaalien merkityksestä. Oppimisen vaikutus on läsnä sekä äänestäjien että järjestäjien kokemuksessa. Koulutuksellisissa ympäristöissä oppiminen liittyy positiivisesti osallistujien kokemukseen. Vaalit tarjoavat mahdollisuuden oppia demokraattisesta prosessista ja yhteiskunnallisesta vaikuttamisesta.

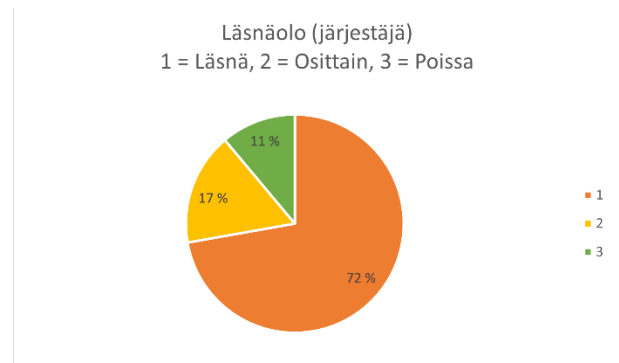
Pelillistämisen elementit ilmenevät eri tavoin nuorten vaaleissa äänestäjien ja järjestäjien rooleissa.

Jos yllä olevien kaavioiden 1–3 tulokset pelillisyyden ominaisuuksien läsnäoloista (läsnä, osittain, poissa) esitetään ympyräkaavioiden avulla, voidaan niitä tarkastella määrällisesti. Äänestäjälle Nuorten vaalien pelilliset ominaisuudet olivat pääosin osittaisia, mutta laskien yhteen vastaukset ”läsnä” ja ”osittain”



Taulukko 11

saadaan näitä ominaisuuksia 67 %. Kolmasosaa äänestäjien kokemasta tapahtumasta ei kuitenkaan voida välttämättä luokitella pelilliseksi. Järjestäjälle näyttäytyvä tapahtuma omaa kuitenkin merkittävän osan (72 %) pelillistettyjä elementtejä. Poissa -vastauksia oli kaikista



Taulukko 10

ominaisuuksista 11 %, joten laskettuna yhteen pelillisten elementtien osittainen tai täysi läsnäolo oli 89 %. Erot 89 % ja 67 % välillä (1 ja 2 vastaukset) ei suhteessa ole niin suuri kuin ero läsnä - vastausten välillä äänestäjien (28 %) ja järjestäjien välillä (72 %).

Nuorten vaalien voidaan tämän luokittelun perusteella sanoa omaavan pelillisiä elementtejä, jotka näyttäytyvät eri rooleissa eri tavoin. On kuitenkin otettava huomioon äänestäjän tai järjestäjän oma kokemus tapahtumista, sillä niillä saattaa olla merkittävä vaikutus ominaisuuksien koetulle läsnäololle. Esimerkiksi uppoutuminen ja eläytyminen vaaleihin olisi helpompi määrittellä

esimerkiksi haastattelun avulla. Toisaalta vaikka Nuorten vaaleissa on tämän tutkimuksen mukaan pelillistettyjä elementtejä, ei se tarkoita sitä, että Nuorten vaalit olisi suunniteltu käyttäen pelillistettyjä ominaisuuksia ajatellen tai arvotietoisesti pelisuunnittelun tapaan. Tämän tutkimuksen päätavoitteena oli selvittää Nuorten vaalien mahdollisia pelillisiä elementtejä tapaustutkimuksen sekä synteesin pohjalta. Jatkotutkimusta voisi toteuttaa esimerkiksi selvittämällä nuorten äänestäjien sekä järjestäjien ja aikuisten järjestäjien mielipiteitä aiheeseen haastatteluilla tai pitkäaikaistutkimuksella Nuorten vaalien vaikutuksesta demokraattiseen käyttäytymiseen aikuisiällä.

4.3.2 Digitalisaation pelillistävät vaikutukset Nuorten vaaleissa

Tässä alaluvussa tarkastellaan mikä on digitalisaation mahdollinen vaikutus pelillisiin elementteihin Nuorten vaaleissa. Aikaisemman luvun perusteella Nuorten vaaleja voidaan pitää jokseenkin pelillistettynä opetustapahtumana, joka näyttäytyy hieman erilaisena riippuen osallistujan roolista (äänestäjä vai järjestäjä). Digitalisaatio on yleisesti ottaen lisännyt pelillistämistä monissa arkisissa toiminnoissa. Monet digitaaliset sovellukset, alustat ja teknologiat hyödyntävät pelillisiä elementtejä, joko tietoisesti tai huomaamatta, lisätäkseen käyttäjien osallistumista sekä sitoutumista (Chou, 2015; Deterding ym. 2011; Hamari ym., 2016). Esimerkkejä tästä ovat erilaiset sovellukset, verkkopalvelut, oppimisalustat ja muut digitaaliset työkalut, jotka hyödyntävät pisteitä, saavutuksia, kilpailuja tai esimerkiksi narratiivisia käyttäjien sitoutumisessa. Pelillistäminen voi parhaassa tapauksessa tehdä erilaisista toiminnoista, kuten oppimisesta, työnteosta tai terveydenhuollosta motivoivampaa ja hauskeempaa, esimerkkinä Habitica-niminen mobiilipeli, jonka tarkoituksena on pelillistää kodinhoito sekä muut arkiset askareet. Toisaalta on kuitenkin hyvä tiedostaa, että liiallinen tai huonosti toteutettu pelillistäminen saattaa vähentää aitoa motivaatiota sekä itseohjautuvuutta. (Chou, 2015; Bogost, 2015)

Alla olevassa kaaviossa 4 on esitetty Choun (2015) määrittelemät pelillistämisen ominaisuudet sekä niihin liittyvät digitaaliset ominaisuudet. Eeppiseen merkitykseen liittyen digitalisaatio mahdollistaa immersiiivisten kertomusten luomisen. Digitaaliset alustat tarjoavat monimuotoisia tapoja esittää vaalien merkitys yhteiskunnalliselta sekä yksilön kannalta, mikä voi parantaa osallistujien kokemusta osana suurempaa tarinaa. Digitaalista sisältöä voidaan hyödyntää monen eri median tavoin ja tätä kautta voidaan saavuttaa myös kauempana olevia ehdokkaita, jotka voivat edelleen tuoda itse omaa kokemustaan esiin etäyhteyden takaa ja innostaa nuoria osallistumaan tätä kautta. Edistymisen seuranta digitaalisesti mahdollistaa käyttäjille visuaalisen ja reaaliaikaisen tiedon etenemisestään. Digitaaliset työkalut voivat innostaa osallistujia etenemään ja saavuttamaan asetettuja tavoitteita. Digitaaliset vuorovaikutteiset simuloinnit ja eri medioiden käyttömahdollisuus

voivat rohkaista osallistujia osallistumaan luovaan prosessiin, vaikka toisaalta luovuus näkyy lähinnä järjestäjän roolissa ja siinäkin rajallisesti. Digitalisaatio mahdollistaa kokemuksen mukauttamisen ja personoinnin, mikä voi luoda vahvemman tunteen omistamisesta, kun käyttäjät voivat muokata kokemustaan vastaamaan omia mieltymyksiään. Toisaalta Nuorten vaaleissa ei tällä hetkellä käytetä mitään alustaa, jota jokainen osallistuja voisi muokata mieleisekseen. Vain järjestäjillä on hieman luovia vapauksia tapahtuman suunnittelemisessa sekä mainostamisessa. Yhteistyöominaisuudet digitaalisissa alustoissa vahvistavat sosiaalista vuorovaikutusta, erityisesti jos esimerkiksi mahdollisen ehdokkaan vierailun voi järjestää etänä. Digitaaliset ilmoitukset ja ajoitetut palkinnot voisivat luoda tunteen odotuksesta tai niukkuudesta, mutta toisaalta osallistajat (äänestäjät ja järjestäjät) eivät välttämättä tarvitse ajoitettuja palkintoja digitaalisessa muodossa, sillä vaaleissa ei edetä pelien tavoin seuraaville tasoille. Arvaamattomuuteen ja uteliaisuuteen erinomainen ominaisuus on reaaliaikainen tieto: esimerkiksi Nuorten vaalien tuloksia voidaan seurata tilastoista reaaliajassa, ja tämä liittyy myös kilpailuun sekä tappion välttämiseen.

Kaavio 4 - Pelillistämisen ja digitalisaation elementit

Pelillistämiselementti	Digitaaliset ominaisuudet	Selitys
Eeppinen merkitys	Kertomusrakenteet	Käyttäjät kokevat tekevänsä jotain suurempaa kuin itseään. Digitalisointi sisältää kertomusrakenteet, jotka tekevät oppimiskokemuksesta immerssiivisen.
Kehitys ja saavutus	Edistymisen seuranta	Käyttäjät ovat sisäisesti motivoituneita etenemään. Digitalisointi käyttää edistymisen seurantaa, antaen käyttäjille visuaalisen esityksen etenemisestään.
Luovuus ja palaute	Vuorovaikutteiset viestintätavat	Käyttäjät osallistuvat luovaan prosessiin ja saavat palautetta. Digitalisointi sisältää vuorovaikutteisia simulointeja, mahdollistaen konkreettisen osallistumisen sisältöön.
Omistaminen	Mukauttaminen ja personointi	Käyttäjää motivoi tunne omistamisesta. Digitalisointi mahdollistaa mukauttamisen, parantaen käyttäjien osallistumista ja omistamisen tunnetta.
Sosiaalisuus	Yhteistyöominaisuudet	Sosiaaliset elementit, kuten kilpailu ja seurustelu, motivoivat käyttäjiä. Digitalisointi mahdollistaa yhteistyökalut, edistäen sosiaalista vuorovaikutusta.
Niukkuus ja kärsimättömyys	Ilmoitukset ja ajoitetut palkinnot	Käyttäjät haluavat jotain, koska he eivät voi saada sitä heti. Digitalisointi käyttää ilmoituksia ja ajoitettuja palkintoja luodakseen odotuksen.
Arvaamattomuus ja uteliaisuus	Kertomukset ja asteittainen kerronta	Kertomukset ja kertomukset Selitys: Käyttäjää ajaa uteliaisuus. Digitalisointi sisältää kertomukset, tehdessään oppimiskokemuksesta kiinnostavamman.
Kilpailu ja tappion välttäminen	Alusta kilpailulle sekä palaute	Käyttäjää motivoi negatiivisen lopputuloksen välttäminen. Digitalisointi tarjoaa palautekiertoja, auttaen käyttäjiä ymmärtämään valintojensa seuraukset.

Kaavio 4

Digitalisaatio vaikuttaa pääosin positiivisesti nuorten vaalien pelillistämiseen. Se tehostaa elementtejä, kuten tarinankerrontaa, edistymisen seurantaa, yhteisöllisyyttä ja vuorovaikutusta. Negatiivisia vaikutuksia ei juurikaan havaittu, jos vain digitaalisuudella on jokin rooli ominaisuuden toteuttamisessa. Digitalisaatio itsessään ei välttämättä vaikuta tapahtuman

pelillisyyteen, sillä lähes kaikki ominaisuudet ovat toteutettavissa ilman digitaalista laitteistoa. Digitaalisuus voi kuitenkin helpottaa vaalien kulkua sekä järjestelyjä ja elävöittää tapahtumaa, varsinkin tarinankerronnan, sosiaalisuuden sekä vaalitulosten seurannan kannalta.

4.3.3 Digitalisaation ja pelillistämisen asema demokratiakasvatuksessa

Luvussa kaksi oli useampi alaluku liittyen digitalisaatioon sekä pelillistämiseen demokratiakasvatuksessa, ja tämän luvun tarkoituksena on toimia pohdintalukuna kokoavasti aiempien tutkimusten sekä käytänteiden perusteella. Demokratiakasvatuksen metodien kehittymisen ja digitalisaation suhde on keskeinen nykyisissä opetusmetodeissa. Demokraattisen kulttuurin ymmärtäminen edellyttää nuorilta tietoa demokraattisista käytännöistä sekä aktiivisista tekijöistä, etenkin sosiaalisen median sisältöjen olevan usein pääasiallinen kanava poliittisen ja yhteiskunnallisen tiedon saamisessa (Rahkonen ym., 2021; Sivonen ym., 2022; Hormio ym., 2023).

Suomen demokratiakasvatuksen yksi ajankohtainen kokoava tekijä on Jyväskylän yliopiston ylläpitämä demokratiakasvatus.fi -sivusto. Sivulla on listattuna viimeaikaiset hankkeet, tutkimukset, opetusmateriaalit, videomateriaalit sekä julkaisut. Näistä erityisesti nuorille on tarkoitettu opetus- sekä videomateriaalit, joiden takaa voi löytää esimerkiksi Päättäjät-demokratiapelin, Kriittinen lukutaito osana lukion historian opetusta -materiaali- ja tehtäväpaketti, Myrkkymysteeri – toiminnallinen demokratiakasvatuspeli ja erilaisia videomateriaaleja aiheesta. (demokratiakasvatus.fi, 15.4.2023). Opetushallituksen sivuilta löytyy Ihmisoikeus- ja demokratiakasvatus -sivu, jonne on listattu useampi vastaava sivusto, tutkimus tai hanke liittyen nuorten demokratiakasvatukseen, joista mainittakoon tässä esimerkkinä YK:n ihmisoikeusvaltuutetun oppimateriaalit (verkkojulkaisu), Tarinoita solidaarisuudesta -videotrailerityöpaja, Demokratian polku – lyhytelokuvia edustuksellisesta kansanvallasta sekä Opinkirjon vloggauserho. Yhteensä opetushallituksen sivuilla oli 43 erilaista sivustoa tai oppimateriaalia, ja kaikilla näillä oli verkkojulkaisu tai muu verkkopohjainen materiaali mahdollisen tulostettavan materiaalin lisäksi. Osa näistä oli suunnattu suoraan nuorille ja osa kasvattajille/kouluttajille/opettajille. (oph.fi, 14.4.2023). Kolmas merkittävä sivusto nimeltään ihmisoikeudet.net tarjoaa nuorille sekä aikuisille tietoa ihmisoikeuksista ja demokraattisen yhteisön toiminnasta. Sivustolla on myös erilaisia harjoituksia, tietovisoja, Tunnista & puutu -oppituntimateriaali sekä lisää linkkejä eri sivustoille ja menetelmiin. Harjoitukset ja tietovisat liittyvät pääasiassa ihmisoikeuksiin ja esimerkiksi harjoitukset olivat ryhmätehtäviä erilaisille oppitunneille. (ihmisoikeudet.net, 15.4.2023).

Demokratiakasvatuksessa digitalisaatio on tarjonnut väylän lisätiedolle, erilaisille harjoituksille sekä oppimismetodeille. Digitaalisten alustojen avulla voidaan etsiä yhteiskunnallista ja poliittista tietoa sekä ilmaista omia mielipiteitä, kuten Sivosen ym. (2022) tutkimuksessa kävi ilmi nuorten aikuisten tekevän, joka itsessään on jo tietynlaista passiivista oppimista. Nuorten törmätessä poliittisiin kannanottoihin tai muuhun yhteiskunnalliseen tietoon sosiaalisen median alustoilla, jää aiheista kenties jonkinlainen kuva. Demokratiakasvatuksen tarkoituksena on auttaa nuorta ymmärtämään tieto sekä osallistua ja kehittää omat mielipiteet aiheeseen. Yhteiskunnallisen ja poliittisen tiedon leviäminen verkossa tekee osaltaan digitalisaation osuuden merkittäväksi demokratiakasvatuksessa. Toisaalta tämä voidaan huomata myös edellä olevassa kappaleessa listatuista oppimismateriaaleista, jotka ovat joko täysin tai osittain verkkopohjaisessa muodossa. Myös Gretschelin ym. (2023) tutkimuksessa demokratiakasvatuksen nykytilasta puhutaan monimuotoisista oppimisympäristöistä ja sosiaaliseen mediaan toivottiin enemmän lapsille ja nuorille suuntautuvaa tietoa demokraattisesta sisällöstä. Deweyn (1916) teoksessa korostettiin koulutuksen roolia valmistaessa nuoria demokraattiseen yhteiskuntaan, mutta toisaalta digitalisaatio haastaa opetusmateriaaleja olemaan myös entistä innovatiivisempia sekä osallistavampia. Vertaillen kahden suurimman oppimateriaaleja tuottavan kustantajan (Otava; SanomaPro; 2023) listauksia eOppimateriaaleista, voidaan huomata lähes kaikkien perustason oppimateriaalien olevan saatavilla verkkomateriaaleina. Digitaalisten oppimateriaalien käyttö suomalaisissa kouluissa lienee kasvavan vuosi vuodelta tämän tarjonnan perusteella, joten luontevasti tämä vaikuttaisi myös demokratiakasvatuksen materiaaleihin.

Pelillistämisen asema demokratiakasvatuksessa ei ole yhtä ilmeinen kuin digitalisaation. Pelillistämisen eri elementtejä voidaan pintapuolisesti havaita muutamissa oppimateriaaleissa demokratiakasvatus.fi -, ihmisoikeudet.net- sekä opf.fi-sivustoilla: esimerkiksi Muutoksen keskellä – monialainen oppimiskokonaisuus hyödyntää voimakkaasti narratiivia kuvauksensa perusteella: ”*Vaikuttavasta ja elämyksellisestä elokuvasta alkaa opiskelu, jonka eri vaiheet aineistoinen ja kysymyksineen löydät täältä.*” ja Testaa, oletko ihmisoikeustietäjä! -testi voidaan suorittaa kilpailuna parhaista pisteistä oppimisryhmän kesken. Ei ole kuitenkaan mielekää arvioida syvemmin tapahtumien tai materiaalien pelillisyyttä ilman laajempaa tarkastelua niiden ominaisuuksista. Ylipäättään erilaisten oppimisprojektien voidaan sanoa omaavan jonkinlaisia pelillistämisen elementtejä, vaikka niitä ei alun perin olisikaan suunniteltu pelillisestä näkökulmasta. Tässäkin tutkimuksessa usein esille noussut Yu-Kai Chou on myös listannut sivuilleen 10 viimeisintä pelillisiä elementtejä sisältävää oppimistarkoitukseen luotuja sovelluksia:

Brilliant, Khan Academy, Coursera, Udemy, Mimo, BitDegree, Memrise, SoloLearn, Yousician ja Duolingo (yukaichou.com, 17.4.2023).

Pelillistämistä voisi kenties hyödyntää demokratiakasvatuksessa enemmänkin tulevaisuudessa. Nuorten vaalit ovat ehkä suurin ja parhaiten tunnettu demokratiakasvatukseen liittyvä tapahtumakonsepti, ja vastaavia yhteiskunnallisia projekteja tai muita narratiivisia sekä interaktiivisia opetustilanteita ei samassa mittakaavassa ole useita. Yhteiskuntaan ja taloudellisiin ilmiöihin liitettävä Yrityskylä -oppimiskokonaisuus on vastaavassa skaalassa, mutta demokratiakasvatus ei ole tässä tapahtumassa pääasiallisena aiheena. Toisaalta tällaisten projektien liittäminen opetusohjelmaan voi olla verrattain hidasta erilaisten säädösten ja suunnitelmien takia, eikä suunnitelmia uusista opetusmetodeista välttämättä tehdä pelillistämistä priorisoiden. Pelilliset elementit voitaneen huomata erilaisista oppimiskokonaisuuksista, -tapahtumista sekä -materiaaleista yksittäisinä ominaisuuksina, mutta olisi tutkittava tarkemmin nykyisiä oppimismetodeja sekä oppimismateriaalien suunnittelua ja integrointia, jos haluttaisiin saada selville, miten pelillistämistä voitaisiin hyödyntää näissä paremmin. Lienee paikallaan selvittää myös oppilaiden kokemaa hyötyä pelillisistä ominaisuuksista sekä opettajien/kasvattajien asenteita tällaisten opetusmetodien käyttöön.

Digitalisaatio ja pelillistäminen yhdessä voivat mahdollistaa tapahtumien kehittämisen käyttäjälle mieleiseen muotoon. Esimerkiksi näitä yhdistämällä voidaan vaikuttaa saavutettavuuteen, reaaliaikaiseen ja interaktiiviseen käyttöliittymään, edistyksen seurantaan, immersioon, muokattavuuteen sekä analytiikkaan ja sen hyödyntämiseen parempia tuloksia saavuttaessa. Digitaalisiin oppimateriaaleihin voisi olla suhteellisen vaivatonta integroida erilaisia pelillisyyden elementtejä, joita saatetaan jo nyt hyödyntää. Demokratiakasvatuksessa digitalisaation roolin voidaan sanoa olevan tällä hetkellä suurempi kuin pelillistämisen, mutta mahdollisuuksia näiden kehittämiseen yhdessä ja erikseen on. Kysymys niiden hyödyntämisestä siirtynee jatkotutkimuksien tuloksiin sekä oppimateriaalien kehittäjien motivaatioon.

5. Yhteenveto

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää pelillistämisen sekä digitalisaation roolia politiikassa Nuorten vaalien osalta ja voiko Nuorten vaaleja pitää pelillistettynä opetusvälineenä. Työssä metodina toimivat tapaustutkimuksen menetelmät keskittyen Nuorten vaaleihin tapahtumana sekä sen ominaisuuksiin. Tuloksena on katsaus nuorten aikuisten suhtautumiseen sekä näkemyksiin yhteiskunnallisista aiheista, analyysi Nuorten vaaleista sekä pelillistämisen läsnäolosta tällaisessa demokratiakasvatustapahtumassa.

5.1 Pohdintaa tuloksista

Tarkasteltaessa nuorten aikuisten (s. 1990–1999) suhtautumista sekä näkemyksiä yhteiskunnallisiin ja poliittisiin asioihin sosiaalisessa mediassa havaittiin heidän olevan suhteellisen kiinnostuneita aiheesta. Sosiaalinen media koettiin myös tärkeimmäksi tiedonlähteeksi useamman eri kyselyn perusteella ja sitä käytetään suhteellisen aktiivisesti myös oman poliittisen mielipiteen ilmaisuun. Vertailussa nuorten aikuisten ja aikuisten (1940–1989 syntyneiden) välillä huomattiin, että nuoret aikuiset käyttävät sosiaalista mediaa huomattavasti enemmän yhteiskunnallisen mielipiteen ilmaisuun. Tutkimuksessa tuli ilmi myös digitaalisuuden myönteinen vaikutus politiikan seurantaan ja osallistumiseen nuorten aikuisten keskuudessa. Digitaalisuus vaikuttaa politiikkaan sekä yhteiskunnalliseen keskusteluun, tarjoamalla sille erilaisia alustoja, mutta sosiaalisessa mediassa politiikka yhdistyy myös viihteeseen. Toisaalta Suomi mainitaan myös digitalisoituneena maana, ja digitaaliset välineet ovat osa vaaliprosesseja.

Tutkittaessa Nuorten vaalien mahdollisia pelillisiä elementtejä, tutkimuksessa hyödynnettiin aiempien tutkimusten luokitteluja, erityisesti Choun (2015) pelillisyyden elementtien ja Deterdingin ym. (2011) sekä Hamarin ym. (2016) tutkimuksissa mainittujen ominaisuuksien osalta. Tutkimuksen perusteella havaittiin, että Nuorten vaaleissa voidaan sanoa olevan pelillisiä elementtejä, jotka ilmenivät eri tavoin äänestäjien ja järjestäjien rooleissa. Esimerkiksi äänestäjille pelilliset ominaisuudet olivat pääosin osittaisia, kun taas järjestäjille ne olivat merkittävästi läsnä. Tutkimus antaa viitteitä siitä, että Nuorten vaaleissa pelillistäminen voidaan nähdä osana tapahtuman toimintaa, ja tulokset voisivat tarjota pohjan jatkotutkimukselle, erityisesti nuorten vaalien kahden eri roolin, äänestäjien ja järjestäjien, mielipiteiden selvittämiseksi ja vaalien vaikutusten tarkastelulle demokraattiseen käyttäytymiseen aikuisiällä.

Digitalisaation rooli Nuorten vaalien pelillistämisessä on pienempi, mutta siinä korostuu immersiiivisten kertomusten mahdollisuus, digitaalisen sisällön monipuoliset esitystavat, edistymisen seuranta sekä yhteistyöominaisuudet digitaalisissa alustoissa. Negatiivisia vaikutuksia

digitalisaatiolla ei ollut pelillistämiseen, kunhan digitaalisuudella on tarkoituksenmukainen rooli ominaisuuksien toteuttamisessa. Digitalisaatio ei välttämättä vaikuta tapahtuman pelillisyyteen, vaikka se voi tehostaa tapahtuman kulkua ja elävöittää sitä tarinankerronnan, sosiaalisuuden ja vaalitulosten seurannan kautta.

Digitalisaation ja pelillistämisen asema demokratiakasvatuksessa korostaa digitalisaation roolia, erityisesti puhuttaessa demokraattisista käytännöistä ja sosiaalisen median roolista tietolähteenä. Suomessa toimivat kansalliset järjestöt ja elimet mainitsevat erilaisia sivustoja ja materiaaleja, kuten demokratiakasvatus.fi ja opetushallituksen sivuston, jotka tarjoavat opetusmateriaaleja ja videoita demokratiakasvatukseen. Digitaalisten oppimismateriaalien käyttö suomalaisissa kouluissa näyttää kasvavan, ja tämä vaikuttaa oletettavasti myös demokratiakasvatuksen materiaaleihin. Toisaalta pelillistämisen asema demokratiakasvatuksessa ei ole yhtä ilmeinen kuin digitalisaation, mutta joitakin esimerkkejä pelillisistä elementeistä demokratiakasvatuksen materiaaleissa on. Kenties pelillistämistä voitaisiin hyödyntää enemmän ja erityisesti tietoisemmin tulevaisuudessa Nuorten vaalien kaltaisissa oppimistapahtumissa.

5.2 Pelillistäminen politiikassa tulevaisuudessa

Mahdollisissa jatkotutkimuksissa olisi kiinnostavaa syventyä tarkastelemaan Nuorten vaalien pelillistämistä entistä laajemmin. Tulevaisuuden tutkimuksissa voisi syventyä selvittämään, miten pelillistämisen eri piirteet vaikuttavat nuorten osallistumiseen demokraattisiin prosesseihin aikuisiällä. Esimerkiksi voisi tutkia, miten nuorten vaalikokemukset ja osallistuminen vaikuttavat heidän myöhempään äänestyskäyttäytymiseensä ja yleiseen poliittiseen aktiivisuuteensa. Tämä vaatisi jonkin verran pitkäjänteisyyttä tutkimukseen osallistuneilta, mutta toisaalta tutkimuksen voisi toteuttaa myös nuorilla aikuisilla, joista osa on osallistunut alaikäisenä Nuorten vaaleihin ja verrata heidän tuloksiaan joukkoon, jotka eivät ole osallistuneet Nuorten vaaleihin.

Lisäksi voisi tutkia tarkemmin digitalisaation roolia nuorten vaalien pelillistämisessä ja miten erilaiset digitaaliset elementit vaikuttavat nuorten osallistumiseen ja vaalien kokemiseen. Käytännön kysymyksiä voisivat olla esimerkiksi miten erilaiset digitaaliset alustat ja työkalut voivat tukea osallistujien kokemusta, sekä miten niitä voisi kehittää entistä vuorovaikutteisemmiksi ja motivoivammiksi. Voisi olla myös mielenkiintoista tutkia, miten eri pelillistämisen elementit vaikuttavat eri ikäryhmissä ja millaiset strategiat voisivat toimia parhaiten eri käyttäjäryhmille yhteiskunnallisen aktiivisuuden lisäämisessä. Myös erilaiset mielipidekyselyt Nuorten vaalien nykytilasta voisi toimia tukena pelillisyyden elementtejä kehittäessä.

Kaiken kaikkiaan tulevaisuuden tutkimuksilla olisi mahdollisuus syventää ymmärrystä siitä, miten pelillistäminen ja digitalisaatio voivat parhaiten tukea nuorten osallistumista demokraattisiin prosesseihin ja vahvistaa demokraattista kasvatusta. Nämä tutkimukset voisivat toimia perustana entistä motivoivammille opetusmenetelmille sekä vaalitapahtumille.

Lähdeluettelo

Linkit tarkistettu 13.11.2023.

Tutkimusaineisto

Allianssi. (2023) *Digitaalinen koottu arkisto – Nuorten vaalien tilastoja*. Pääsy digitaaliseen arkistoon saatu 8.2022.

Allianssi. (2023) *Nuorten vaalien järjestäjän materiaalit*. Pääsy alueelle saatu 8.2022. Viimeksi tarkastettu 11.2023. <https://nuorisoala.fi/palvelut/demokratiakasvatus-ja-osallisuus/nuortenvaalit/nuorten-vaalien-materiaalit-2023/>

Allianssi. (2023) *Nuorten vaalit* -sivusto. Viimeksi tarkastettu 11.2023.

<https://nuorisoala.fi/palvelut/demokratiakasvatus-ja-osallisuus/nuortenvaalit/>

Allianssi. (2023) *Nuorten vaalit 2023, tulokset, koonti (jaettu)*. Viimeksi tarkastettu 11.2023.

Kyselyt

Hormio, M., Hyry, J. & Hyytiäinen, A. (2023) *Nuorten 18-29-vuotiaiden äänestysaiheet eduskuntavaaleissa 2023*. Kantar Public & Opetus- ja kulttuuriministeriö.

<https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2023/03/Tulokset.pdf>

Rahkonen, Juho. (2021). *Nuorten äänestysaiheet kuntavaaleissa 2021*. Taloustutkimus.

https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2021/03/Nuorten-äänestysaiheet-kuntavaaleissa-2021_tutkimusraportti.pdf

Sivonen, Jukka (Turun yliopisto) & Koivula, Aki (Turun yliopisto) & Saarinen, Arttu (Turun yliopisto): *Digitalisoituva Suomi 2017-2018* [sähköinen tietoaaineisto]. Versio 1.0 (2022-03-04). Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [jakaja]. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:fsd:T-FSD3500>

Raportit ja selvitykset

Council of Europe (2016): Competences for democratic culture: Living together as equals in culturally diverse democratic societies. <https://rm.coe.int/16806ccc07>

Gretschel, A., Rautiainen, M., Vanhanen-Nuutinen, L., Tarvainen, K. (2023) *Demokratia- ja ihmisoikeuskasvatus Suomessa. Tilannekuva ja suositukset 2023*. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 2023:24.

https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/164857/VNTEAS_2023_24.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Nuorisolaki 2006/72. Annettu Helsingissä 1.1.2007. Saatavilla sähköisesti osoitteessa:

<https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2006/20060072>

OKM 2014: Rautiainen, M., Vanhanen-Nuutinen, L. & Virta, A. (2014). *Demokratia ja ihmisoikeudet opettajankoulutuksessa*. Opetus- ja kulttuuriministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2014:18.

POPS 2014 = Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Helsinki: Opetushallitus.

https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

Verkkosivustot

Allianssi. (2023) *Nuorten vaalit*. Katsottu 17.4.2023.

<https://nuorisoala.fi/palvelut/demokratiakasvatus-ja-osallisuus/nuortenvaalit/>

Demokratiakasvatus. (2023) Katsottu 15.4.2023. <https://demokratiakasvatus.fi/>

Diderichs W. (2018). *Top 50 most popular online games in 2018*. Katsottu

22.11.2021. <https://twinfinite.net/2018/08/most-popular-online-games-2018/>

Finnpanel. (2023) *Katsotuimpien ohjelmien TOP-listat*. Katsottu 11.4.2023.

<https://www.finnpanel.fi/tulokset/tv/vuosi/topv/viimeisin/>

Ihmisoikeudet.net (2023) Katsottu 15.4.2023. <https://ihmisoikeudet.net/>

Opetushallitus. (2023) *Ihmisoikeus- ja demokratiakasvatus*. Katsottu 14.4.2023.

<https://www.oph.fi/fi/opettajat-ja-kasvattajat/ihmisoikeus-ja-demokratiakasvatus>

Valtiovarainministeriö. (2023) *Julkisen hallinnon digitalisaatio*. Katsottu 16.3.2023.

<https://vm.fi/digitalisaatio>

Yu-Kai Chou -sivusto. (2023) *The 10 Best Educational Apps that use Gamification for adults in 2023*. Katsottu 17.4.2023. <https://yukaichou.com/gamification-examples/top-10-education-gamification-examples/#.WvHle1SpnyU>

Kirjallisuus ja tieteelliset artikkelit

Bateson, P. (2014). *Playfulness and creativity*. PRIMER, Volume 25, Issue 1, PR12-R16

<https://doi.org/10.1016/j.cub.2014.09.009>

Battista, Daniele. "For better or for worse: politics marries pop culture (TikTok and the 2022 Italian elections)." *Society Register* 7, no. 1 (2023): 117-142.

Bogost, I. (2015). *Why gamification is bullshit*. *The gameful world: Approaches, issues, applications*, 65, 65-79.

Carpenter, J. M. & Green, M. C. (2012). *Flying with Icarus: narrative transportation and the persuasiveness of entertainment*. Teoksessa: Shrum L. J. *Psychology of entertainment media*, 2nd edition. Routledge, Florence, pp. 169-194.

Cervi, Laura, Santiago Tejedor, and Fernando García Blesa. "TikTok and Political Communication: The Latest Frontier of Politainment? A Case Study." *Media and Communication* 11, no. 2 (2023): 203-217.

Ciuriak, Dan. "The role of social media in Russia's war on Ukraine." *Available at SSRN 4078863* (2022). <https://ssrn.com/abstract=4078863>

Davis, B. (2020). How to Use Gamification to Improve Your Loyalty Program. *The Manifest: How-To Guides*. <https://themanifest.com/digital-marketing/resources/how-use-gamification-improve-your-loyaltyprogram>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Deterding, S., O'Hara, K., Sicart, M., Dixon, D., and Nacke, L. (2011). Gamification: using game design elements in non-gaming contexts. *Human Factors in Computing Systems Conference*, May 7-12. 2425–2428.

- Deterding, S. (2016). *Make-believe in gameful and playful design*. Teoksessa: Turner P. & Harviainen J. T. *Digital make-believe*. Basel: Springer. 101-124.
- Dickey M. D. (2006). *Game design narrative for learning: appropriating adventure game design narrative devices and techniques for the design of interactive learning environments*. *Educational Technology Research and Development*, 54(3), 245-263.
- Dickey M. D. (2011). *Murder on Grimm Isle: The impact of game narrative design in an educational game-based learning environment*. *British Journal of Educational Technology*. 42(3), 456-469. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01032.x>.
- Dormann, C. (2015). *A battle of wit: Applying computational humour to game design*. *International Conference on Entertainment Computing*. 72-85. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-24589-8_6.
- Ewais, Shaimaa and Alluhaidan, Ala, "Classification of Stress Management mHealth Apps Based on Octalysis Framework" (2015). *AMCIS 2015 Proceedings*. 16. <https://aisel.aisnet.org/amcis2015/HealthIS/GeneralPresentations/16>
- Golovchenko, Yevgeniy. "Fighting propaganda with censorship: A study of the Ukrainian ban on Russian social media." *The Journal of Politics* 84, no. 2 (2022): 639-654. http://golovchenko.github.io/articles/VK_JOP_preprint.pdf
- Hamari J., Shernoff D. J., Rowe E., Coller B., Asbell-Clarke J. (2016). *Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning*. *Computers in Human Behaviour*, 54, 170-179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>.
- Hamari, J. (2019). Gamification. In the *Blackwell Encyclopedia of Sociology* (G. Ritzer., and C. Rojek Ed.). John Wiley & Sons: Hoboken, New Jersey: USA.
- Hansen, Lene, and Helen Nissenbaum. "Digital disaster, cyber security, and the Copenhagen School." *International studies quarterly* 53, no. 4 (2009): 1155-1175. https://academic.oup.com/isq/article-pdf/53/4/1155/5137623/53-4-1155.pdf?casa_token=5MT80bT11qcAAAAA:yqPiQ48Zda5yPZpUAbQEg3besaiDisxdveQCIIAOw1ldLTINA2OI2fqKZuvq1VlqgBuqtlEz9brKF
- Hjort, L. (2011). *Games and Gaming: An Introduction to New Media*. Berg New Media Series. ISBN 9781847884916.

- Huotari, K., and Hamari, J. (2012). Defining gamification: a service marketing perspective. In Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference (MindTrek '12). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 17–22.
- Hua Fan, The Missing Link between Self-Determination and Democracy: The Case of East Timor, 6 *Nw. J. Hum. Rts.* 176 (2008).
<https://scholarlycommons.law.northwestern.edu/njihr/vol6/iss1/7>
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*.
http://creativegames.org.uk/modules/Intro_Game_Studies/Huizinga_homo_ludens_Chapter_Nature_Significance-1949.pdf
- Kim, J. H-Y. & Jung, H-Y. 2010. *South Korean Digital Textbook Project. Computers in the Schools*, 27, 247–265. <https://doi.org/10.1080/07380569.2010.523887>
- King, D., Greaves, F., Exeter, C., & Darzi, A. (2013). ‘Gamification’: Influencing health behaviours with games. *Journal of the Royal Society of Medicine*, 106(3): 76–78.
- Koivisto, J. & Hamari, J. (2019). *The rise of motivational information systems: A review of gamification literature*. *International Journal of Information Management*, 45, 191-210.
<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Lagström, H., Pösö, T., Rutanen, N., & Vehkalahti, K. (2010). *Lasten ja nuorten tutkimuksen etiikka*. Helsinki: yliopistopaino.
- Lam, Christina. "A slap on the wrist: Combatting Russia's cyber attack on the 2016 US presidential election." *BCL Rev.* 59 (2018): 2167. <https://core.ac.uk/download/pdf/200222491.pdf>
- Linville, Darren L., Brandon C. Boatwright, Will J. Grant, and Patrick L. Warren. "'THE RUSSIANS ARE HACKING MY BRAIN!'" investigating Russia's internet research agency twitter tactics during the 2016 United States presidential campaign." *Computers in Human Behavior* 99 (2019): 292-300.
https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321930202X?casa_token=BbiZEA6-aEkAAAAA:plHqcItWZjmtHbGYv4x8UKr_uJ_f7Yd2ANebkQUxGfQk_vTLdVfypZokvH3PIVZs7hwsv4IJHo
- McGonigal J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Books. Reprint edition. ISBN 978-0143120612.

- McGregor, Shannon C. "“Taking the temperature of the room” how political campaigns use social media to understand and represent public opinion." *Public Opinion Quarterly* 84, no. S1 (2020): 236-256. https://academic.oup.com/poq/article-pdf/84/S1/236/33660547/nfaa012.pdf?casa_token=dGhVMQwzRIUAAAAA:z-pMa5SeASp2h0CbauH31WYCKVXnWlQVDrDAFKWnJi9csfXP6k5to2mKiDQuz7D34cxQCeYZHU-7uSw
- Murmann, M. & Avraamidou, L. (2014). *Narrative as a learning tool in science centers: potentials, possibilities and merits*. *Journal of Science and Communication*, 13(02), 1-16. <https://doi.org/10.22323/2.13020202>.
- Murphy, T. A. (2003). *Romantic democracy and the rhetoric of heroic citizenship*, *Communication Quarterly*, 51:2, 192-208, DOI: 10.1080/01463370309370150
- Männistö, P. & Fornaciari, A. (2017). Demokratiakasvatuksen lähtökohdat ja peruseriaatteet. Teoksessa: P. Männistö, M. Rautiainen & L. Vanhanen-Nuutinen. 2017. *Hyvän lähteillä: Demokratia- ja ihmisoikeuskasvatus opetustyössä*. Jyväskylän yliopisto, opettajankoulutuslaitos, 36–55.
- Salcu, Adrian Vicențiu and Carmen Acatrinei. “Gamification applied in affiliate marketing. Case study of 2Parale.” *Management and Marketing* 8 (2013): 767. <http://www.managementmarketing.ro/pdf/articole/337.pdf>
- Seif El-Nasr, M., Aghabeigi, B., Milam, D., Erfani, M., Lameman, B., Maygoli, H., & Mah, S. (2010). *Understanding and evaluating cooperative games*. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 253-262.
- Sherhoff D. J. (2013). *Optimal learning environments to promote student engagement*. Springer. ISBN 978-1-4614-7089-2.
- Smith, Kristian Nicole. "Social media and political campaigns." (2011). https://trace.tennessee.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2442&context=utk_chanhonoproj
- Uusitalo, A. (2023). *Tiktokissa vastakkainasettelu on kingi ja perussuomalaiset loistavat: retorista analyysiä poliittisesta diskurssista Tiktokissa kevään 2023 eduskuntavaalien alla*. [Opinnäytetyö, Oulun ammattikorkeakoulu] <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202305037432>
- Xu, F., Buhalis, D., and Weber, J. (2017). *Serious games and the gamification of tourism*. *Tourism Management*. 60: 244-256.

Zamora-Medina, Rocío. "Politainment as dance: visual storytelling on TikTok among Spanish political parties." *Research Handbook on Visual Politics*, Edward Elgar Publishing (2023): 228-243.

Zasiekin, Serhii, Victor Kuperman, Iryna Hlova, and Larysa Zasiekina. "War stories in social media: Personal experience of Russia-Ukraine war." *East European Journal of Psycholinguistics* 9, no. 2 (2022).

<https://eejpl.vnu.edu.ua/index.php/eejpl/article/download/668/333>

Liiteluettelo

Kuva 1 – Octalysis (Chou, 2015)

Kuva 2 – Allianssin tilasto Nuorten vaaleista (2023)

Taulukko 1 – 12f Kuinka kiinnostunut olet politiikkauutisista?

Taulukko 2 – 18e Käytän sosiaalista media ilmaistakseni yhteiskunnallisen mielpiteeni.

Taulukko 3 – 18s Käytän sosiaalista media, jotta voin seurata poliittisia vaikuttajia.

Taulukko 4 – 25e Kuinka usein seuraat yhteiskunnallista ja poliittista keskustelua sosiaalisessa mediassa?

Taulukko 5 – 25h Kuinka usein osallistut yhteiskunnalliseen tai poliittiseen keskusteluun sosiaalisessa mediassa?

Taulukko 6 – 25f Kuinka usein tuotat yhteiskunnallista tai poliittista sisältöä sosiaaliseen median?

Taulukko 7 – 27b Sosiaalinen media on tasannut ihmisryhmien mahdollisuuksia osallistua yhteiskunnan toimintaan.

Taulukko 8 – 27c Sosiaalinen media on lisännyt kansalaisten poliittista tietoisuutta.

Taulukko 9 – 18e Käytän sosiaalista mediaa ilmaistakseni yhteiskunnallisen mielpiteeni. (1940-1989)

Taulukko 10 – Läsnaolo (järjestäjä)

Taulukko 11 – Läsnaolo (äänestäjä)

Kaavio 1 – Pelillistämisen ominaisuudet (Deterding ym. 2011)

Kaavio 2 – Pelillistämisen ominaisuudet (Chou, 2015)

Kaavio 3 – Pelillistämisen ominaisuudet (Hamari ym., 2016)

Kaavio 4 – Pelillistämisen ja digitalisaation elementit