

Arkadianmäen tähti – vaalikoneesta uutispeliksi

Marja-Helena Ojanperä

Hanna Vaittinen

Opinnäytetyö
Journalismin koulutusohjelma

2020





Tekijät Marja-Helena Ojanperä, Hanna Vaitinen	
Koulutusohjelma Viestintä- ja informaatiotieteet, journalismin koulutusohjelma, Medianomi (AMK)	
Opinnäytetyön nimi Arkadianmäen tähti – vaalikoneesta uutispeliksi	Sivumäärä 55 + 5
<p>Opinnäytetyönä toteutettiin lautapeli Arkadianmäen tähti. Peli valmistettiin Yleisradiolle työharjoittelujakson aikana vuoden 2019 eduskuntavaaleja varten. Pelin tarkoitus on syventää ja herättää keskustelua suomalaisesta politiikasta ja päätöksenteosta. Lautapelin taustalla on ajatus vaalikoneen kehittämisestä ja pelillistämisestä.</p> <p>Opinnäytetyössä tarkastellaan vaalikoneiden historiaa, premissiä ja tulevaisuutta journalismin ja yhteiskunnan näkökulmasta. Lisäksi työssä tutkitaan uutispelejä journalismin muotona.</p> <p>Työssä kerrotaan, miten valmistimme journalistisen lautapelin lean-menetelmällä, sekä millainen valmiista pelistä tuli. Siinä käydään myös läpi pelin poliittisten kysymysten suunnitteluprosessia sekä journalistisen sisällön pelillistämisen haasteita.</p> <p>Lopuksi pohditaan produktin onnistumista ja tutkimuksen tuloksia. Työssä tarjotaan lisäksi kehitysehdotuksia suomalaiselle uutispelien tutkimukselle sekä vaalikoneiden kehittäjille journalistisesta ja yhteiskunnallisesta näkökulmasta.</p>	
Asiasanat journalismi, vaalikone, uutispeli, hyötynäytelmä, lautapeli	

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Vaalikoneet	3
2.1	Vaalikoneiden historiaa ja kehitystä Suomessa	3
2.2	Vaalikoneiden merkitys äänestäjälle ja yhteiskunnalle	4
2.3	Yhteiskunnallinen vastuu vaalikoneen suunnittelussa	5
2.4	Vaalikoneiden kategoriat ja sen valinta Arkadianmäen tähdessä	6
2.5	Arkadianmäen tähti vaalikoneena	7
3	Pelit journalismin muotona	9
3.1	Mitä ovat uutispelit?	9
3.2	Pelien käyttäminen journalismin muotona	10
3.3	Pelikokemuksen vaikutus yleisöön	12
3.3.1.	Game flow	13
3.4	Uutispelien haasteita ja kritiikkiä	14
3.5	Arkadianmäen tähti uutispelinä	16
4	Pelin kehittäminen	17
4.1	Työtavat	17
4.2	Viestintä	18
4.2.1.	Pohdintaa menetelmän valinnasta	20
4.3	Tiedonhankinta	20
4.4	Pelin kehityksen lähtökohdat	21
4.5	Testipelit	22
4.5.1.	Ensimmäinen versio: Tarinallinen yksinpeli	23
4.5.2.	Toinen versio: Tarinallinen moninpeli	26
4.5.3.	Kolmas versio: Nopallinen moninpeli	28
4.5.4.	Neljäs versio: Tasapainon hakemista	29
4.5.5.	Viimeistelyä	32
5	Valmis peli	34
5.1.	Kampanjakohteet	35
5.2.	Pasila	36
5.3.	Vaalit	38
5.4.	Pelin kortit	39
5.5	Pelin grafiikka ja tuotanto	42
6	Pelin poliittisten kysymysten kehittäminen	44

6.1	Aiheiden valinta.....	44
6.2	Vastausvaihtoehdot	45
6.3	Lopulliset kysymykset	47
7	Pohdinta	49
	Lähteet.....	52
	Liitteet	56
	Liite 1. Tilastoja pelistä, pelistä saatavat puoluekortit	56
	Liite 2. Pelin esittelyteksti.....	57
	Liite 3. Pelin säännöt.....	58
	Liite 4. Puhe	60

1 Johdanto

Opinnäytetyönä toteutettiin Yleisradiolle lautapeli, jonka avulla pelaaja tutustuu suomalaiseen politiikkaan ja puoluekenttään.

Pelissä pelaaja asetetaan eduskuntavaaliehdokkaan asemaan, ja hänen tavoitteenaan on kerätä tarpeeksi kannatusta päästäkseen eduskuntaan. Peli, Arkadianmäen tähti, on suunniteltu vuoden 2019 eduskuntavaaleja varten.

Lautapelin taustalla on ajatus vaalikoneen kehittamisestä. Yle News Lab antoi opiskelijaryhmille tehtäväksi keväällä 2017 pohtia miten vaalikonetta pitäisi uudistaa. Jo pohdinnan alkuvaiheessa ajatus kääntyi nopeasti vaalikoneen pelillistämiseen ja sitä kautta nuorten ja muiden yhteiskunnallisesti passiivisten kohderyhmien kiinnostuksen herättämiseen yhteiskunnalliseen päätöksentekoon.

Arkadianmäen tähden tarkoitus ei kuitenkaan ole korvata vaalikonetta, jonka algoritmi suosittelee samankaltaisesti vastannutta ehdokasta. Arkadianmäen tähti tuo puolueita lähemmäksi äänestäjää, ei yksittäisiä ehdokkaita. Ennen kaikkea sen tarkoitus on herättää pelaajan ajatuksia ja antaa kontekstia poliittisille päätöksille. Lisäksi sen tulee tarjota toimiva ja viihdyttävä pelikokemus.

Opinnäytetyössä kuvaamme, miten kehitimme työssäoppimisjakson aikana lean-menetelmällä Yle News Labissa hyötypelin. Yle News Lab on Yleisradion uutis- ja ajankohtaistoinnin osasto, joka kehittää Ylen verkkopalveluita- ja tuotteita. Yle News Labissa kehitetään Uutisvahti-mobiilisovellusta, Ylen verkkouutissivustoa ja vaalikonetta sekä pienempiä, kokeilevia hankkeita, kuten Voitto-robotia.

Pohdimme, miten lean-menetelmään olennaisena kuuluva testauttaminen auttaa pelin kehityksessä. Käymme läpi, miten hyödynsimme ketterän menetelmän työtapoja pelin kehityksessä.

Vaalikoneiden vaikutus äänestyskäyttäytymiseen kasvaa jatkuvasti. Esimerkiksi vuoden 2015 eduskuntavaaleissa 18–34-vuotiaiden keskuudessa yli puolet vastasivat ehdokkaan vaalikonevastauksilla olevan ratkaisevasti tai paljon vaikutusta heidän äänestämispäätökseensä. (Borg 2015, 38.)

Näin ollen vaalikoneilla on huomattava vastuu vaaleissa. Käymme läpi pelin poliittisten kysymysten tekoon liittyvää tiedonhankintaa, problematiikka ja siinä vaadittavaa objektiivisuutta. Kerromme, miten ratkaisimme vaalipelin kysymysten asettelun niin, että niissä säilyy objektiivisuus ja tasapuolisuus eri puoluepainotusten välillä. Tarinallisessa kysymyksenasettelussa myös objektiivisuuteen tulee kiinnittää erityistä huomiota.

Opinnäytetyön keskeisiä tutkimuskysymyksiä on, voiko pelin avulla herättää keskustelua ja laajentaa pelaajan henkilökohtaista pohdintaa yhteiskunnasta. Pohdimme myös, voisiko pelillistämällä tuoda enemmän kontekstia vaalikoneen kysymyksiin ja lisätä poliittisten päätösten syy-seuraussuhteiden ymmärrystä.

Opinnäytetyössä tutkitaan uutispeliä journalismin muotona, ja mitä hyötyjä ja haittoja journalismin pelillistämällä on. Tarkastelemme myös vaalikoneiden historiaa, premissiä ja tulevaisuutta journalismin ja yhteiskunnan näkökulmasta.

Nykyisetkin vaalikoneet käyttävät pelien elementtejä, ja suomalaisten pelaaminen kasvaa jatkuvasti. Jo vuonna 2011 suomalaisista 79 prosenttia pelasi jonkinlaisia digitaalisia pelejä (Karvinen & Mäyrä, 2011).

On siis tarpeellista tutkia, voisiko vaalikonetta kehittää pelien avulla vieläkin enemmän.

Lähtöoletuksemme on, että vaalikone pelin muodossa voisi kannustaa myös perinteisiä vaalikoneita passiivisesti käyttäviä ihmisiä tutustumaan vaalien teemoihin ja puolueiden eroihin. Tarkastelemme siis myös sitä, voisiko peli olla helpommin lähestyttävä muoto näille kohderyhmille tutustua politiikkaan.

Luvussa kaksi esittelemme vaalikoneiden historiaa ja merkitystä äänestäjille sekä pohdimme, miten Arkadianmäen tähti vertautuu vaalikoneisiin. Luvussa kolme käymme läpi työn keskeisiä käsitteitä sekä pelien soveltuvuutta journalismin työvälineeksi. Perustelemme myös opinnäytetyössä tehtyjä journalistisia valintoja.

Luvussa neljä siirrytään työn konkreettiseen valmistukseen ja kerromme, miten työn produkti eli Arkadianmäen tähti -lautapeli valmistettiin lean-menetelmällä. Luvussa viisi käymme läpi valmiin pelin sisällön. Luvussa kuusi kerromme pelin poliittisten kysymysten kehittämisestä ja sen haasteista. Luvussa seitsemän pohdimme valmista lopputulosta ja sitä, mihin tutkimuskysymyksiin saimme työn avulla vastauksia. Lähteet löytyvät luvusta kahdeksan.

2 Vaalikoneet

Tässä luvussa käsitellään vaalikoneiden historiaa Suomessa ja niiden merkitystä suomalaisille äänestäjille. Luvussa pohditaan vaalikoneiden tekijöiden yhteiskunnallista ja journalistista vastuuta ja merkitystä, sekä kerrotaan pääpiirteittäin, miten Suomen vaalilaki ja ääntenlaskenta toimii. Lisäksi luvussa käydään läpi erilaisia vaalikoneita ja sitä, miten Arkadianmäen tähti -peli vertautuu niihin.

2.1 Vaalikoneiden historiaa ja kehitystä Suomessa

Suomessa vaalikone nähtiin ensimmäisen kerran vuoden 1996 Euroopan parlamenttivaaleissa, kun Yleisradio julkaisi eurovaalikoneen. Ajatuksen vaalikoneesta oli saanut Yleisradion ulkomaantoimittaja Erkki Vihtonen, joka oli nähnyt yhdysvaltalaisen CNN-televisiokanavan tekevän paikallisten kahden presidenttiehdokkaan haastatteluvastausten perusteella kysymyspatterin, joista äänestäjä pystyi vertaamaan omia vastauksiaan samoihin kysymyksiin. (Vihtonen 2007, 29.)

Vihtonen alkoi kehittää sen pohjalta ideaa, josta myöhemmin käytettäisiin termiä vaalikone. Se toteutettiin käytännössä Yleisradion internetsivuilla vuonna 1996. Se oli ensimmäinen vaalikone Euroopassa, ja nykytiedon valossa myös ensimmäinen maailmassa. (Borg 21.1.2019; Varho 2016.)

Ensimmäinen “vaalikone” herätti paljon kiinnostusta suomalaisten keskuudessa, ja kävijöitä oli keskimääräisenä päivänä noin 2000 henkilöä. Vuonna 1996 internet ei ollut vielä vakiinnuttanut asemaansa ihmisten päivittäisessä arjessa, joten määrää voidaan pitää suhteellisen suurena. Kysymyksiä oli 20 ja ne käsitelivät ehdokkaiden suhtautumista Euroopan unionin asioihin, kuten euron käyttöönottoon. Vaalikoneiden klassikkokysymys oli sellaisenaan mukana jo heti ensimmäisestä vaalikoneesta lähtien: Pitäisikö Suomen liittyä Natoon? (Vihtonen 2007, 29–33.)

Eduskuntavaaleissa vaalikonetta käytettiin ensimmäisen kerran vuonna 1999, jolloin Yleisradion koneeseen vastasi 1400 ehdokasta kaikista 1900:sta. Yleisradio esitteli koneen ehdokkaille nimellä “interaktiivinen kysymyslomake”, mutta näiden vaalien aikana puhekieleen vakiintui nimitys “vaalikone”. (Vihtonen 2007, 29–33.)

Ensimmäisestä Yleisradion vaalikoneesta lähtien niiden suosio ja merkittävyys puolueen valintaan ja äänestyspäätökseen on Suomessa kasvanut tasaisesti.

Nykyään eduskuntavaalien alla lähes jokaisella medialla on oma vaalikoneensa, jonka painotukset voivat vaihdella tavoiteyleisön mukaan. Esimerkiksi vuoden 2019 eduskuntavaaleissa Maaseudun tulevaisuus painotti vaalikoneessaan maaseudulle keskeisiä kysymyksiä, kun taas Ylen ja Helsingin Sanomien vaalikoneet oli suunnattu kaikille äänestysikäisille asuinpaikasta riippumatta. (Helsingin Sanomat 2019; Hohteri, 2019; Yleisradio 2019.)

Vaalikoneita eivät myöskään enää toteuta pelkästään mediajulkaisut, vaan omat vaalikoneensa löytyivät edellisissä eduskuntavaaleissa myös muun muassa työmarkkinajärjestöiltä, kansalaisjärjestöiltä ja puolueilta itseltään. Viimeksi mainittuja käytetään vertailemaan ehdokkaita puolueen sisällä.

Borg, Koljonen ja Reunanen (2019) viittaavat Vaalikoneet2020 -tutkimushankkeessaan Kantar TNS:n tekemään vuoden 2018 presidentinvaalin seurantakyselyyn, jonka mukaan yhteensä 79 prosenttia äänestäneistä kertoi käyttäneensä vaalikonetta edellisissä presidentinvaaleissa tai sitä aiemmissa muissa vaaleissa. Vain 19 prosenttia vastaajista ilmoitti kyselyssä, etteivät ole koskaan käyttäneet vaalikonetta missään vaaleissa. Vaalikoneiden käytön voidaan siis sanoa olevan yleistä valtaosalla suomalaisista.

2.2 Vaalikoneiden merkitys äänestäjälle ja yhteiskunnalle

Vaalikoneiden merkitys on kasvanut kuluneen vuosikymmenen aikana kaikissa ikäryhmissä, mutta varsinkin nuorten kohdalla merkittävyyden kasvu on ollut jopa voimakasta (Borg 2015, 37).

Vuonna 2003 eduskuntavaaleissa vaalikoneita käytti hyvin tai melko paljon 8 prosenttia, kun taas vuoden 2015 eduskuntavaaleissa lukema oli jo 26 prosenttia kaikista valitsijoista. Nuorten eli alle 30-vuotiaiden kohdalla kasvu oli voimakkaampaa: vuonna 2015 nuorista valitsijoista 42 prosenttia vastasi seuraavansa vaalikoneita hyvin tai melko paljon, kun vastaava luku oli vuonna 2003 vain 15 prosenttia. (Borg 2015, 38.)

Vuoden 2015 eduskuntavaaleissa alle 35-vuotiaista äänestäjistä yli 50 prosenttia vastasi internetin vaalikoneiden vaikuttaneen hänen äänestyspäätökseensä paljon tai ratkaisevasti (Borg 2015, 38). Näin ollen vaalikoneiden voidaan todeta vakiinnuttaneensa asemansa suomalaisissa vaaleissa, ja niiden suosio todennäköisesti vain kasvaa tulevaisuudessa, kun uudet sukupolvet tulevat äänestysikään.

2.3 Yhteiskunnallinen vastuu vaalikoneen suunnittelussa

Vaalikoneita suunniteltaessa tulee ottaa huomioon suomalainen vaalijärjestelmä, joka noudattaa vuonna 1998 asetettua vaalilakia 1998/714.

Suomessa on eduskuntavaaleissa käytössä henkilö- ja puoluevaalien yhdistelmä, suhteellinen vaalitapa. Suhteellinen vaalitapa tarkoittaa, että jokainen puolue, vaaliliittouma tai muu ryhmittymä saa sen määrän edustajia, kuin mitä sen saama äänimäärä suhteessa muihin ryhmittymiin edellyttää. Eli jos puolue saa 15 prosenttia kaikista äänistä, se saa noin 15 prosenttia jaettavista paikoista.

Suomessa käytetään avointa listavaalia, joka lasketaan D'Hondtin menetelmällä. Se tarkoittaa, että jokainen ryhmä muodostaa oman listansa suurimman äänimäärän saaneen ehdokkaan mukaan. Listan perusteella muodostuu ehdokkaan oma vertailuluku, joka on puolueen äänimäärä jaettuna heidän järjestysluvullaan omalla listalla. Ensimmäisenä listalla oleva saa siis vertailuluvukseen koko puolueen saamat äänet, toinen puolet, kolmas kolmanneksen, ja niin edelleen.

Nämä eri ehdokkaiden vertailuluvut asetetaan järjestykseen kaikkien eri ryhmien kesken, ja paikat täytetään isoimmasta vertailuluvusta lähtien. Se tarkoittaa, että paljon ääniä saanut ehdokas saattaa jäädä ilman paikkaa, jos hänen puolueensa tai muu ryhmänsä ei saanut tarpeeksi ääniä.

Henkilövalinnalla on siis merkitystä, mutta käytännössä ääni menee koko puolueelle. Siksi äänestäjän tulisikin ymmärtää äänestyspäätöksensä vaikutukset kokonaisvaltaisesti.

Vuoden 2015 Demokratiaindikaattorissa Borg (2015, 30–31) toteaa puoluetta painottavan äänestämisen yleistyneen melko voimakkaasti kuluvalle vuosikymmenellä erityisesti nuorimpien, alle 30-vuotiaiden äänestäjien joukossa. Tämä on huomionarvoinen kehityssuunta, koska lähes kaikki nykyiset vaalikoneet suunnitellaan ehdokas edellä.

Vuonna 2015 hieman yli puolet (53 prosenttia) äänestäjistä piti puoluetta ehdokasta tärkeämpänä tehdessään äänestyspäätöstä. Prosenttiosuus on vielä suurempi (56 prosenttia), kun otantana on alle 30-vuotiaat äänestäjät. (Borg 2015, 30–33.)

Jotta vaalikone voisi palvella käyttäjää sen täydessä tarkoituksessa, tulisi sen jollain tapaa ilmentää myös ehdokkaiden suhdetta hänen edustamaansa puolueeseen. Tämä koskee myös tilanteita, joissa puolueet tai sitoutumattomat ehdokkaat ovat muodostaneet vaaliliit-toja, jolloin valitsijan äänen avulla voi kansanedustajaksi tulla valituksi täysin eri puolueen edustaja. Silloin on erityisen tärkeää, että valitsija ymmärtää, mitä vaaliliitto tarkoittaa, ja vaalikone voi toimia siinä tukena.

Vaalikoneiden merkityksessä valitsijoille on havaittu kasvua (Borg 2015, 38). Vaalikonei-den merkityksen kasvaessa on myös vaalikoneiden kehittäjien tarkasteltava vaaliko-neensa relevanttiutta, objektiivisuutta ja mielenkiintoa eri ikäryhmille. Samalla myös vas-tuu kasvaa ja vaalikoneiden tekijöiden on tunnistettava oma yhteiskunnallinen vaikutuk-sensa.

Kansainväliset vaalikonetutkijat ovat määrittäneet joitain vaalikoneiden yleissitovia laatu-standardeja. Pääperiaate on, että vaalikone on läpinäkyvä ja puolueeton.

Standardien mukaan myös saavutettavuus ja esteettömyys kaikille kansalaisille, puolueille ja ehdokkaille ovat tärkeitä kriteerejä. Vaalikoneen toteutus ei saa suosia mitään puoluetta tai ehdokasta, ja vaalikoneen taustalla olevan algoritmin tulee olla läpinäkyvä. (Borg, Kol-jonen & Reunanen 2019.)

2.4 Vaalikoneiden kategoriat ja sen valinta Arkadianmäen tähdessä

Vaalikoneet voidaan jakaa kolmeen kategoriaan: ehdokkasiin keskittyvään koneeseen, vaalipuheiden ja tekstin analysointiin perustuvaan koneeseen ja “vaalimaattiin”, joka seu-loo puolueohjelmia tekstihaun perusteella (Suojanen 2007).

Arkadianmäen tähti on näistä lähimpänä keskimmäistä, eli vaalipuheiden ja tekstin analy-sointiin perustuvaa vaalikonetta. Suomessa yleisimmät vaalikoneet (esimerkiksi Yleisra-dion ja Helsingin Sanomien vaalikoneet) ovat ehdokkasiin keskittyviä koneita.

Vaalikoneen laatijan kannalta on helpompaa, jos ehdokkaille lähetetään valmis kysymys-lista, johon he itse syöttävät vastaukset, kuten henkilöön keskittyneessä vaalikoneessa tehdään. Analysoivassa koneessa vastaukset kerää vaalikoneen laatija, joka analysoi eh-dokkaiden ja puolueiden vaalipuheita, puolueohjelmia ja aikaisempia poliittisia tekoja. Joissain tapauksissa puolueen yhteistä kantaa voidaan myös kysyä puoluetoimistosta.

Analysoivaa konetta käytetään yleensä vain vaaleissa, joissa ehdokkaita tai puolueita on vähän.

Ottaen huomioon, että vuoden 2015 eduskuntavaaleissa ehdokkaita asetettiin yhteensä 2146 (Suomen virallinen tilasto: Eduskuntavaalit 2015), analysoiva vastausten keräystapa ei ole suositeltava käytäntö, jos halutaan kerätä jokaisen ehdokkaan vastaukset.

Arkadianmäen tähteen tämä käytäntö on kuitenkin valittu, koska puolueiden määrä on rajattu ja pelimekaniikan kannalta ei ole ehdotonta, että jokaiselta puolueelta löytyisi vastaus jokaiseen pelin kysymykseen. Tavan valintaan vaikuttivat myös resurssit, jotka eivät riittäneet laajaan kyselyn toteuttamiseen puolueitoimistoille.

Arkadianmäen tähti tarjoaa uudenlaisen lähestymistavan vaalikoneeseen ja sen yhteiskunnalliseen merkitykseen. Vaalikone on toteutettu pelinä, joka on monelle nykyajan lapselle ja nuorelle, eli tulevaisuuden äänestäjälle, luonteva väline oppia tai hankkia tietoa. Pelinä saattaa myös poikkeavuutensa ja viihteellisyytensä avulla houkuttaa sellaisia henkilöitä, jotka perinteistä vaalikonetta eivät käyttäisi.

Vaalikoneena se ei yritä jäljitellä puhtaasti Yleisradion tai kenenkään muun tahon vaalikonetta, koska sen pääasiallinen tarkoitus ei ole tuottaa käyttäjälle listaa sopivimmista puolueista. Pelin tarkoitus on syventää pelaajan tietämystä puolueiden linjoista ja näkemyseroista, sekä Suomen eduskunnan toiminnasta. Sen on tarkoitus tutustuttaa pelaaja puolueiden konkreettisiin ehdotuksiin ja erilaisiin tapoihin ratkaista esimerkiksi jokin yhteiskunnassa oleva ongelma.

2.5 Arkadianmäen tähti vaalikoneena

Arkadianmäen tähti poikkeaa Suomessa yleisesti käytössä olevista vaalikoneista monella tavalla. Merkittävimpiä eroavaisuuksia on puolueiden vastausten keräystavassa, vastausmuodossa ja vaalikoneen tarkoituksessa.

Vuonna 1996 ensimmäisen vaalikoneen tehtävänä “[...] oli tuoda ehdokkaat lähemmäksi äänestäjiä ja auttaa näin äänestäjiä löytämään entistä parempia ehdokkaita” (Vihtonen 2007, 30). Arkadianmäen tähden tarkoitus on oikeastaan käänteinen: sen on tarkoitus tuoda puolueita lähemmäs äänestäjää, ei ehdokkaita.

Äänioikeutettujen eriytyminen puolueista on ongelma, jos heillä ei ole riittävästi tietoa muodostaa mielipidettään myös ehdokkaan edustamasta puolueesta. Kestilä-Kekkosen (2015, 54) mukaan suomalaisten samaistuminen puolueisiin on pysynyt vuosina 2003–2015 vakaana, mutta ikäryhmittäin erot ovat suuremmat: lähes 60 prosenttia alle 34-vuotiaista ei tunne samaistuvansa mihinkään puolueeseen, kun yli 64-vuotiaiden ryhmän kohdalla vastaava osuus oli yli 60 prosenttia.

Kuten perinteisessä vaalikoneessa, peli antaa lopulta lopputuloksen, josta pelaaja voi päätellä minkä puolueen vastaukset ovat olleet lähimpänä hänen omiaan. Mutta koska kyseessä on peli, pelaaja ei välttämättä vastaakaan omien poliittisten mielipiteidensä mukaan, vaan taktikoi valitsemalla parhaaksi näkemänsä puolueen. Jokainen pelaaja valitsee harjoittamansa politiikan itse, eikä peli ehdota tiettyjä puolueita lukuun ottamatta puolueiden rajallista määrää.

Se, että Arkadianmäen tähden antama tulos ei välttämättä anna realistista tulosta lähimpänä olevasta puolueesta, ei oikeastaan eroa muista vaalikoneista. Mihintahansa vaalikoneeseen käyttäjä voi halutessaan vastata omien mielipiteidensä ja arvojensa vastaisesti, leikitellä eri skenaarioilla ja vain puhtaasti kokeilla eri vaihtoehtoja uteliaisuudesta.

Arkadianmäen tähden tärkein tarkoitus on kuitenkin antaa laajempaa käsitystä Suomen eduskuntavaaleista ja puolueista, mutta myös siitä, millä tavoin puolueet halusivat erilaiset yhteiskunnalliset asiat ratkaista. Pyrkimyksemme oli siis viedä vastausvaihtoehtoja mielipiteiden ja vaalilupausten sijaan konkreettisiin ratkaisuehdotuksiin, joita puolueet ovat ehdottaneet.

3 Pelit journalismin muotona

Tässä luvussa käydään läpi työn keskeisiä käsitteitä sekä käsitellään pelien sovelletta-
vuutta journalismin työvälineeksi. Luvussa tutustutaan aikaisempaan tutkimukseen uu-
tispelien ja pelillistämisen aihepiiristä, sekä perustellaan opinnäytetyössä tehtyjä journalis-
tisia valintoja. Siinä pohditaan myös pelien viihdyttävyydestä ja pelikokemuksesta, ja nii-
den merkityksestä pelisuunnittelussa ja journalismissa.

3.1 Mitä ovat uutispelit?

Uutisjournalismin tavoitteiksi on määritelty totuudenmukaisen tiedon välittäminen, yh-
teiskunnallisten asioiden tarkastelu ja kritiikki, sekä sananvapauden ja julkisen keskuste-
lun edistäminen (Kuutti 2006). **Uutispelit** ovat pelejä, joilla on lähtökohtaisesti samankal-
taisia tavoitteita kuin uutisjournalismilla (Launonen 2014). Ne raportoivat ajankohtaisista
tapahtumista samoilla tavoilla, kuin perinteisen muotoinen journalismi (Treanor & Mateas
2009, 4).

Uutispelit kuuluvat hyötypelien alakategoriaan. **Hyötypelit** ovat pelejä, joilla on viihdyttä-
misen sijaan muita ensisijaisia tarkoituksia. Uutispeli ja hyötypeli eivät siis ole tois-
tensa synonyymejä (Launonen 2014, 14).

Uutispelien aikaisemmat määritelmät eivät ole yksimielisiä. Bogost, Ferrari ja Schweizer
(2010) määrittelevät uutispeliksi minkä tahansa journalistisen sisällön, jonka esittämisessä
on käytetty pelien menetelmiä.

Kaikkien mielestä pelin keinoja käyttävä toteutus uutisesta ei kuitenkaan vielä täytä uu-
tispelin määritelmää, vaan silloin tarkoitetaan uutisen esittämismuodon pelillistämistä. **Pe-
lillistäminen** tarkoittaa pelien elementtien ja mekaniikkojen soveltamista perinteisten pe-
lien ulkopuolella, esimerkiksi työelämässä ja koulutuksessa.

Pelillistämisen tarkoituksena on tuoda viihdyttävyyttä ja elämyksellisyyttä, sitouttaa ja
osallistaa palvelun käyttäjiä peleistä tuttujen ominaisuuksien avulla. Kyseessä ei siis ole
peli, vaan palvelu, johon on tuotu pelillisiä elementtejä. (Huotari & Hamari 2017.) Yksi esi-
merkki journalistisen sisällön pelillistämisestä on vaalikone. Se käyttää pelien elementtejä,
kuten sääntöjä, audiovisuaalisen pelimäistä toteutusta, toimintaa ja tavoitteita. Silti ky-
seessä ei ole kokonainen uutispeli.

Launonen (2014,10) määrittelee uutispelit tutkimuksessaan niin, että mikäli [...] uutisesta tai uutisaiheesta tehdään kokonainen peli, on silloin kyseessä uutispeli.

Uutispeleille ei siis ole olemassa yksimielistä, tarkkaa määritelmää. Tässä opinnäytetyössä noudatetaan Launosen määritelmää uutispeleistä, mutta käsittelemme myös journalististen sisältöjen pelillistämistä, koska Arkadianmäen tähdessä hyödynnetään molempia menetelmiä.

3.2 Pelien käyttäminen journalismin muotona

Uutismedioiden on pystyttävä sopeutumaan tiedonvälityksen muuttuviin välineisiin ja ihmisten muuttuviin median kulutustapoihin. Painetut sanoma- ja aikakauslehdet pitävät sitkeästi pintansa suosituimpana journalismin lukutapana. Suunta on ollut kuitenkin alaspäin. Vuonna 2011 suomalaisista 95 prosenttia luki viikoittain painettua sanoma- tai aikakauslehteä, kun vuonna 2018 vastaava luku oli 75 prosenttia. Samalla aikavälillä matkapuhelin on nostanut suosionsa 8 prosentista 50 prosenttiin. (MediaAuditFinland Oy 2019.)

Varsinkin nuoremmat, digitaalisten laitteiden kanssa kasvaneet sukupolvet, joita myös kutsutaan diginatiiveiksi, tulevat muuttamaan median kokonaiskulutusta yhä vahvemmin digitaalisiin alustoille.

Mediatilat ovat vastanneet tähän muutokseen siirtämällä sisältöjään digitaalisiin muotoihin. Artikkelit julkaistaan ja tv-uutislähetykset suoratoistetaan median verkkosivuilla ja mobiilisovelluksissa, ja podcastit ja nettiradiot ovat tarjonneet uudenlaisen keinon kuunnella ja luoda radiosisältöjä.

Uutispelejä käytetään usein kuriositeetteina, jotka houkuttelevat liikennettä verkkosivustolle, ja sitä kautta lukijoita "oikeiden uutisten" pariin (Bogost ym., 2010, 32). Uutispelit eivät myöskään aina kerro olevansa uutispelejä, toteaa Laurila (2017) tapaustutkimuksessaan uutispelien asemasta journalismista. Esimerkiksi Helsingin Sanomat ei kutsunut tutkimuksessa tarkasteltuja julkaisujaan peleiksi, vaikka ne täyttivätkin uutispelin kriteerit.

Uutispeleillä on kuitenkin mahdollisuus tarjota yleisölle sellaisia tapoja omaksua tietoa, jota muilla välineillä ei pystytä saavuttamaan. Uutispelit ovat ensimmäinen digitaalisen journalismin muoto, jossa vanhaa välinettä ei ole vain siirretty uudelle alustalle, vaan sisällön esitys digitaalisena pelinä on täysin uudenlainen tapa, jota ei ollut olemassa ennen internetin käyttöönottoa. (Bogost ym., 2010.)

Uutispelien avulla voidaan havainnollistaa monimutkaisia asioita ymmärrettävästi ja auttaa ihmistä muistamaan sisäistämänsä tieto jatkossakin. Uutispelien avulla yleisö voidaan asettaa simulaatioon, jossa hän pääsee osaksi kokemusta.

Koskenkorva (2015, 20) toteaa, että uutispelit ovat siinä mielessä erityinen pelien kategoria, että ne käyttävät lähes aina vahvasti prosessuaalista retoriikkaa. **Proseduraalinen retoriikka** tarkoittaa kerrontatapaa, jossa vastaanottajalle pyritään selittämään omaa argumenttia prosessien avulla (Bogost 2007).

Journalismissa argumentti on jonkin asian syy-seuraussuhteen selittäminen ja esille tuominen prosessin avulla.

Uutispeleissä voidaan hyödyntää samoja välineitä kuin muussakin journalismin esitystavoissa: esim. datan visualisointia, kuvituskuva, videota ja audiota, tarinallista kerrontaa ja faktalaatikoita. Mikä tärkeintä, peli tarjoaa keinon yhdistää ne toiminnalliseksi prosessiksi ja kokemukseksi, josta vastaanottaja voi muodostaa omat johtopäätöksensä.

Yhtenä esimerkkinä tästä toimii *Cutthroat Capitalism: The Game* –verkkopeli (Smallbore Webworks & Crowther 2009), joka julkaistiin alun perin vuonna 2009 printtimuodossa Wired -lehdessä aihetta käsittelevän, laajan uutisartikkelin kanssa yhdessä. Peli oli sanomalehdessä infografiikan kaltaisina kuvina, ja se julkaistiin pian sen jälkeen myös Wired -median verkkosivuilla flash-animaatiopelinä.

*Cutthroat Capitalism*issa pelaaja asettuu somalialaisen piraattikomendantin kenkiin, ja hänen tehtävänsä on kerätä mahdollisimman isoja lunnaita sieppaamistaan panttivangeista. Summien suuruuteen vaikuttavat muun muassa panttivankien kunto, neuvottelujen kesto sekä osapuolten mielialat.

Pelissä menestyäkseen pelaaja huomaa pian, että hänen kannattaa vaatia pienempiä lunnassummiä useammilta tahoilta, eikä keskittyä suuriin, yksittäisiin summiin. Vaikka ne onnistuessaan tuottavat paljon rahaa, niihin kuluu pelaajan resursseja runsaasti. Myös kiinni jäämisriski kasvaa isommaksi panttivangin ollessa merkittävämpi. Näin pelaaja tulee jopa huomaamattaan kokemaan simulaationa sen saman kuin somalialaiset piraatit: operaatiot kannattaa hajauttaa pienemmiksi, ja niitä kannattaa tehdä useita. Se on tehokkain ansaintamalli, ja piraatit ovat muuttaneet toimintamallinsa sen mukaisesti, mikä näkyy tilastoissa lisääntyneinä hyökkäyksinä.

Pelillä on siis haluttu havainnollistaa, miten Adeninlahden piratismiin muutos on seurausta piraattien ansaintamallista. Pelin rinnalla on julkaistu aiheesta laaja artikkeli, jonka tueksi peli on tehty.

Bogost, Ferrari ja Schweizer (2010) eivät laske *Cutthroat Capitalismia* varsinaiseksi uutispeliksi, koska heidän mielestään se on enemmänkin kokoelma dataa ja toimintamalleja, eikä simulaatio. Me yhdyimme enemmän Koskenkorvan (2014) tulkintaan; *Cutthroat Capitalism* tuottaa vastaanottajalleen lisäarvoa sisältöön ja auttaa häntä ymmärtämään syy-seuraussuhdetta artikkelin aiheen taustalla.

3.3 Pelikokemuksen vaikutus yleisöön

Jo siitä asti, kun saimme ensimmäisen kerran tehtävänannoksi uudistaa Ylen vaalikonetta, ajatuksemme siirtyivät peleihin. Prosessin edetessä jouduimme perustelemaan ti-laajalle ja itsellemme, mitä lisäarvoa pelilliset elementit tuovat, minkälaisia pelillisiä ratkaisuja teimme ja miten ne vaikuttavat yleisöömme.

Vaikka Arkadianmäen tähti on myös journalistinen tuote, sen täytyy samaan aikaan myös toimia pelinä, joka tarjoaa yleisölle nautinnollisen pelikokemuksen.

Flow-kokemus on psykologi Mihály Csíkszentmihályin (1990) määrittelemä tila, jossa ollaan niin intensiivisesti mukana tekemisessä, että kaikki muu unohtuu.

Pelitutkimuksessa flow-kokemus on havaittu keskeiseksi tekijäksi, joka saa ihmiset nauttimaan peleistä. Pelikokemus syntyy vuorovaikutuksesta pelin kanssa, eli tunteista, ajatuksista ja teoista pelin aikana. (Ermi & Mäyrä, 2005, 2.) Sen vuoksi flow-kokemuksen saavuttaminen ja sen keston maksimointi ovat usein pelisuunnittelun keskiössä (Chen 2007).

Csíkszentmihályin (1990) esittämät kriteerit flow-tilan saavuttamiselle eivät kuitenkaan täytyneet kokonaan pelejä tarkastellessa. Useat pelaajat kuitenkin raportoivat flow-tilan kaltaisia kokemuksia pelaamisen aikana, joten Sweetser ja Wyeth (2005, 3) ovat määritelleet peleille oman flow-tilan, jonka he nimesivät game flowksi.

3.3.1. Game flow

Game flow -malli sisältää kahdeksan elementtiä, jotka tekevät pelikokemuksesta nautinnollisen ja siten pelaaja voi päästä flow-tilaan. Nämä kahdeksan elementtiä ovat keskittyminen, haaste, pelaajan taidot, hallinta, selkeät tavoitteet, palaute, immersio eli uppoutuminen ja sosiaalinen vuorovaikutus (Sweetser & Wyeth 2005).

Ihmiset pelaavat pelejä ollakseen sosiaalisessa kanssakäymisessä toisten kanssa, tehtävästä riippumatta. He jopa pelaavat pelejä, joista eivät pidä tai vaikka eivät pidä pelaamisesta tai peleistä ylipäätään.

Pelaajien nautinto on tärkein kriteeri pelisuunnittelussa - jos pelaaja ei nauti pelistä, hän ei pelaa sitä (Sweetser & Wyeth 2005, 1). Yhdestä asiasta tutkijat ovat kuitenkin pääosin samaa mieltä: flow-tilaan päästäkseen taitojen ja haasteiden pitää olla tasapainossa. Kun osaamista karttuu, haastetta lisätään.

Nykänen (2019, 19) viittaa työssään pelitutkija Chenin (2007) esittelemään flow-alueen konseptiin. Sillä tarkoitetaan pelaajan kokemukseen, jossa häneltä vaadittavat taidot ja pelin haasteet ovat tasapainossa. Hän kokee pystyvänsä suorittamaan annetut haasteet, mutta ne ovat kuitenkin tarpeeksi haastavia, jotta hän ei tylsisty. Myös puolestaan liian vaikeat haasteet saavat pelaajan turhautumaan.

Pelien täytyy pitää pelaajan keskittyminen erilaisten tehtävien avulla, mutta tehtävien pitää olla sopivan haasteellisia, jotta ne ovat nautittavia. Pelaajilla pitää olla tarpeeksi taitoa, että he selviytyvät käsillä olevista tehtävistä ja tehtävillä pitää olla selvät päämäärät, jotta pelaajat voivat suorittaa tehtävät loppuun.

Perinteiset peleistä tutut mekanismit kuten palapelit, putoavat objektit, sekä osoita ja klikkaa-mekaniikka ovat hyviä keinoja saada pelaaja nopeasti peliin mukaan. Pelaajan ei tarvitse käyttää resurssejaan sääntöjen opetteluun ja pelin hahmottamiseen, kun se on jo ennestään tuttu. Pelaajaa ei siis tarvitse opettaa ja hän voi paremmin keskittyä sisältöön. (Bogost ym., 2010.)

Sen vuoksi myös Arkadianmäen tähdessä on hyödynnetty tietoisesti perinteisten pelien toimintalogiikoita, jotta pelin opetteluun ei kulu turhaa aikaa. Arkadianmäen tähdessä esimerkiksi liikutaan pelilaudalla nopan avulla ja nostetaan kysymyskortteja, mitkä ovat mekaniikkana ennestään ihmisille yleensä tuttuja.

Sen lisäksi pelin sisälle on istutettu ”minipelejä”, eli esimerkiksi erittäin perinteinen tietovisailu. Tietovisassa pelaaja voi vastata pelin aihepiiriin liittyviin kysymyksiin ja kerätä pisteitä ja siten parantaa omaa tilannettaan pelissä. Minipelien lisääminen otettiin jo suunnitelun alkuvaiheessa mukaan, sillä peliin haluttiin lisätä perinteisiä pelikokemuksia, jotta pelaaja saa tarpeeksi onnistumisen kokemuksia ja lisämahdollisuuden vaikuttaa omaan menestykseensä pelissä.

Jos pelaajalla on tarvittavat taidot, tehtävillä selkeät tavoitteet ja palaute, silloin pelaajan on mahdollista tuntea hallitsevansa tehtävän. Tästä syntyy pelaajalle tuntemus uppoutumisesta (immersiosta), joka saa heidät unohtamaan nykyhetken, omat huolensa ja muuttaa heidän käsitystään ajasta.

Tämä pelaamisen nautinnon kokemus oli olennainen asia, joka Arkadianmäen tähden täytyi saavuttaa. Pelin merkittävin tavoite oli pelaajan ajatusten herättäminen, oppiminen ja syy-seurausyhteyksien luominen eri yhteiskunnan asioiden välille. Testipelien avulla huomasimme, että game flow-tilan saavuttaminen ja edellä mainittujen tavoitteiden täyttäminen onnistui nimenomaan moninpelillä, eli pelaajamäärän lisäämisellä.

Kun pelaajia oli enemmän kuin yksi, heille syntyi kilpailutilanne keskenään, mikä toi toivottua lisähaastetta peliin. Mutta sen lisäksi he refleктоivat kokemaansa kanssapelaajien kanssa pelin aikana ja keskustelivat siitä syntyneistä oivalluksista, mikä tuki vahvasti pelimme tavoitetta.

3.4 Uutispelien haasteita ja kritiikkiä

Ensimmäisen kerran peli nähtiin journalistisessa julkaisussa, kun *New York Sunday World* julkaisi vuonna 1913 ensimmäisen sanaristikon, jonka oli tehnyt journalisti Arthur Wynne (McKie 2013). Sanaristikoista tuli nopeasti niin suosittuja, että se aiheutti 1920-luvulla ihmisissä jopa moraalipaniikin (Bogost ym., 2010, 7).

Pelejä ajatellaan olevan ensisijaisesti viihteellisiä, joten niiden yhdistämistä asialliseen journalismiin on kritisoitu uutisaiheiden viihteellistämistä ja asian merkittävyyden vähätelystä.

Toisaalta suhtautuminen peleihin riippuu myös yksilöstä, aikakaudesta ja kulttuurista. Poliittiset strategiapelit, jotka pohjautuvat shakista, ovat olleet suosittuja vuosikausia, kuten esimerkiksi vuonna 1959 julkaistu strategialautapeli nimeltä *Diplomacy*, joka sijoittuu aikaan ennen ensimmäistä maailmansotaa. Yhdysvaltojen entinen presidentti John F. Kennedy pelasi sitä Valkoisessa talossa, ja Henry Kissinger harjoitteli sen avulla taitojaan Yhdysvaltojen ulkoministerin pestiä varten. (McClelland 2009.)

Kritiikki kohdistuukin nykyään pelien uskottavuutta enemmän proseduraaliseen retoriikkaan ja journalismin objektiivisuuteen. Esimerkiksi Treanor ja Mateas (2009) vertaavat uutispelejä poliittisiin sarjakuviin. Siinä missä sarjakuva on visualisoitu kuvaus piirtäjän näkemyksestä jostain asiasta, Treanorin ja Mateaksen mielestä uutispeli kääntää toimituksen mielipiteellisen sisällön säännöiksi ja mekaniikaksi.

Journalistin oma käsitys prosessista voi johtaa virheellisiin johtopäätöksiin tilanteissa, joissa pelin tekijä ei ole esimerkiksi ymmärtänyt kuvailemaansa prosessia kunnolla, tai on tahallisesti lisännyt sääntöjä, jotka suosivat esimerkiksi tiettyä puoluetta tai ideologiaa.

Meidän mielestämme tätä ei voi rajata pelkästään pelien ongelmaksi.

Loppujen lopuksi, kuten muissakin journalistisissa julkaisuissa, on vastuu sisällöstä toimituksella. Peli ei välineenä itsessään tee aiheesta viihteellistä tai sen sisällöstä mautonta, vaan siitä päättävät uutispeliä valmistavat journalistit.

Varsinkin digitaalisten sisältöjen, pelillistämisen ja journalismin esitystapojen kehittyessä uskomme uutispelien nostavan uskottavuuttaan ja ottavan tilaa perinteisen journalismin rinnalla, nimenomaan syy-seuraussuhteita syventävänä esitysmuotona. Nykyisen kehityksen valossa uskomme, että tulevaisuudessa tulemme näkemään entistä enemmän uutispelejä, joissa on menty uutisartikkelin pelillistämistä pidemmälle, jopa Arkadianmäen tähden kaltaisia kokonaiseksi peliksi luotuja uutispelejä.

Siitä, vahvistavatko vai heikentävätkö pelit journalismia, päättävät journalistit. He tekevät aina lopullisen päätöksen sisällöstä, kerrontatavoista ja julkaisusta, kuten muussakin journalismissa.

3.5 Arkadianmäen tähti uutispelinä

Pelejä on vaikea määritellä yksiselitteisesti. Määritelmä voi olla hyvin erilainen tarkasteltaessa esimerkiksi pelikorteilla pelattavaa seurapeliä, kuin tietokoneella pelattavaa strategiapeliä. Joka tapauksessa kaikilla peleillä on yhteisiä ominaispiirteitä, joiden mukaan pelit sisältävät kilpailun tai konfliktin, niille on luotu säännöt, ja pelaajalla on jokin tietty rooli toiminnassa. (Stenros 2016, 3–15.)

Mutta onko Arkadianmäen tähti uutispeli? Uutispelit ovat tyypillisesti nopeasti omaksuttavia sekä lyhytkestoisia, ja niissä käytetään usein pelaajille ennestään tuttuja pelimekaniikoita. Useimmiten kyseessä ei ole kokonainen ja monimutkainen selvästi peliksi tunnistettava peli, vaan yksinkertainen, pelien tuttuja mekaniikkoja rajallisesti käyttävä sovellus. (Launonen 2014, 2.)

Uutispeleihin liitetään usein digitaalisuus. Mielestämme digitaalisuus on kuitenkin liian rajoittava määritelmä, koska mielestämme pelin journalistisen tehtävän voi toteuttaa myös muussa kuin digitaalisessa muodossa.

Uutispelien mieltäminen pelkästään digitaalisiksi tuotoksiksi on osin ymmärrettävää, koska suurin osa uutispeleistä on toteutettu digitaalisena ja julkaistu sanomalehden verkkosivuilla tai mobiilisovelluksessa. Pelien toteuttaminen digitaalisesti on myös järkevää, jos muutkin sisällöt siirtyvät verkkoon.

Arkadianmäen tähti onkin uutispelien maailmassa ainutlaatuinen. Toisin kuin klassisissa poliittisissa peleissä, se ei pyri hahmottamaan pelkästään yksittäistä aihetta, vaan niitä osana laajempaa järjestelmää ja sen takana olevia taustatekijöitä. Varsinaisen uutispelin toteuttamisesta lautapelinä ei ole aiempaa tutkimustietoa.

Arkadianmäen tähti kuitenkin täyttää myös lautapelinä uutispelin määritelmän, sillä sen tavoite on pelin keinoin esittää vastaanottajalle journalistista sisältöä ja syventää ymmärrystä aiheesta, eli Suomen eduskunnan toiminnasta. Se myös kannustaa osallistumaan yhteiskunnalliseen keskusteluun.

4 Pelin kehittäminen

Tässä luvussa kerromme, miten työn produkti eli Arkadianmäen tähti -lautapeli toteutettiin kesällä 2018 noin kaksi kuukautta kestäneen työssäoppimisjakson aikana. Työn oli tilannut Yle News Lab, jonka tiloissa ja ohjauksessa produkti valmistettiin.

4.1 Työtavat

Kehitimme Arkadianmäen tähti -lautapelin kesällä 2018 työssäoppimisjaksollamme Yle News Labissa, jossa käytetään niin sanottua ketterää menetelmää, joka pohjautuu lean-malliin.

Lean on saanut alkunsa Toyota Motor Corporationin tuotantomenetelmästä, jota he alkoivat kehittää soveltamalla toisten yritysten oppeja vuonna 1945. Toisen maailmansodan jälkeen Japanissa oli valtava pula resursseista ja se pakotti yrityksen ajattelemaan tehokkuutta uudella tavalla. (Modig & Åhlström 2016, 71.)

Lean-projekteissa työskennellään ainoastaan niiden asioiden parissa, jotka on ehdottomasti tehtävä sillä hetkellä eli kaikki ylimääräinen eliminoidaan pois (Hiltunen 2017, 1). Kaikilla työntekijöillä on projektin alusta saakka vastuu laadusta ja lopputuloksesta (Modig & Åhlström 2016, 76).

Lean on siis osallistava menetelmä, tavoitteena on tehdä nopeasti ensimmäinen versio, josta lähdetään työstämään lopullista versiota yhdessä tilaajan ja projektin jäsenten kanssa. Näin tuotetaan vain sellaista, mitä tilaaja haluaa. (Modig & Åhlström 2016, 70–76.)

Käytännössä ketterä menetelmä voi näkyä esimerkiksi projektin tehtävien erittelemisenä yksityiskohtaisiksi listoiksi. Ajatuksena on, että kenen tahansa projektin parissa työskentelevän on helppo ottaa yhteisestä tehtävälustasta jokin osa työstettäväkseen. Kun tehtävä on suoritettu, joku toinen arvioi, onko tehtävä valmis ja lopputulos laitetaan tuotantoon tai tarvittaessa siitä keskustellaan.

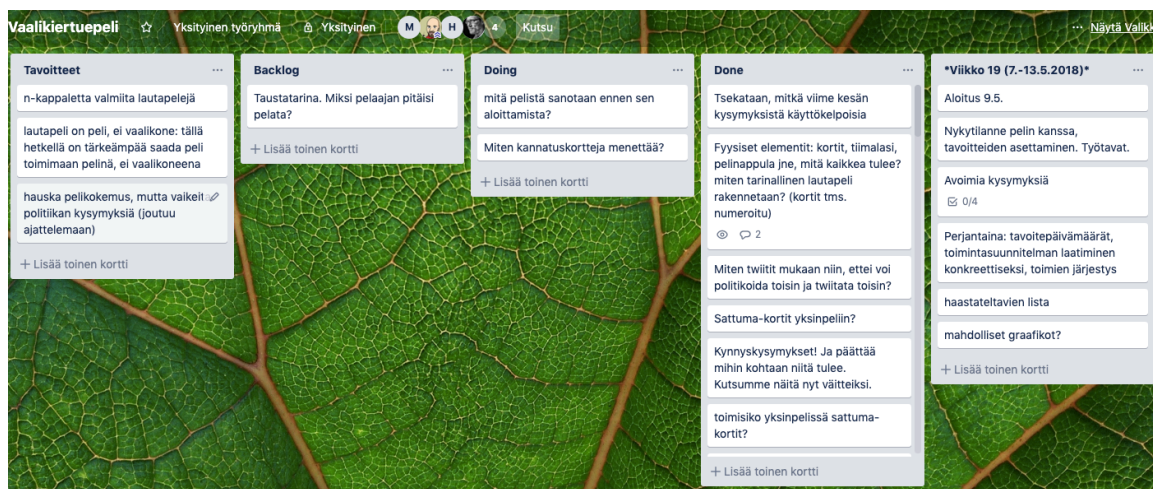
Peliä tehdessä tehtävät oli siis järjestetty tärkeysjärjestykseen, jossa etenimme koko ajan isommasta ongelmasta pienempää kohti. Esimerkiksi jokaisen testipelin jälkeen määriteltiin, mitä haluamme testin perusteella muuttaa, ja mitkä asiat ovat välttämättömiä, että seuraava testi voitaisiin järjestää.

Kartoitimme kysymykset, joihin ensimmäisenä tarvitsimme vastauksia, eli esimerkiksi pelimekaniikka ja voittamisen logiikka. Tällä perusteella etenimme myös testipeleissä, eli emme jääneet miettimään esimerkiksi graafisia yksityiskohtia sellaisessa kehitysvaiheessa, jossa vielä pelin tärkeät ydintoiminnot, kuten mekaniikka, tuottivat yhä kysymyksiä.

4.2 Viestintä

Projektissamme käytimme tiedon ja tehtävien hallintaan Trello-palvelua. Trello on ilmainen, verkossa toimiva selainpohjainen tehtävienhallintatyökalu. Se muistuttaa visuaalisesti ilmoitustaulua, ja sen avulla voi listata ja järjestellä työtehtäviä kaikkien projektin jäsenten kesken. Trelloin käytöstä tämän projektin apuna sovittiin yhdessä Yle News Labin kanssa, koska he olivat kokeneet sen toimivaksi myös aiemmissa projekteissa. Trelloin selainpohjaisuuden avulla projektin jäsenet pystyivät seuraamaan tehtävien jakoa ja edistymistä riippumatta siitä, ovatko he fyysisesti samassa paikassa tai samassa tietoverkossa. Trelloin tehtävälista toimi myös eräänlaisena muistilistana kaikista projektiin kuuluvista asioista, ja niiden tekojärjestyksestä.

Meillä oli Trellossa *“backlog”* (suom. ‘[töiden] suma’, ‘kasauma’), *“doing”* (suom. ‘tehdä’) ja *“done”* (suom. ‘tehty’) -nimiset listat (kuva 1).



Kuva 1. Kuvakaappaus Trello-sivuston näkymästä

Backlogiin oli eriteltynä kaikki projektia varten tehtävät asiat, ja jokaisella tehtävällä oli oma 'kortti', ikään kuin virtuaalinen post-it lappu. Tehtävän merkittävyydellä projektin lopputulokselle ei ollut tässä vaiheessa väliä, vaan kaikki asiat merkittiin muistiin, jotta työmäärä nähtiin kokonaisuudessaan. Vasta sen jälkeen listan asioita alettiin järjestellä tärkeysjärjestyksiin siten, että listan ylimpänä olivat aina asiat, jotka piti tehdä seuraavaksi, jotta projekti edistyy. Kun tekijät suorittivat tehtäviä tärkeysjärjestyksessä ja vähemmän merkitykselliset asiat jäivät automaattisesti taka-alalle, niiden kustannuksella mikään tärkeämpi tehtävä ei jäänyt tekemättä. Jos projektissa loppuu aika kesken, asioita karsitaan listan loppupäästä.

Kun joku projektin jäsenistä otti backlogiin kirjatun tehtävän työstettäväksi, kortti siirrettiin doing -listaan. Kun tehtävä oli suoritettu, se siirrettiin "done"-listan alle. Näin tiimin muut jäsenet tiesivät, mitkä tehtävät olivat jo työn alla, ja mitkä olivat valmiita.

Backlog, doing ja done -listojen lisäksi esimerkiksi journalistisessa toimitusprosessissa voitaisiin lisätä vielä mm. 'editoitu', 'toimituspäällikkö tarkastanut' -listoja, joissa kunkin jutun työvaiheita pystyttäisiin seuraamaan selainpohjaisessa ympäristössä, yhdeltä näkymältä.

Listauksen lisäksi työskentelytapaan kuuluivat myös päivittäiset palaverit (daily) ja viikko-palaverit (weekly). Niillä varmistettiin, että tiimin jäsenet olivat tietoisia siitä, mitä tehtävää kukakin sillä hetkellä tekee. Tärkeää daily-palavereissa oli kertoa omin sanoin tehtävän etenemisestä ja ennen kaikkea varmistaa, että kenelläkään ei ole esteitä oman tehtävänsä suorittamiselle. Jos oman tehtävän eteneminen on kiinni tiimin toisen jäsenen työstä, näin tiimin jäsenet saivat nopeasti tietoonsa, pitääkö jotain osa-aluetta kiirehtiä tai pitäisikö varautua viivästyksiin. Tällä tavoin ongelmatilanteet pyritään havainnoimaan jo ennen niiden muodostumista.

Yle News Labissa daily ja weekly -palaverit pyrittiin pitämään aina kasvokkain, ja niihin varattiin yleensä 5–15 minuuttia. Etänä työskentelevät osallistuivat videopuhelun välityksellä. Palaverien tarkoitus oli vahvistaa tiimihenkeä ja varmistaa, että projektin jäsenet voivat jutella kasvokkain ainakin kerran päivässä, vaikka työ olisikin pääosin itsenäistä. Jokainen projektin jäsen sai tilaisuuden keskustella tehtävistään, ja pohtia yhdessä tiimin kanssa vaihtoehtoja tai ratkaisuja ongelmatilanteisiin.

Palaverien lisäksi käytimme nopeaan viestintään Flowdock -viestipalvelua, joka osoittautui hyväksi työkaluksi varsinkin etäpäivinä. Flowdock on ilmainen selainpohjainen pikaviestipalvelu, jonka avulla voi käydä reaaliaikaista keskustelua verkossa. Liittymiseen riittää pelkkä sähköpostiosoite, eikä käyttäjän tarvitse kirjautua muihin palveluihin Flowdockia käyttääkseen.

Palvelussa voidaan muodostaa ryhmäkeskusteluja tietyistä aihepiireistä. Myös organisaatiot voivat luoda omia ryhmäkeskusteluja eli ns. 'huoneita', ja kutsua työntekijöitä niihin. Meillä oli Arkadianmäen tähdelle oma 'huone', johon kuuluivat kaikki projektissa mukana olevat henkilöt. Siellä keskusteltiin asioista, joiden olisi hyvä olla kaikkien osallisten tiedossa, kuten aikataulut ja isommat linjanvedot. Sen lisäksi meillä oli kahdenkeskinen keskusteluhuone, jossa me pelin varsinaiset suunnittelijat ja tekijät keskustelimme juoksevista asioista ja pienemmistä yksityiskohdista.

4.2.1. Pohdintaa menetelmän valinnasta

Kokemuksemme mukaan leaniin pohjautuva työtapa helpottaa laajojen kokonaisuuksien hallinnointia ja etätyöskentelyä projektityyppisessä työskentelyssä. Se myös auttaa tehtävien asettamisessa tärkeysjärjestykseen ja oman työaikansa realisoinnissa, kun työmäärän näkee kokonaisuutena yhdeltä näkökulmasta.

Nykypäivän työelämässä ja varsinkin media-alalla etätyöskentely on arkipäivää, ja projekteissa on usein mukana alihankkijoita, freelancereita ja muita henkilöitä oman organisaation ulkopuolelta. Silloin on erityisen tärkeää, että kaikki pysyvät tiedonvälityksessä ajan tasalla, sekä saavat jatkuvasti tukea projektin muilta jäseniltä. Tämän projektin perusteella työtapa tuki työhyvinvointia, mutta myös paransi työn laatua ja tehokkuutta.

4.3 Tiedonhankinta

Arkadianmäen tähti -lautapeliä varten tarvitsimme tietoa puolueiden kannoista yhteiskunnallisiin kysymyksiin sekä tietoa Suomen poliittisesta järjestelmästä, eduskunnasta ja sen historiasta.

Faktoja poliittisen järjestelmän toiminnasta, eduskunnan historiasta ja niin edelleen käytettiin pelin tietovisan eli vaalivisan tekemiseen. Käytimme apuna ja lähteenä eduskunnan omia verkkosivuja, muita tietovisoja ja mediaa. Näiden hyödyntäminen lähteenä oli help-

poa, koska etsimme ja tarkistimme yksittäisiä faktoja, kuten vaikkapa kuinka monta porasta on Eduskuntatalon ulkoportaissa. Etsimme myös mediasta ja muista tietovisoista ideoita ja malleja hyvään tietovisaan.

Puolueiden kantoja asioihin hyödynnettiin pelin politikoi-kysymyksissä, joissa puolueet vertautuvat toisiinsa. Lähteenä kannoille hyödynsimme sillä hetkellä julkaistuja puolueohjelmia ja -linjauksia, uutisartikkeleita ja eduskunnan asiakirjoja äänestysten tuloksista ja tehdyistä lakialoitteista.

Pelissä esiintyvät puolueet on rajattu kuuteen. Syynä on paitsi pelimekaniikka, myös ajankäyttö. Lautapelin mekaniikka ja tiedonhallinta manuaalisesti olisi kasvanut liian suureksi. Ajankäytöllisesti yksikin puolue lisää olisi tarkoittanut useiden tuntien puolueohjelmiin perehtymistä. Niinpä pelissä ovat mukana ne puolueet, jotka olivat Suomen suurimpia keksällä 2018 eli Suomen Keskusta, Kansallinen Kokoomus, Perussuomalaiset, Suomen Sosialidemokraattinen Puolue, Vasemmistoliitto ja Vihreä liitto. Kaikilla näillä oli aikaisempia puolueohjelmia ja -linjauksia, joista pystyimme analysoimaan vastauksia.

Tiedonhankinta poliittisia kysymyksiä varten oli aikataulullisesti ja tietomäärältään haastavin osuus projektia. Havaitimme, että puolueohjelmissa ja -linjauksissa asiasta saatettiin puhua niin laveasti, että oli vaikea analysoida puolueen todellista kantaa. Silloin käytimme tukenamme esimerkiksi äänestyksiä eduskunnassa ja puoluejohtajien mediassa esittämiä linjauksia. Jos vastaus silti jäi epäselväksi, puolueen kanta jätettiin pois vastausvaihtoehdoista.

Pelissä puolueet on siis pakotettu puhumaan yhdellä suulla. Todellisuudessa puolueiden jäsenet eivät ole näin yksimielisiä kaikista asioista. Eduskunnassa ryhmäkuri kuitenkin määrää usein puolueen äänestyspäätöksen, eli silloin kaikki puolueen jäsenet asettuvat saman kannan taakse. Esimerkiksi lakien valmisteluissa äänestykset ovat ratkaisevia, puhui edustaja medialle mitä tahansa muuta. Liittyessään puolueeseen ehdokas sitoutuu myös puolueen arvoihin ja linjauksiin, joten pidimme linjaamme realistisena ja hyvänä välineenä havainnollistaa suomalaisten puolueiden arvomaailmaa ja politiikkaa.

4.4 Pelin kehityksen lähtökohdat

Pelin kehitys alkoi alun perin toukokuussa 2017, kun Yle News Lab järjesti ammattikorkeakoulujen kanssa ideointitapahtuman, jonka päämääränä oli uudistaa Ylen verkkosivuilla toimivaa vaalikonetta. Ideointitapahtuma oli kaksipäiväinen ja siihen osallistui myös

digiviestinnän opiskelijoita Metropoliasta ja journalismin opiskelijoita Haaga-Heliasta. Kutsu tuli sähköpostiin oppilaitoksemme kautta.

Pelillistämiseen päädyttiin jo nopeasti ideoinnin alettua ja meidät jaettiin sattumanvaraisesti ryhmiin. Parin kuukauden ideoiden työstämisen jälkeen työryhmämme esitteli paperille tulostetun ja käsin askarrellun ensimmäisen version pelistä, joka oli vielä hyvin erilainen, mutta kuitenkin pohja Arkadianmäen tähdelle. Syksyllä 2017 projektia koordinoivan Yle News Labin päätöksellä allekirjoittaneet valittiin työstämään ideaa eteenpäin.

Pelin kokopäiväinen kehitystyö alkoi toukokuussa 2018. Aikaa pelin valmistukseen oli kaksi kuukautta. Alun perin peliä suunniteltiin suoraan verkkosivustolle eli digitaaliseen muotoon, mutta resurssien perusteella meiltä tilattiin lautapeli, jonka avulla voi testata pelimekaniikan ja sisällön toimivuuden ilman suuria taloudellisia panostuksia. Pelin koodaaminen vaatii paljon työtä ja lautapeli toimii hyvin digitaalisen tuotteen prototyypinä.

Peli kehitettiin ajatellen kevään 2019 eduskuntavaaleja. Pelin ajatus on, että pelaaja asettuu eduskuntavaaliehdokkaan asemaan ja tekee kampanjakiertueen, jonka perusteella yrittää selvittää eduskuntaan. Pelissä liikutaan pelilaudalla, joka muistuttaa karttaa ja pysähtytään erilaisissa kampanjakohteissa. Pelaaja vastaa poliittisiin kysymyksiin, jonka perusteella selviää hänen puoluekantansa eli se, mitä puoluetta voisi mahdollisesti oikeissa eduskuntavaaleissa äänestää. Poliittisiin kysymyksiin vastatessa pelaaja saa aina vastausvaihtoehtoja, joista valitsee mieleisensä. Näin peli toimii ikään kuin vaalikoneena ja auttaa äänestyspäätöksen tekemisessä.

Pelin on myös tarkoitus viihdyttää pelaajaa. Viihdyttävyyttä liittyy vahvasti pelillisiin ominaisuuksiin ja pelin tarinaan. Pelatessa kerrytetään kannatusta eli pelaaja saa plus- ja miinus pisteitä sen perusteella, miten selviää sattumista, tietovisasta ja puheesta. Myös vaalibudjetilla, eli pelin alussa jaettavalla rahalla voi vaikuttaa kannatukseen. Kannatuksen kertymistä seurataan kannatusportaililla.

4.5 Testipelit

Työtämme (lean) pohjautui vahvasti pelin jatkuvaan testaukseen, joten halusimme nopeasti luoda sellaisen luonnoksen pelistä, jota voisi myös testata oikeilla pelaajilla. Jatkuva kehitystyö on yksi leanin perusperiaatteita (Kouri 2009, 6). Pelillisten ominaisuuksien kehittämiseksi pelistä tehtiin neljä versiota, joita testattiin testipelaajien avulla.

Pelitestit ajoittuivat projektissamme 24.5.–20.6.2018 väliselle ajalle, eli vajaan kuukauden mittaiselle ajanjaksolle, joka oli nopeatempoisin pelikehityksen vaihe. Sen jälkeen peliä viimeisteltiin ja pystyimme keskittymään sisällön taittamiseen graafisiin elementteihin sekä fyysisten tarvikkeiden, kuten noppien ja pelinappuloiden hankintaan.

News Labin työntekijät testasivat peliämme innokkaasti alusta alkaen. Testipelaajia olisi ollut enemmänkin kuin oli tarve, mikä kertoi siitä, että projektiin suhtauduttiin toimituksessa innostuneesti. Pelilliset ominaisuudet kehittyivät harppauksittain jokaisen pelitestin jälkeen ja myös niitä edeltäneissä askartelutuokioissa.

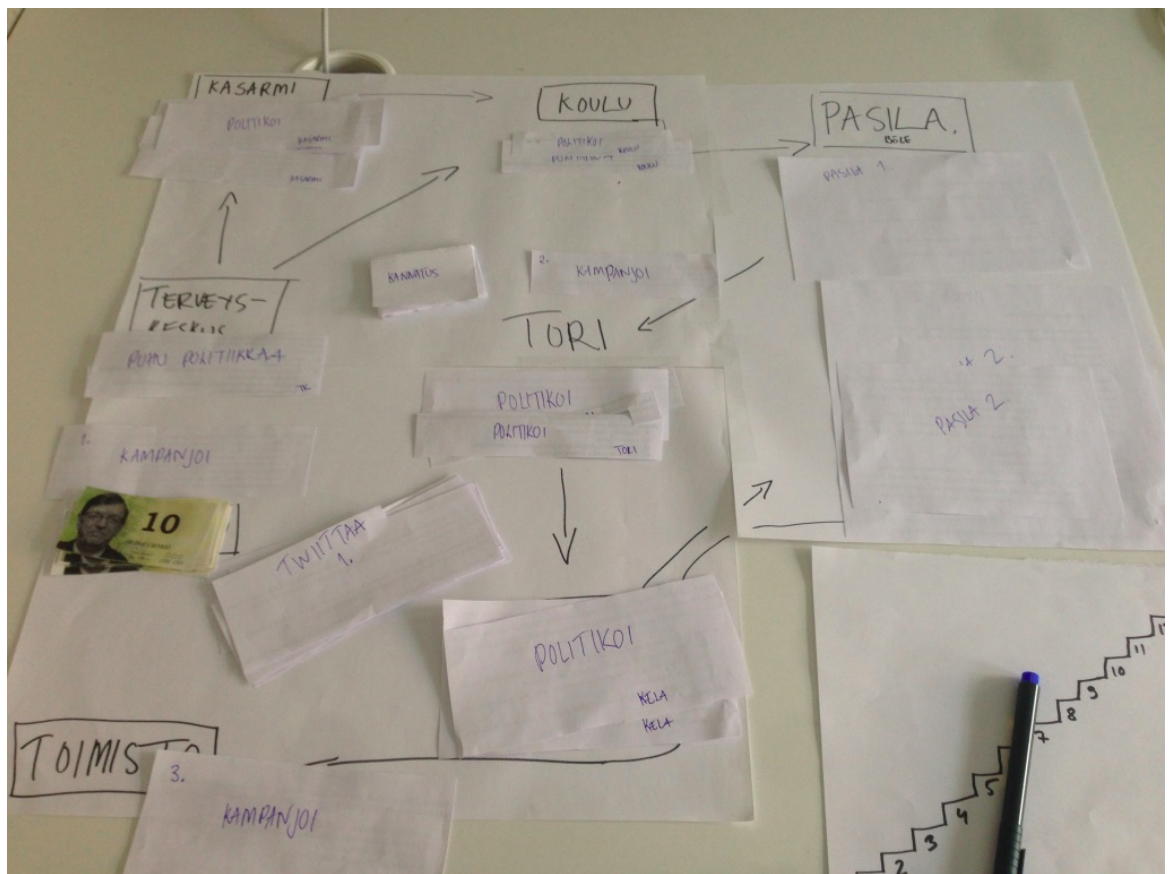
Meitä yllättikin se, kuinka paljon askartelimme peliä tehdessämme. Aluksi peli oli post-it lapuilla, seuraavaksi A3-ärkeilla ja erilaisilla paperinpaloilla. Askartelun parasta antia oli, että se pakotti meidät mekaaniseen työhön, joka tarjosi vaihtelua luovaan suunnittelutyöhön ja tietokoneen näyttöpäätteen edessä istumiseen. Fyysisten elementtien käsitteleminen toi konkretiaa suunnitteluun, ja sen aikana syntyivätkin monesti parhaat pelilliset ideat.

4.5.1. Ensimmäinen versio: Tarinallinen yksinpeli

Ensimmäisissä testipeleissä pelattiin yksinpeliä, jota ohjasi pelinvetäjä. Pelin kulku oli etukäteen suunniteltu ja kerrottu tarina vei peliä eteenpäin. Pelinvetäjä eli pelaajan Kampanjapäällikkö, johdatti pelaajaa ja antoi pelaajalle vaihtoehtoja, joiden mukaan toimia. Pelaaja teki vaalikiertuetta ehdokkaana ja kampanjoi vastaamalla poliittisiin kysymyksiin sekä selviämällä median pyöryksestä.

Lisäksi pelaajalla oli käytössään pelirahaa eli vaalibudjetti, joka jaettiin pelaajalle pelin aluksi. Tässä versiossa pelaaja ei siis saanut liikkua vapaasti pelilaudalla, koska tarinaa ja pelin tapahtumia olisi muuten ollut mahdotonta hallita. Pelin lopussa tarina päättyi vaalituloksen julkistamiseen, ja samalla pelaaja sai kuulla mitä puoluetta hänen vastauksensa poliittisiin kysymyksiin olivat lähimpänä.

Fyysisinä elementteinä ensimmäisessä testipelissä olivat kaksi pelilautaa, rahat ja erilaisia kortteja. Karttaa muistuttavasta pelilaudasta selvisi kiertueen ja tarinan rakenne, eli kampanjointi paikkojen järjestys. Pelilaudalle oli aseteltu twiittaa, kampanjoi ja politikoi-kortteja, joita pelaaja nosti edetessään pelissä. Toiselle pelilaudalle oli visualisoitu kannatusportaajat, jotka symbolisoivat Eduskuntatalon portaita ja pelaajan matkaa kohti eduskuntaa. Kannatusportaajat kertovat pelaajalle, miten hänen pelinsä etenee ja kuinka lähellä voittoa, eli pääsyä eduskuntaan hän on. Portaita oli tässä versiossa 15.



Kuva 2. Ensimmäinen peliversio

Testipelaajia oli kaksi, yksi henkilö kerrallaan. Heillä ei ollut mitään ennakkotietoa pelistä. Testasimme heillä kahta hieman erilaista versiota ja mekaniikkaa poliittisiin kysymyksiin vastatessa: ensimmäinen keräsi sattumanvaraisia kannatuspisteitä poliittisiin kysymyksiin vastatessa. Toinen keräsi vastaustensa mukaisia puoluekortteja eli sai sen puolueen kortin, minkä kantaa annetuista vaihtoehdoista vastaus oli lähimpänä.

Ensimmäinen pelaaja nosti jokaisen vastatun poliittisen kysymyksen jälkeen kannatuslukeman - eli sai sattumanvaraisesti kannatusta joko - 1 tai + 1 pistettä. Tämä aiheutti testipelaajalle ristiriitaisen olon siitä, ettei hänen vastauksellaan ollut mitään merkitystä, eikä hänellä ollut kunnollisia keinoja vaikuttaa omaan suoritukseensa. Lisäksi kannatukseen vaikutti se, miten pelaaja kampanjoi eli miten vastasi sattumiin ja miten käytti peliraansa. Pelaajan valitsemat poliittiset kannat kirjattiin ylös ja hänelle kerrottiin lopuksi, mikä puolue on hänen valintojaan lähimpänä.

Toinen testipelaaja pelasi puoluekorttiversiota, jossa satunnaisia kannatuslukemia ei nostettu. Poliittisiin kysymyksiin vastaamisella ei siis ollut pelissä menestymisen kannalta mi-

tään vaikutusta, vaan ainoastaan pelin lopuksi sai tietää, mitä puoluetta oli lähimpänä vastauksillaan. Hänen kannatuspisteensä kerääntyivät ainoastaan kampanjoinnin (eli esimerkiksi vaalimainosten ostamisen) ja sattumien kautta.

Tarinaa oli kirjoitettu sattumia, eli yllätyksellisiä elementtejä, jotka vaikuttivat pelin kulkuun. Sattumat ilmenivät pelilaudalla lehdistön lööppien ja twiittien muodossa. Sattumat olivat etukäteen kirjoitettuja, mutta joihinkin vaikuttivat esimerkiksi pelaajan aikaisemmat vastaukset.

Esimerkki: Pelaaja on vastannut aikaisemmassa pelivaiheessa kannattaako vai vastustaako hän aktiivimallia. Jos pelaaja vastaa kyllä, myöhemmin pelissä hänestä nousee kohu lehdistössä otsikolla "Ehdokas haluaa jakaa ilmaista rahaa kaikille!". Jos hän vastaa ei, otsikossa lukee "Ehdokas haluaa kurittaa köyhiä!".

Ensimmäisissä testipeleissä puolueet oli rajattu kolmeen: kokoomukseen, perussuomalaisiin ja vasemmistoliittoon. Näiden puolueiden katsottiin olevan tarpeeksi kaukana toisistaan, jotta voisimme testata puoluekannatuksen keräämisen mekaniikkaa. Tässä vaiheessa tärkeintä olikin kehittää pelin mekaniikkaa, ei syventää pelin ominaisuuksia vaalikoneena.

Johtopäätökset ensimmäisestä versiosta

Testasimme ensimmäisessä versiossa kahta eri pelimekaniikkaa poliittisiin kysymyksiin vastatessa: sattumanvaraisia kannatuspisteitä ja puoluekorttien keräämistä. Sattumanvaraiset kannatuspisteet vaikuttivat pelaajan etenemiseen kannatusportailla. Puoluekorttien kerääminen ei vaikuttanut kannatukseen ja kannatusportailla etenemiseen.

Sattumanvaraisesta kannatuspisteiden kertymisestä päätettiin luopua testin tulosten perusteella. Pelaajan omat vaikutusmahdollisuudet peliinsä olivat liian pienet, kun kannatus tuli sattumanvaraisesti. Lisäksi pelaaja ei tiennyt pelin aikana mitä puoluetta hänen poliittiset kantansa lähestyvät.

Puoluekorttien kerääminen vaikutti testin perusteella hyvältä ominaisuudelta, koska ne toivat puolueet myös visuaalisesti mukaan pelilaudalle ja testipelaajalle oli tyydyttävää saada konkreettisia kortteja kerättäväksi. Näin hän näki koko ajan, mitä puoluetta lähestyy vastauksillaan.

Aloimme pohtia, voisiko puoluekorttien keräämisen yhdistää kannatuspisteiden keräämiseen, jotta ne eivät olisi erillisiä elementtejä ja politikoinnilla olisi konkreettista vaikutusta peliin. Puoluekorteista saatava kannatus olisi kuitenkin ratkaistava niin, ettemme me pelin tekijöinä arvottaisi puolueiden mielipiteitä toisiaan parempina, vaan poliittisiin kysymyksiin vastaamisen vaikutukset kannatukseen täytyisi perustua johonkin puolueita tasavertaisesti kohtelevaan logiikkaan.

Isoiksi kysymyksiksi ensimmäisten testien jälkeen jäi myös se, onko peli yksin- vai moninpeli, sekä se, että poliittinen "takinkääntö", eli aikaisemmasta linjasta poikkeaminen, ei vaikuttanut pelin kulkuun. Pidimme olennaisena, että takinkäännöstä rangaistaan jollain tavalla, koska halusimme pelaajan teoilla olevan seuraamuksia.

Ennen kuin testasimme pelin seuraavaa versiota, tiesimme, että meidän pitää päättää onko pelimme yksin- vai moninpeli, koska valinnalla oli huomattavia vaikutuksia pelimekaniikan kehittämiseen. Samoin pelinvetäjän eli kampanjapäällikön rooli oli kyseenalainen; jos peli tarvitsee vetäjän, miten hänen roolinsa saataisiin tarpeeksi yksinkertaiseksi, mutta samalla viihdyttäväksi? Pelisuunnittelun yksi tärkeimpiä osa-alueita on pelattavuus ja pelin käyttönoton helppous. Jos peliohjeet tuntuvat alkuun liian vaikeilta, jää peli helposti pelaamatta.

Lopulta päätimme, että meidän pitäisi testata myös moninpeliä, koska oman kokemuksemme mukaan lautapelit pääosin ovat moninpelejä ja se lisää pelin viihteellisyyttä, vuorovaikutusta ja kilpailullisuutta. Sweetser ja Wyeth (2005) ovat todenneet, että ihmiset pelaavat pelejä ollakseen toistensa kanssa vuorovaikutuksessa riippumatta tehtävästä ja pelaavat jopa pelejä, joista eivät pidä, kun saavat pelata yhdessä.

4.5.2. Toinen versio: Tarinallinen moninpeli

Siirryimme yksinpelistä moninpeliin ja aloimme ajatella enemmänkin mahdollisimman hauskaa ja toimivaa lautapeliä sen sijaan, että tekisimme lautapelin, joka toimii demoversiona digitaaliselle pelille. Tämä selkeytti pelin kehittämistä, koska pystyimme karsimaan ominaisuuksia ajatellen lautapelin kannalta parasta ratkaisua.

Testasimme tarinallista moninpeliä kahdella pelaajalla, jotka etenivät samanaikaisesti vastaten vuorotellen kysymyksiin. Pelin kirjoitettua tarinaa kuljetti edelleen pelinvetäjä eli kampanjapäällikkö, jonka lisäksi tarvittiin avustaja, joka kirjasi pelaajien kannatuksen, valinnat ja pisteytyksen pelin aikana.

Pelaajat liikkuvat pelinvetäjän kertoman tarinan ohjeiden mukaisesti (esim. *“Ihmiset odottavat sinua jo terveyskeskuksen vaalitulaisuudessa, kiirehdi siis sinne!”*) tai omien pelissä tehtävien valintojen kautta (esim. *“Kiirehditkö kampanjakohteeseen ylinopeussakkojen uhalla, vai myöhästytkö?”*). Tässä versiossa kannatusta sai ja menetti reagoidessaan erilaisiin sattumiin, kuten yksinpeliversiossakin.

Puoluekorttien kerääminen vakiintui pelin ominaisuudeksi, mutta niillä ei ollut vaikutusta pelissä menestymiseen eli kannatusportailta etenemiseen. Suurin ero aikaisempaan versioon oli pelaajien lukumäärä.

Johtopäätökset toisesta versiosta

Testipelin merkittävin havainto oli pelinvetäjän ja avustajan roolin vaikeutuminen pelaajien lisääntyessä. Pientä muistiin merkittävää tietoa alkoi kerääntyä niin runsaasti, että pelin kulku hidastui merkittävästi, ja avustajan sekä pelinvetäjän roolit alkoivat olla ihmisen organisointikyvyn ulkopuolella.

Ymmärsimme, että pidimme pelinvetäjän dialogia mukana, koska halusimme ylläpitää pelin tarinallisuutta ja juonta. Kampanjapäällikkö ja tarina alkoivat kuitenkin tuntua turhilta elementeiltä, koska ne lisäsivät pelin kestoja sekä vaikeuttivat pelaajien vapaata liikkumista laudalla. Päätimme, että pelilaudalla liikkumiseen käytetään noppaa, ja sattumakortteja nostetaan matkalla kampanjakohteiden välillä, jos osuu sattumaksi merkittyy ruutuun. Aikaisemmin sattumat oli kirjoitettu tiettyyn kohtaan tarinaa, mutta nyt niistä tuli kirjaimellisesti sattumia, koska niiden järjestystä tai ajankohtaa ei enää voinut ennakoita.

Päätimmekin jättää pelinvetäjänä toimineen Kampanjapäällikkö-hahmon kokonaan pois, vaikka sen vuoksi jouduimme karsimaan monia pelillisiä elementtejä tarinan juonesta ja muutenkin yksinkertaistamaan peliä. Jouduimme luopumaan esimerkiksi pelaajan omien valintojen aiheuttamista yllätyksistä, jotka olisivat ilmenneet vasta myöhemmin pelissä.

Myöhemmin ratkaisu jättää pelinvetäjä pois osoittautui oikeaksi, koska testien avulla huomasimme, etteivät pelaajat oikeastaan olleet kiinnostuneita taustajuonesta, jos sillä ei ollut merkitystä pelin pelaamisen kannalta. Tarinallinen peli toimi yksinpelissä, mutta ei moninpelissä. Vaikka Kampanjapäällikkö-hahmo poistui, tarvittiin pelissä yhä henkilö, joka tarkisti ja jakoi puoluekortit, joita pelaaja kysymysten perusteella sai.

Tässä vaiheessa aloimme huomata ongelmia myös poliittisissa kysymyksissä. Tässä versiossa olivat ensimmäistä kertaa mukana kesän 2018 kuusi suurinta puoluetta eli keskusta, kokoomus, perussuomalaiset, SDP, vasemmistoliitto ja vihreät. Useiden puolueiden kannat ovat lähellä toisiaan ja kysymyksistä hävisi tietty räväkkyys, joka toi peliin hauskuutta. Alun testipeleissä kolmen puolueen linjaukset olivat omia tulkintojamme heidän puheistaan ja niitä oli kärjistetty eroavaisuuksien saamiseksi. Mutta varsinaisen pelin vastausvaihtoehtojen piti olla puolueiden todenmukaisia linjoja, joten mielipide-erot tasoittuivat. Tällä oli vaikutuksia pelimekaniikkaan, koska puoluekorttien jakautuminen oli nyt huomattavasti tasaisempaa, eikä eroja puolueiden välille tullut riittävästi.

Testin perusteella lisäsimme myös sattumakortteihin poliittisia kysymyksiä (jotka myöhemmin nimettiin väitteiksi), joista voi menettää jonkun puolueen puoluekortteja, jos vastaa heidän linjansa vastaisesti. Myöhemmässä vaiheessa väitteet eroteltiin sattumista omaan pinoonsa.

Testipelien perusteella huomasimme, että pelaajilla oli selkeästi hauskenpaa silloin, kun he saivat pelata samanaikaisesti jonkun muun henkilön kanssa. Lisäksi kilpailuelementti lisäsi haastetta ja pelillisyyttä. Poliittisista kysymyksistä heräsi myös keskustelua pelaajien kesken. Kysymysten pohdinta ääneen muiden kanssa vahvisti pelin varsinaista tarkoitusta eli pelaajan tiedon lisääntymistä suomalaisesta politiikasta. Tämä vahvisti päätöksemme tehdä pelistä moninpeli.

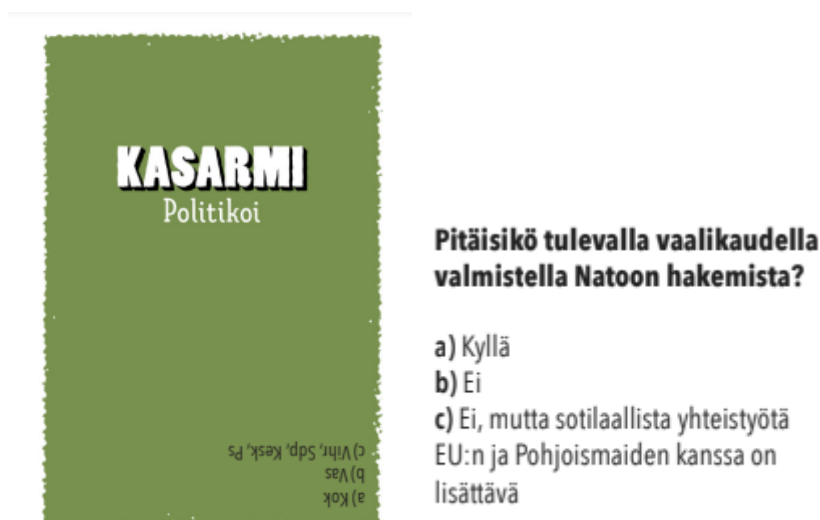
4.5.3. Kolmas versio: Nopallinen moninpeli

Tässä vaiheessa olennaista oli selvittää, oliko pelin toimintalogiikka tarpeeksi nopeasti omaksuttava pelaajille ja miten he liikkuisivat pelilaudalla, kun saivat itse valita reittinsä. Pelissä liikkumiseen käytettiin noppaa, ja kaikki pelaajat lähtivät tässä vaiheessa samasta paikasta. Kohteiden sijoittelu pelilaudalle pakotti kaikki pelaajat samaan kohteeseen ensimmäiseksi, mutta sen jälkeen he saivat lähteä omille reiteilleen.

Olimme myös ratkaisseet, miten saamme politiikan kysymykset osaksi peliä arvottamatta vastauksia plus- tai miinusasteilla. Samalla logiikalla peli myös rankaisee poliittisesta taktikäännöstä. Pelissä menestyy parhaiten se, joka kerää eniten saman yksittäisen puolueen kortteja. Tämän tavoittelussa on haastetta, koska väistämättä kaikille pelaajille tulee pelin aikana monien eri puolueiden kortteja. Pelin lopussa lasketaan, mikä on pelaajan eniten ja toiseksi eniten keräämien puoluekorttien välinen erotus.

Tässä testissä teimme myös huomioin siitä, että kampanjointipaikkojen järjestyksellä pelialudalla on merkitystä: pelaajat kokivat raskaana sen, että suoraan alusta päädyttiin Ke- laan, jossa kysyttiin ennalta hankaliksi koettuja kysymyksiä sosiaali- ja terveyssektorista. Koska kyseessä on peli, flow-kokemuksen takia haastetta pitäisi säädellä tasaisesti. Pe- laajien olisi siis päästävä ensin peliin sisään ja saatava onnistumisen kokemuksia, kunnes vähitellen heidän ymmärryksensä pelistä kasvaa ja he voivat siirtyä vaikeampiin kysymyk- siin ja haasteisiin.

Testin jälkeen havaitsimme, että puoluekortteja jakaneesta peliavustajasta voidaan luopua lopullisesti, kunhan vain poliittisten kysymysten puoluekorttijakauma saadaan merkittyä kysymyskortteihin mukaan niin, että pelaaja voi itse tulkita vastauksensa perusteella saa- mansa puoluekortit. Kuvassa 3 on lopullinen kysymyskortti, jossa kysymyksen puoluekort- tijakauma näkyy kääntöpuolelta.



Kuva 3. Kasarmi –kampanjakohteen politikoi-kortin etu- ja takapuoli

4.5.4. Neljäs versio: Tasapainon hakemista

Tässä kehitysvaiheessa pelin merkittävimmistä toiminnoista oli jo tehty päätöksiä, joten pystyimme keskittymään hienosäätöön ja eri toimintojen tasapainottamiseen. Peliä testat- tiin tässä vaiheessa myös News Labin ulkopuolisilla Ylen työntekijöillä, eli testipelaajilla, joilla ei ollut pelistä ennakkotietoa.

Tuotimme huomattavan määrän lisää poliittisia kysymyksiä. Niiden tekeminen oli ajankäy- töllisesti haastavaa, koska ne vaativat huolellista tiedonhankintaa. Lisäksi oli tuotettava

kysymyksiä spesifioiduista aiheista, joista puolueet olivat eri mieltä: puoluekorttien kerääminen kävi testipelaajille turhauttavaksi, jos aina vastatessaan sai joko kaikkien hallituspuolueiden tai kaikkien oppositiopuolueiden puoluekortin.

Puoluekorttien kerääntymistä ja tasapainoa puolueiden välillä tarkkailtiin Excel-tilin avulla (kuva 4). Excel-tili löytyy myös liitteestä 1.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1														
2	Kysymyksiä nyt													
3	poista vaivasta		5	4	8	6	6	35						
4	Keskusta	5 (1)	5 (0)	4 (0)	8 (1)	6 (1)	6 (3)	35	6	5		5	9	kesk
5	Kokoomus	5 (1)	5 (1)	4 (0)	7 (0)	6 (2)	6 (0)	33	4	6		6	11	kok
6	Vihreät	6 (2)	5 (0)	4 (1)	8 (1)	5 (1)	5 (2)	33	7	5		4	8	vih
7	Vasemmistoliitto	5 (0)	5 (2)	4 (0)	8 (0)	6 (4)	6 (5)	34	12	5		3	4	vas
8	SDP	5 (0)	5 (0)	4 (0)	7 (1)	6 (2)	6 (2)	33	5	6		6	10	sdp
9	Pirnat	5 (2)	5 (1)	4 (1)	6 (2)	5 (2)	4 (2)	32	10	6		3	5	pir
10	oma vaihtoehto											33		
11														
12	Sattumia		30	LISÄTTY 21.6. (yhti)										
13	kannatus -1		2		3									
14	kannatus +2		3		4									
15	kannatus -1		4											
16	kannatus -2		2											
17	itselle +1, valitsemkesi -1		1		2									
18														
19	yksi kierros väliin		4											
20	taksi + kaveri		3											
21														
22	noppa ratkaisee (itselle tai kaverialle -1)		4											
23	noppa ratkaisee (itselle -1 tai +1)		1											
24														
25	rahaan liittyy yhteensä		6		8									

Kuva 4. Kuvakaappaus puoluekorttien tasapainottamiseen käytetyn Excel-tilin näkymästä

Pelilaudalle merkittiin ruutuihin joko S- tai V-kirjaimet symboloimaan sattuma- ja väitekorttien nostopaikkoja. Pohdimme S- ja V-ruutujen lukumäärän tasapainottamista pelilaudalla - huomasimme esimerkiksi, että meillä oli liikaa sattumia, joista tuli miinusta ja liian vähän niitä, joista pelaaja sai plussaa kannatukseensa. Eräs testipelaajamme taktikoi välttämällä sattumakortteja ja valitsemalla sen sijaan väitteitä, koska niissä ei ollut miinuspisteiden riskiä.

Lisäksi lisäsimme pelilaudalle ns. timanttiruudun. Tuossa ruudussa pelaaja sai valita itselleen yhden (1) minkä tahansa puolueen puoluekortin vapaasti. Käytännössä ruutu on pelissä merkittävä etu, varsinkin, jos tähän ruutuun tulee pelin loppuvaiheessa. Lopullisessa versiossa ruutu merkittiin pelilaudalle keltaisella lipulla ja sääntöihin nimellä "Lippu - kenen puoluekokoukseen osallistut?".

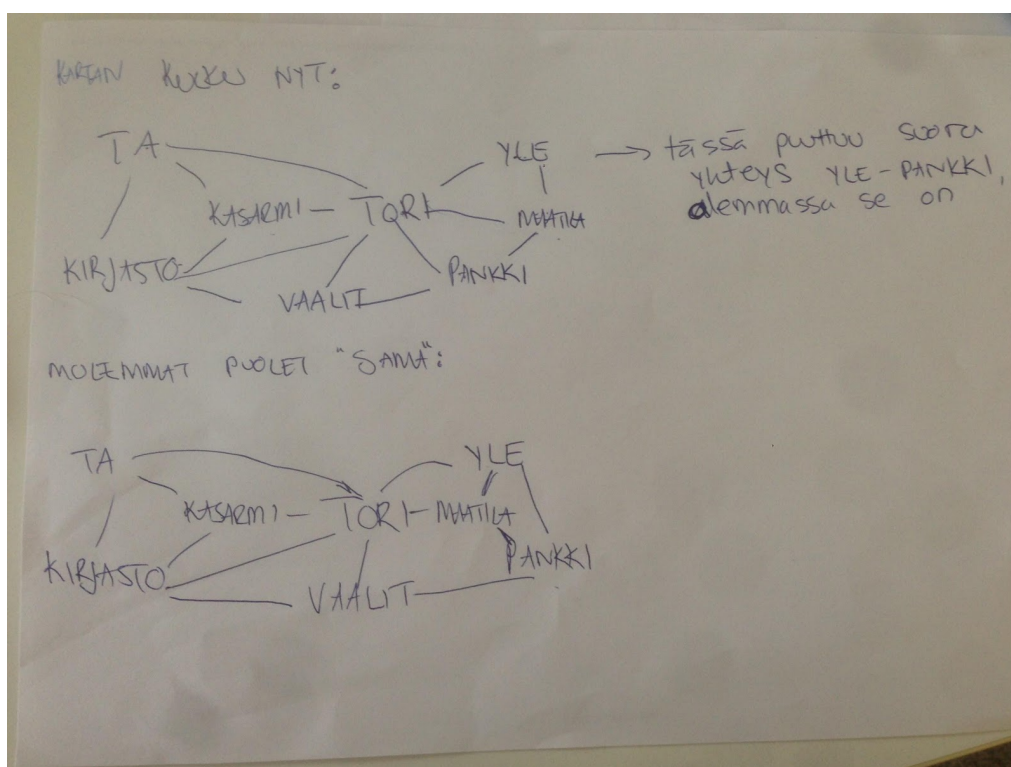
Johtopäätökset

Huomasimme, että pelilaudan kampanjointikohteet eivät olleet tasapainossa, vaan pelaajat jäivät vaistomaisesti pyörimään pelilaudan toiselle puolelle. Syyksi tähän oletimme sitä, että laudalta puuttui suora yhteys toiselta reunalta toiselle.

Tähän asti kaikki pelaajat aloittivat kiertueensa kampanjatoimistosta, joka oli sijoitettu laudan vasempaan alareunaan, ja sen jälkeen kaikki jatkoivat samaan kampanjakohteeseen.

Kampanjatoimisto oli ollut tarpeellinen tarinallisissa peleissä, koska tarina alkoi sieltä, mutta nyt siitäkin voitaisiin luopua.

Päätimme testata mitä tapahtuisi, jos pelaajat voisivatkin lähteä torilta, pelilaudan keskeltä, ja heti alusta asti jokainen pelaaja voisi lähteä haluamaansa suuntaan. Kiinnitimme myös huomiota siihen, että pelilauta on visuaalisesti rakennettu siten, ettei mikään osa tunnu raskaammalta, jotta pelaajat eivät alitajuisesti alkaisi välttelemään tiettyjä paikkoja. Visuaalisuutta tasapainotettiin esimerkiksi muuttamalla eri kohteiden etäisyyksiä toisistaan ja luomalla vaihtoehtoisia reittejä (kuva 5).



Kuva 5. Pelilaudan kohteiden sijoittelun suunnittelua

Aikaisemmin testipelaajamme olivat olleet esimerkiksi politiikan toimittajia tai muuten politiikkaa aktiivisesti seuraavia henkilöitä. Tämän peliversioiden toisessa testipelissä mielenkiintoista oli, että testipelaajat ilmoittivat jo etukäteen, etteivät paljoakaan seuraa politiikkaa. Näin saimme arvokasta tietoa kysymysten vaikeustasosta aikaisemmasta erilaisesta näkökulmasta. Olimme kuitenkin tyytyväisiä testipelin palautteeseen, jossa pelaajat kertoivat viihtyneensä ja nauttineensa pelistä siitäkin huolimatta, että jotkin poliittiset aiheet tuntuivat hankalilta.

4.5.5. Viimeistelyä

Viimeinen versio keskittyi hienosäätöön muun muassa puolueiden painotusten, pelilaudalla liikkumisen ja pelattavuuden kannalta.

Tässä vaiheessa kartoitimme, mitkä elementit vaativat työstämistä. Keskityimme varmistamaan, että pelissä tarvittavia tietovisakysymyksiä on riittävä määrä. Karsimme myös pois sattumia ja kysymyksiä, jotka eivät toimineet toivotulla tavalla. Pelin tasapainottaminen oli määräävä tekijä. Kysymysten ja puolueiden vastausten tilastoiminen oli tässä vaiheessa avainasemassa.

Huomasimme, että meidän on tasapainotettava pelistä saatavien puoluekorttien määrät, jotta peli on mahdollista voittaa minkä tahansa puolueen kortteja keräämällä. Joillain puolueilla oli enemmän muista poikkeavia mielipiteitä poliittisissa kysymyksissä, jolloin heidän puoluekorttejaan oli helpoin kerätä suhteessa muihin ja näin taktikoida paremmat voittomahdollisuudet.

Keräsimme kaikki kysymyksistä potentiaalisesti jaettavat puoluekortit Excel-taulukoon (katso kuva 4 tai liite 1), josta näimme selkeästi, kuinka monta puoluekorttia koko pelin aikana oli jaossa miltäkin puolueelta. Tähän laskettiin erillisinä kysymyksinä mukaan myös väitteet, koska niistä saattoi menettää ja saada puoluekortteja. Väitteet koskivat aina vain yhtä puoluetta kerrallaan, joten pystyimme niillä säätämään kohdistetusti puolueiden jaossa olevien puoluekorttien lukumäärää pelissä. Näitä lukuja tarkkailemalla varmistimme, että kaikilla puolueilla oli tilastollisesti yhtäläiset mahdollisuudet voittaa.

Päänvaivaa aiheutti myös pelin lopettaminen, eli vaalit. Olimme jo päättäneet, että pelin voittamiselle oli kaksi ehtoa: pelaajan oli oltava pelilaudan Vaalit -kohteessa, ja hänen oli myös viimeistään saman vuoron aikana edettävä kannatuspisteissä ylimmälle kannatusportaalle (15. porras). Vaaleissa laskettiin puoluekorttien tuottamat pisteet yhteen pelaajan jo olemassa olevien kannatuspisteiden kanssa. Tämän tiedon avulla pelaajalla siis oli mahdollisuus arvioida omia voittamismahdollisuuksia etukäteen ja taktikoida, milloin kannattaa edetä vaaleihin.

Tässä vaiheessa pohdimme enemmänkin voittamisen kokemusta: miten saisimme ladattua vaaleihin tarpeeksi jännityselementtiä, jos pelaaja jo Vaaleihin saapuessaan tietää saamansa kannatuspisteiden tuloksen?

Pelissä oli ollut koko ajan mukana myös raha. Jokainen pelaaja saa pelin alussa vaalibudjetin, jota käyttää eri kohdissa peliä. Pelilaudalle on merkittynä ns. rahankäyttöpaikkoja. Olimme pohtineet, voisiko vaaleissa olla viimeinen rahankäyttöpaikka vai ei. Pohdimme asiaa moraalisisesta ja pedagogisesta näkökulmasta: onko oikein käyttää rahaa pelin vaaleissa, vaikka todellisessa elämässä vaalipaikoilla ei saa mainostaa enää vaalipäivänä. Olimme saaneet testipelaajiltamme rahankäytöstä pelissä ylipäättänsä ristiriitaista palautetta; osan mielestä rahalla kannatukseen vaikuttaminen oli moraalisesti väärin, toisten mielestä se oli todenmukainen kuvaus siitä, millainen vaikutus vaalikampanjoinnissa ostetulla näkyvyydellä oli.

Päädyimme lopulta tekemään ratkaisun pelin jännityksen kannalta ja jätimme rahankäyttöpaikan Vaaleihin. Perustelimme valintaa myös sillä, ettei rahankäytöllä ollut niin suurta vaikutusta kannatukseen, että se olisi vääristänyt lopputulosta, vaan enemmänkin antoi pelaajalle lisävälineitä vaikuttaa omaan menestykseensä. Rahaa oli myös pelaajilla käytössä pieneksi määritetty rajallinen summa, joten pelaaja joutui säännöstelemään rahojaan pelin aikana.

Viimeisessä testipelissä me tekijät olimme enää vain tarkkailijoita, koska tarkoituksemme oli testauttaa ohjeiden ja sääntöjen ymmärrettävyyttä. Halusimme nähdä, tuleeko pelaajille ongelmia, jos ulkopuolinen henkilö ei ole neuvomassa miten pelissä edetään ja löytääkö pelaaja itsenäisesti ratkaisun säännöistä tarpeeksi nopeasti.

Kehityksen loppuvaiheessa pyörittelimme mielessämme myös erilaisia pelin nimiä. Meillä oli muutamia vaihtoehtoja, joista lopulta Arkadianmäen tähti - Haluatko eduskuntaan? valikoitui lopulliseksi nimeksi. Nimi viittaa kartan ja noppapelin puitteissa Afrikan tähti peliin ja Arkadianmäki Eduskuntatalon sijaintiin. "Haluatko eduskuntaan?" -alaviite lisättiin selkeyttämään, mistä pelissä on kyse.

5 Valmis peli

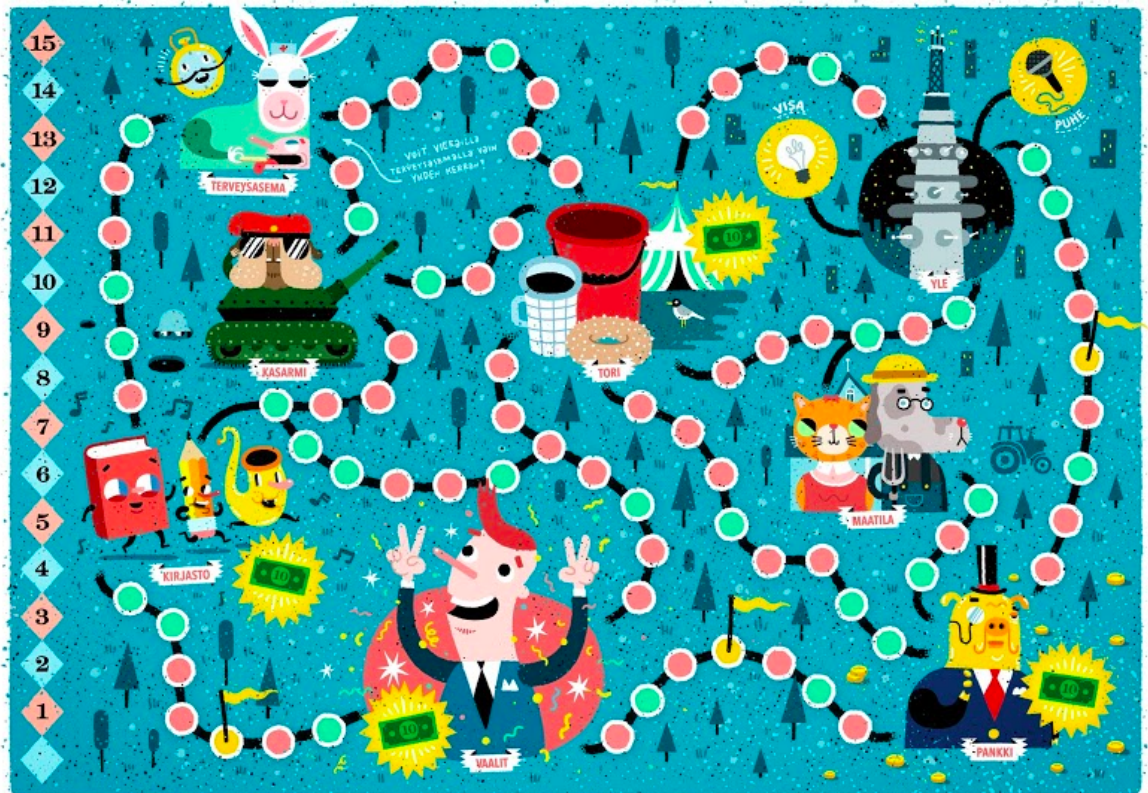
Tässä luvussa käydään läpi valmiin pelin sisältö, sekä kerromme pelin poliittisten kysymysten kehittämisestä ja sen problematiikasta.

Arkadianmäen tähti on lautapeli, jossa pelaajat ovat ehdolla eduskuntavaaleissa ja yrittävät voittaa vaalit, eli päästä eduskuntaan. Peliä pelaa kerrallaan 2–4 pelaajaa. Pelaaja liikkuu pelilaudalla noppaa heittämällä. Kukin pelaaja tarvitse kaksi pelinappulaa, koska pelissä liikutaan sekä pelilaudalla, että kannatusportailla (kuvassa 6 vasemmassa reunassa). Pelilaudalla liikutaan nopan silmälukujen mukaan, kannatusportailla pelin antamien pisteiden mukaan. Toisin sanoen kannatusportaot ovat pisteenlaskusysteemi sille, miten pelaajan peli sujuu.

Pelin tavoitteena on päästä kannatusportaalle 15 ja edetä pelilaudalla maaliin, eli kohtaan "vaalit". Se, joka saavuttaa tämän ensimmäisenä, on uusi pääministeri eli pelin voittaja. Katso pelin esittelyteksti liitteestä 2 ja tarkat säännöt liitteestä 3.

Peli alkaa torilta, joka sijaitsee keskellä pelilautaa. Laudalla on kampanjakohteita kuten maatila, kirjasto ja Yle, joissa pelaajan on pakko pysähtyä politikoimaan, vaikka nopan lukema näyttäisi jotain muuta. Poliittiset valinnat tapahtuvat vastaamalla politikoi-kortteihin, joiden perusteella pelaaja kerää puolueiden logokortteja sen mukaan, mitä puoluetta/puolueita lähempänä hänen valitsemansa vastausvaihtoehto on. Kohteiden välillä olevissa ruuduissa nostetaan joko sattuma- tai väitekortti.

Pelissä on mukana vuoden 2018 perusteella Suomen kuusi suurinta puoluetta, SDP, kokoomus, keskusta, vasemmistoliitto, vihreät ja perussuomalaiset. Jouduimme rajaamaan muut puolueet pelin ulkopuolelle, koska lautapelissä hallittava määrä olisi käynyt liian haasteelliseksi.



Kuva 6. Valmis pelilauta

Pelilaudalla on näkyvässä vasemmassa laidassa kannatusportaati, jotka on numeroitu 1–15, tyhjä ruutu on lähtöruutu. Varsinaisella pelaajien liikkumisalueella ovat kampanjakohteet eli kirjasto, kasarmi, terveysasema, tori, maatila ja pankki.

Vihreät ja punaiset ympyrät viitoittavat pelaajien tietä, jokaisessa ruudussa nostetaan värin mukaan joko sattuma- tai väitekortti. Pysähtymispaikkoja edellä mainittujen lisäksi ovat Pasila ja pelin loppumispaikka vaalit. Lisäksi laudalle on merkitty rahankäyttöpaikat seteli-symbolein ja kolme keltaista lippua, jossa pelaaja saa valita minkä puolueen puoluekortin haluaa.

5.1. Kampanjakohteet

Pelin kampanjakohteita ovat kirjasto, kasarmi, terveysasema, tori, maatila ja pankki. Näissä paikoissa vastataan pelin poliittisiin kysymyksiin eli nostetaan politikoi-kortti. Politikoi-kortin kysymyksessä pelaajalle annetaan aina vastausvaihtoehdot, joista pelaaja valitsee mieleisensä. Vastauksen perusteella pelaaja kerää eri puolueiden logoja eli puoluekortteja. Käsittelemme politikoi-korttien sisältöä ja kysymyksiä 6. luvussa.

Kampanjakohteille valitut nimet/paikat viittaavat aiheajauksiin eli pelaaja voi ennakoida, minkä aihepiiriin kysymyksiin vastaa. Rajaukset ovat kuitenkin viitteellisiä eli Terveysasemalla voit odottaa kysymysten liittyvän terveydenhuoltoon, mutta myös esimerkiksi sosiaaliturvaan ja vanhempainvapaisiin. Tori edustaa sekalaisia kysymyksiä, koska torilla kuka tahansa voi kysyä mistä tahansa aiheesta.

Terveysasema poikkeaa muista kohteista siinä, että kysymyksiin vastatessa on aikaraja. Se symboloi sosiaali- ja terveysuudistuksen valmistelua, jota on väitetty tehtävän kiireellä jo viimeiset kymmenen vuotta. Aikaraja tuo myös vaihtelevuutta pelin rytmiin, koska se poikkeaa muista kohteista.

Kampanjakohteet valikoituivat aiheajauksen ja kohteiden lukumäärän perusteella. Pyrimme valikoimaan paikat, joissa yhteiskunnan jokaista osa-aluetta (kuten mm. koulutusta, kansan- ja yritystaloutta, maanpuolustusta, kaupunkeja ja maaseutua) voitaisiin käsitellä kysymyksissä. Pelilaudan koko ja pelaajien liikkumismekanismat laudalla rajoittivat määrän viiteen kohteeseen.

5.2. Pasila

Pasila, eli Yleisradion torni, edustaa pelissä vaalitentejä, joihin oikeatkin eduskuntavaaliehdokkaat kampanjoissaan osallistuvat. Arkadianmäen tähdessä Pasilalla on pelillisten ominaisuuksien lisäksi myös symbolista arvoa, koska se tuo Yleisradion visuaalisesti näkyväksi laudalle.

Pasilassa pelaaja saa valita kahdesta toiminnosta, hän joko pelaa vaalivisaa tai pitää puheen. Molemmat toiminnot on kuvitettu pelilaudalle. Visassa vastataan tietovisa tyyppisiin kysymyksiin ja oikeista vastauksista saa kannatuspisteitä eli pääsee etenemään kannatussportailla. Toisaalta, jos ei osaa vastata kysymyksiin, pisteitä voi myös menettää (vaihteluväli -3 – +4). Puheen pitämisestä saa yhden kannatuspisteen sekä 1–2 puoluekorttia sen mukaan, mitä etukäteen annettuja fraaseja puheessa käyttää.

Vaalivisa

Tietovisa eli vaalivisa elementtinä on säilynyt pelin varhaisilta ideointiajoilta asti. Se oli myös testipelaajien mielestä pelille positiivinen lisä, koska se on tavallaan minipeli pelin sisällä, eli tuo vaihtelua pelin rytmiin. Vaalivisa edistää tavoitettamme tarjota pelin avulla pelaajalle lisää tietämystä politiikan ja eduskunnan toiminnasta Suomessa, sekä parantaa pelin toimivuutta ja kiinnostavuutta. Visan kysymykset käsittelevät eduskuntaa ja Suomen poliittisen järjestelmän toimintaa.

Kaikki pelaajat aloittavat visan vastaamalla helpoiksi luokiteltuihin (taso 1) kysymyksiin ja ne, jotka vastaavat kaikkiin oikein, etenevät kohti keskitason ja vaikean tason kysymyksiä. Vaalivisassa pelaaja pystyy siis nostamaan omaa kannatustaan vastaamalla oikein visan kysymyksiin. Kannatuksen nostamisen seurauksena pelaaja pääsee etenemään kannatussportailla. Näin visa lisää pelaajan vaikuttamismahdollisuuksia omaan peliinsä.

Vaalivisa

Vaalivisa on eduskunta-aiheinen tietovisa. Kysymykset on jaettu kolmeen tasoon ja niissä edetään järjestyksessä. Seuraavalle tasolle pääsy edellyttää, että kaikki aikaisemman tason vastaukset ovat oikein:

- Pelaaja vastaan *kolmeen* 1. tason kysymykseen. Jokaisesta väärästä vastauksesta kannatus tippuu -1.
- Jos pelaaja vastasi kaikkiin edellisen tason kysymyksiin oikein, hän vastaa *kolmeen* 2. tason kysymykseen. Jokaisesta oikeasta vastauksesta saa +1 kannatusta.
- BONUS: Jos pelaaja on tähän mennessä vastannut kaikkiin kysymyksiin oikein, hän saa vastata *yhteen* 3. tason kysymykseen. Jos vastaus on oikein, kannatus kasvaa vielä +1.

Vaalivisassa on siis mahdollista menettää pahimmillaan -3 kannatusta ja saada parhaimmillaan +4.

Kuva 7. Kuvakaappaus pelin säännöistä

Vaalivisassa haasteellisinta oli kysymysten jaottelu helppojen, keskivaikeiden ja vaikeiden välillä. Meidän täytyi arvioida omaa tietämystämme suhteessa pelaajien oletettuun tietämykseen, ja samalla tasapainotella pelattavuuden kanssa.

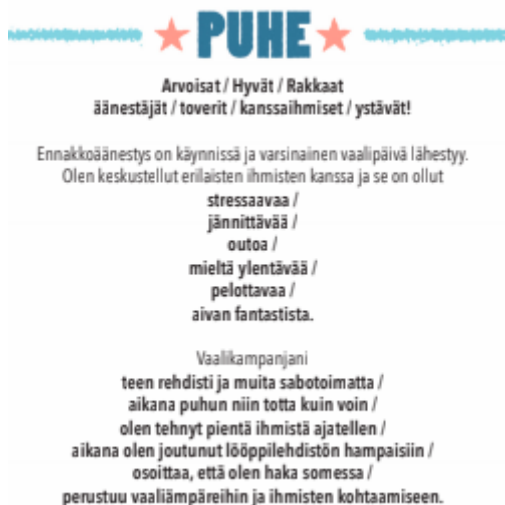
		Kenen johdolla Suomen 50. hallitus toimi, eli kuka oli sen pääministeri?
Mitä tarkoittaa lyhenne "sote"?	Kuinka monta vaalipiiriä on eduskuntavaaleissa?	a) Urho Kekkonen
a) Sotkuinen esitys	a) 45	b) Rafael Paasio
b) Sovellustekniikka	b) 13	c) Kalevi Sorsa
c) Sosiaali- ja terveydenhuolto	c) 1	

Kuva 8. Esimerkit tason 1–3 kysymyksistä vasemmalta oikealle

Puhe

Pasilassa on mahdollista myös pitää puhe. Puhetta varten pelaaja saa valmiin puheen rungon, jota hän muokkaa mieleisekseen (kts. kuva 9). Puheen perusteella saa yhden kannatuspisteen (koska puhuminen kannattaa aina) sekä tiettyjen valintojen mukaan 1–2

puoluekorttia. Valittavissa olevat fraasit on yhdistetty puolueisiin ja pelaaja saa sen puolueen puoluekortin, jonka fraasia puhuessaan käyttää.



Kuva 9. Kuvakaappaus puheen alusta

Pelissä taktikoimisen kannalta Pasilalla onkin iso merkitys. Visasta voi saada huomattavan paljon pluspisteitä, toisaalta pisteitä voi myös menettää. Puhe on turvallisempi vaihtoehto, vaikka siinäkin on haasteensa. Puheen seurauksena pelaajan puoluekorttitilanne voi muuttua ratkaisevasti. Puhe kokonaisuudessaan löytyy liitteestä 4.

5.3. Vaalit

Peli loppuu pelilaudan kohteeseen vaalit. Pelaaja etenee vaaleihin kuten muutenkin pelilaudalla, noppaa heittämällä ja voi itse tehdä päätöksen, milloin haluaa suunnata tätä kohdetta kohti. Pelaaja voi taktikoida seuraamalla omien puoluekorttiansa kertymää sekä tarkkailemalla, millä kannatusportaalla hän on menossa.

Voittaakseen pelaajan on oltava vaalit -kohteessa, ja hänen on myös viimeistään saman vuoron aikana edettävä kannatuspisteissä ylimmälle kannatusportalle (15. porras). Vaaleissa lasketaan puoluekorttien tuottamat pisteet yhteen pelaajan jo olemassa olevien kannatuspisteiden kanssa. Ote pelin säännöissä annetusta esimerkkitalanteesta:

Pelaajalla on pelin lopussa 8 keskustan, 6 SDP:n, ja 5 kokoomuksen puoluekorttia. Suurin korttikertymä vähennetään toiseksi suurimmasta, tässä tapauksessa siis keskustan 8 korttia miinus SDP:n 6 korttia, eli pelaaja saa kannatuspisteitä +2. Jos kortteja on saman verran, kannatus pysyy paikoillaan.

Vaalien sijoittelu ja pelin voittaminen / häviäminen olivat alusta alkaen asioita, joita jouduimme pohtimaan pitkään ja testaamaan erilaisia mekaniikoita. Oikeassa elämässä vaalit eivät ole fyysinen paikka, vaan ajallinen käsite.

Moninpelin takia meidän piti pohtia, käynnistääkö yhden pelaajan pääsy vaaleihin muidenkin pelaajien vaalit. Vaihtoehtona olisi myös ollut tehdä aikarajallinen peli, jolloin voittaja olisi se, kenellä kannatusta on eniten ajan loputtua. Päädyimme kuitenkin tekemään vaaleista oman kohteensa kartalle, eli eräänlaisen maalin, jota kohti kuljetaan. Pelimme ei noudattele todellisuutta, koska pelaajat saavat käydä yrittämässä onneaan vaaleissa kolme kertaa pelin aikana. Yhden pelaajan saapuminen vaaleihin ei myöskään käynnistä vaaleja muille pelaajille, paitsi jos hän voittaa pelin. Silloin loput pelaajat saavat yhdessä päättää, jatkavatko he pelaamista.

5.4. Pelin kortit

Arkadianmäen tähdessä nostetaan neljää erilaista korttia: sattumakortti, politikoi-kortti, väitekortti ja rahakortti.

5.4.1. Sattumakortti

Pelin tarina, eli kampanjointi eduskuntavaaleissa, etenee sattumakorttien tapahtumien kautta. Sattumat ovat pelin keskeistä pelillistä sisältöä ja nimensä mukaisesti tilanteita, joita ei voi etukäteen ennustaa. Niihin on kirjoitettu esimerkiksi humoristiseen muotoon poliitikoille oikeassa elämässä sattuneita tapahtumia. Pelissä poliitikot myös twiittaavat ja joutuvat välillä iltapäivälehdistön hampaisiin.

AAMUN TWIITISESSIO

Heräsit aikaisin ja päätit avata aamuiset ajatukseti kansalle. Meniköhän se ihan hyvin? Twiitit vilisivät kirjoitusvirheitä! Juo huomenna kahvit ensin ja twiittaa vasta sitten. **Kannatuksesi laskee -1.**

HARKITSEMATON IDEA

Olit huolestunut Suomen syntyvyyden tilasta ja kehotit kaikkia synnytystalkoisiin. Asia ei mennyt läpi ihan niin kuin ajattelit. Klikkilehdistö herkuttelee, **kannatuksesi laskee -2.**

Kuva 10. Kahden sattumakortin tekstipuoli

Lisäksi sattumakorteista voidaan erottaa muutamaa eri päätyyppiä olevia tapahtumia. On sattumia, jotka vain tapahtuvat kortin nostaessa, eikä pelaaja voi vaikuttaa asiaan, mutta myös sattumia, joissa pelaaja voi valita miten toimii. Valitessaan pelaaja usein joko menettää itse kannatusta tai pääsee valitsemaan toisen pelaajan, jonka peliä sabotoi.

SATTUMA

HUHU

Sinusta liikkuu huhu, että olet ollut baaritappelussa. Yrität hälventää huhua ja kääntää median huomion muiden ehdokkaiden törttöilyihin. Onnistuuko se? Heitä noppaa: Luvuilla 1-3 lehdistö iskee kimppuusi ja **kannatuksesi laskee -1.**

Luvuilla 4-6 suunnitelmasi onnistuu ja **valitsemasi pelaajan kannatus laskee -1.**

HUHU

Sinusta liikkuu huhu, että olet ollut baaritappelussa. Yrität hälventää huhua ja kääntää median huomion muiden ehdokkaiden törttöilyihin. Onnistuuko se? Heitä noppaa: Luvuilla 1-3 lehdistö iskee kimppuusi ja **kannatuksesi laskee -1.**

Luvuilla 4-6 suunnitelmasi onnistuu ja **valitsemasi pelaajan kannatus laskee -1.**

Kuva 11. Sattumakortin etu- ja takapuoli

Lisäksi mukana on sattumia, jotka pysäyttävät oman tai valitun pelikaverin pelin kierroksen ajaksi. Toisaalta voi myös nostaa vaikkapa taksikortin, jolla pääsee etenemään pelilaudalla nopeammin. Myös raha on mukana joissakin sattumissa. Hyvällä tuurilla voi saada lisää vaalibudjettia eli rahaa, mutta voi myös joutua maksamaan itsensä pinteestä ulos.

VAALIBUSSI

Vaalibussi hajosi ja tarvitse huoltoa. Korjaaminen **maksaa 20 rahaa**. Korjaatko bussin? Jos et, kampanjasi on kierroksen ajan tauolla.

MUKIT

Kampanjapäällikkösi on tilannut mukeja, joihin on painettu kuvasi. Äänestäjät ovat innostuneet ostamaan niitä, saat myyntivoittoa. Mukien myynti **kasvattaa vaalibudjettiasi 20 rahaa.**

Kuva 12. Esimerkkejä sattumakorteista

Laitamme pelaajat sattumakorttien avulla pohtimaan myös eettisiä valintoja. Ehdokkaan moraalialia testataan muun muassa sillä, voiko hän ottaa kampanjaansa salamyhkäistä vaalirahoitusta tai oikoa säännöissä oman edun tai mukavuuden vuoksi.

LAHJUKSIA

Törmäät tuttuun suuryrityksen edustajaan. Hän haluaisi antaa kampanjallesi **rahoitusta 50 rahaa**, mutta ei halua, että kansa saa tietää hänen olleen rahoituksen takana. Otatko rahat vastaan, vaikka riskinä on, että media saa tietää toimistasi? Jos otat rahat vastaan, heitä noppaa: Luvuilla 1-4 media saa tietää ja **kannatuksesi laskee -2**. Nopanlukuilla 5-6 media ei saa tietää ja pääset pälkähästä!

HÄMÄRÄHOMMIA

Tuttusi tarjoaa sinulle nopeaa työkeikkaa, josta **ansait-sisit 40 rahaa**. Tuttusi ei jaksa "tylsää paperihommia", joten keikan ehtona on palkanmaksu pimeästi. Otatko rahat vastaan, vaikka riskinä on, että media saa tietää toimistasi? Jos otat, heitä noppaa: Luvuilla 1-3 media saa tietää ja **kannatuksesi laskee -2**. Luvuilla 4-6 media ei saa tietää ja pääset pälkähästä!

Kuva 13. Esimerkkejä sattumakorteista

5.4.2. Väitekortit ja politikoi-kortit

Väite- ja politikoi-kortit ovat pelin asiasisältöä eli vaalikonemaisia poliittisia kysymyksiä. Väitekortteja nostetaan vihreissä ruuduissa, politikoi-kortteja kampanjakohteissa. Vastausten perusteella pelaaja kerää puoluekortteja, jotka vaikuttavat hänen kannatukseensa pelin lopussa. Näiden poliittisten kysymyskorttien sisältöjä käsittelemme tarkemmin luvussa 6 pelin kysymysten kehittäminen.

5.4.3. Rahakortit

Pelissä käytetään rahaa rahakäyttöpaikoissa ja se symboloi ehdokkaiden vaalibudjettia. Rahankäyttöpaikat on merkitty pelilautaan setelisympöolilla. Pelin alussa jokainen pelaaja saa käytettäväkseen 100 rahaa, jolla olisi selvittävä pelin läpi. Hyvällä tuurilla rahaa voi saada lisää sattumakorttien avulla.

Rahaa käytetään torin vaalitelan tarjoiluihin, kampanjan tehostamiseen sekä vaalibileiden järjestämiseen. Jos pelin lopussa vaaleihin saapuessa on vielä rahaa jäljellä, peli tarjoaa mahdollisuuden lahjoittaa rahaa hyväntekeväisyyteen.

Mitä haluat tarjota torin vaalitelialla? Valitse näistä:

- a) Kahvia ja makkaraa, **20 rahaa, kannatus +1.**
- b) Kahvia ja vaaliämpäreitä, joihin on painettu kuvasi, **30 rahaa, kannatus +2.**
- c) Kaikki peliin: makkaraa, kahvia, ämpäreitä, ilmapalloja, rairuohon siemeniä ja tulitikkuja! **50 rahaa, kannatus +3.**

Onko budjettia vielä jäljellä?

Enää ei ehdi mainostamaan, mutta huomaakohan media, jos lahjoitat valitsemallesi hyväntekeväisyysjärjestölle jäljellä olevan vaalibudjettisi?

Paljonko lahjoitat?

- a) **10 rahaa**
- b) **30 rahaa**
- c) **50 rahaa**

Heitä noppaa:

Luvuilla 1-4: kukaan ei huomaa lahjoitustasi ja kannatuksesi pysyy ennallaan.

Luvuilla 5-6: ihmiset huomaavat hyväsydämisyytesi ja kannatuksesi nousee:

- a) **+1** b) **+2** c) **+3**

Kuva 14. Esimerkkejä rahakorteista

5.5 Pelin grafiikka ja tuotanto

Pelilaudan, korttien ja nappuloiden visuaalinen ilme on merkittävä osa-alue pelisuunnittelussa, koska visuaalisuudessa on asioiden kuvittamisen lisäksi pelissä myös tiettyjä tehtäviä, kuten pelaajan ohjaaminen tiettyyn suuntaan. Koska pelaaja saa liikkua pelilaudalla vapaasti, eikä ennalta määrättyä reittiä ole, pelaajan täytyy pystyä pääättelemään visuaalisten vihjeiden perusteella, mihin hänen tulisi liikkua.

Pelin graafisesta suunnittelusta ja kuvituksesta vastasi graafinen suunnittelija Tuomas Ikonen, joka työskenteli antamiemme reunaehtojen puitteissa. Näitä ehtoja olivat mm. Kampanjakohteiden paikat pelilaudalla ja kohteiden välissä olevien ruutujen (kuvassa 6 nähtävissä olevat vaaleanpunaiset ja vihreät ympyrät) lukumäärät. Toivoimme kuvitukseen myös diversiteettiä ja tyypillisimpien stereotyyppien välttämistä.

Muita ohjeistuksia, joita graafiselle suunnittelijalle annettiin, oli esimerkiksi toive lisätä kuvitukseen ripaus huumoria (kuvassa 6 näkyvä maatila -kohde, johon on haettu viittauksia kuvataiteesta), koska lautapelin ei ollut tarkoitus näyttää vakavalta, vaan päinvastoin hauskalta ja kutsuvalta. Poliitikko koetaan helposti raskaana aiheena, joten kuvitus tuo peliin leikkillisyyttä.

Jälkeenpäin jäimme kuitenkin miettimään sattuma- ja väitekorttien värivalintoja. Pelilaudassa ruudut ovat vaaleanpunaisia ja -vihreitä, minkä vuoksi puna-vihersokeiden voi olla

hankala pelata peliä. Huomasimme asian kuitenkin sellaisessa vaiheessa, ettemme aika-
taulusyistä voineet enää muuttaa värejä. Tämä on kehityskohde, jota muuttaisimme seu-
raavassa versiossa.

Sopimuksemme mukaisesti graafinen suunnittelija tuotti meille digitaalisessa muodossa
graafiset elementit kuten pelilaudan sekä korttien ja sääntöjen ulkoasut, joihin me itse tai-
toimme sisällöt. Sen jälkeen valmiit osat lähetettiin Yleisradion Lavastamoon, joka tulosti
materiaalit sekä valmisti pelilaudat. Osan materiaaleista tulostimme itse.

Kysymykset, väitteet ja sattumat tulostettiin A4-arkeille paperinsäästösyistä, joten leikka-
simme jokaisen kortin yksitellen käyttäen paperileikkureita. Pelin fyysiset elementit tuotet-
tiin siis huolella, mutta ei teollisesti, joten kädenjälki näkyy pelin tarvikkeissa.

Meidän oli myös ratkaistava pelin korttien asettelu pelilaudalle sekä pelin säilytystapa. Yh-
dessä pelissä on paljon erilaisia kortteja: sattumia on 40 kpl, väitteitä 47 kpl, politikoi-kort-
teja 35 kpl ja lisäksi puoluekortteja kutakin puoluetta 50 kpl eli yhteensä 300 kpl per peli.
Yhdessä pelissä on siis yhteensä 422 erilaista korttia. Etsimme korteille sopivia pieniä laa-
tikoita, jotta pelin osat pysyvät kasassa. Tärkeänä apuna tässä oli Yle News Labin tuottaja
Jarkko Ryyänen.

Olimme erittäin tyytyväisiä pelin ulkonäköön, koska se satoi yhteen pelin kokonaisuutena,
palveli pelin ominaisuuksia, sekä teki siitä visuaalisesti houkuttelevan.



Kuva 15. Valmis peli ja sen pakkaus

6 Pelin poliittisten kysymysten kehittäminen

Luvussa käydään läpi pelin politikoi-korttien sekä väitekorttien sisällön kehittämistä ja niihin liittyviä haasteita.

Pelissä on kahdenlaisia kortteja, joissa vastataan poliittisiin kysymyksiin. Politikoi-korttien kysymykset ovat vaalikonetyyppisiä kysymyksiä, joissa otetaan kantaa johonkin ajankohdittaiseen yhteiskunnalliseen aiheeseen. Näihin kysymyksiin vastataan kortista löytyvien vastausvaihtoehtojen mukaisesti. Vastauksen perusteella pelaaja saa sen puolueen tai puolueiden puoluekortin, jonka kannan mukaisesti hän kysymykseen vastaa.

Lisäksi poliittisia kysymyksiä ovat pelin "väitekortit", joiden vastausvaihtoehdot ovat kyllä-ei-vastauksia. Väite on esitetty yhden puolueen suulla, joten väitekortista saa tai menettää aina yhden puolueen puoluekortin.

Politikoi-korttien kysymykset ovat pidempiä ja enemmän taustoitettuja kuin nopeiksi kyllä/ei kysymyksiksi tarkoitettujen väitekorttien.

6.1 Aiheiden valinta

Aloitimme miettimällä ajankohtaisia yhteiskunnallisia aiheita sekä perinteisiä arvoja mittavia kysymyksiä. Yritimme siis hahmottaa, mitä teemoja kevään 2019 eduskuntavaaleissa nousee esiin.

Halusimme peliin mukaan konkreettisia poliittisia kysymyksiä, joihin ei ole selkeitä kyllä-ei vastauksia. Tällaisia ovat esimerkiksi erilaisten energiamuotojen käyttö Suomessa, yritystuet ja erilaiset sosiaaliturva- ja perhevapaamallit. Pelimme tarkoitus on lisätä pelaajan tietoa suomalaisesta politiikasta ja yhteiskunnasta, joten halusimme tutustuttaa pelaajan niihin päätöksiin, joita päivittäisessä politiikassa tehdään. Tällä halusimme myös osoittaa, että poliittiset päätökset eivät useinkaan ole yksinkertaisia, vaan monimutkaisia asioita, joissa täytyy tasapainotella monien tekijöiden, kuten inhimillisen näkökulman, kansantaloudellisten ja ympäristövaikutusten välillä.

Tällaisten vaikeampien lisäksi valitsimme mukaan myös selkeämpiä, nopeasti ymmärrettäviä aiheita sekä arvokysymyksiä, joihin vastatakseen pelaaja ei tarvitse niinkään tietoa politiikasta, vaan enemmänkin omasta tai puolueiden ideologiasta ja arvomaailmasta.

Projektin loppuvaiheessa teimme aihevalintoja myös sillä perusteella, mistä saisimme todennäköisesti eriäviä mielipiteitä puolueiden välille. Pelillisistä syistä tarvitsimme suurempia eroja lähellä toisiaan oleville puolueille, kuten esimerkiksi Vasemmistoliitolle ja Vihreille. Jouduimme siis miettimään aiheita siitä näkökulmasta, mikä tekisi eroa juuri näiden kahden puolueen välille.

Usein päädyimme tilanteeseen, jossa yhtä kantaa edustivat sen hetkiset hallituspuolueet ja toista oppositiopuolueet, joten keskenään "samassa leirissä" olevien puolueiden välille piti etsiä aiheita, joissa tämä sen hetkisen hallituksen ja opposition vastakkainasettelu ei olisi niin hallitseva.

6.2 Vastausvaihtoehdot

Pelissämme vastausten keräystapa perustui puolueiden linjausten analysointiin, eli tyypillisessä tilanteessa aluksi määritimme kysymysten aiheen ja sen jälkeen aloimme etsiä puolueiden linjauksia kyseiseen kysymykseen. Perinteisestä Suomessa käytössä olevista vaalikoneista poiketen ehdokkaat tai puolueet eivät itse saaneet määrittää vastausta, vaan me analysoimme sen puolueen aikaisempien linjausten ja tekojen mukaisesti. Tämä vastausten keräystapa on huomattavasti tekijälle raskaampi kuin kysymysten lähettäminen suoraan puolueille.

Toinen asia, jonka tietoisesti halusimme tehdä toisin kuin yleisimmissä suomalaisissa vaalikoneissa, oli luopuminen Likert-asteikosta vastausvaihtoehtojen asettelussa. Likert-asteikko on kyselyissä (ml. vaalikone, josta käytettiin ennen vuotta 1999 nimeä interaktiivinen kysymyskaavake (Vihtonen 2007, 14)) käytetty viisiportainen vastausasteikko, joka mittaa myönteistä sekä kielteisiä asenteita kysyttävää asiaa kohtaan.

Likertin asteikkoa käytetään yleensä suomalaisissa vaalikoneissa, eli vastausvaihtoehdot ovat muotoa *täysin eri mieltä - jokseenkin eri mieltä - ei osaa sanoa - jokseenkin samaa mieltä - täysin samaa mieltä*.

Valintamme käyttää Likert-asteikon sijasta jotain muuta vastausasteikkoa perustui lähinnä omiin kokemuksiimme vaalikoneen käyttäjinä. Molemmilla oli havaintoja asennetta mittaavan asteikon epätarkkuudesta ja väärinymmärryksen mahdollisuuksilla. Koimme myös ongelmalliseksi sen, että Likert-asteikko pakottaa muotoilemaan kysymykset väitteiksi, jolloin niihin pakostakin ladataan jokin ennakoasenne.

Esimerkki tyypillisestä Likert-asteikolle tehdystä väitteestä vaalikoneessa:

“Suuret tuloerot ovat hyväksyttäviä, jotta erot ihmisten lahjakkuudessa ja ahkeruudessa voidaan palkita” (Helsingin Sanomien vaalikone presidentinvaaleissa 2018).

Yllä esitetty kysymys heijastaa vain yhtä näkökulmaa tuloerojen tarkasteluun, eivätkä muut pääse esille. Kokonaisvaltaisesti HS:n vaalikoneessa asenteita on yritetty erillisten kysymysten välillä tasapainottaa niin, etteivät kaikki muotoilut edusta samaa arvomaailmaa, mutta yksittäisessä kysymyksessä ääneen pääsee aina vain yksittäinen näkökulma asiaan. Vastaajalle ei siis anneta välineitä punnita vastaustaan, ja väite jopa antaa ymmärtää, että vastaamalla negatiivisesti (täysin eri mieltä tai jokseenkin eri mieltä) ilmaiset, ettet haluaisi palkita ihmisiä ahkeruudesta ja lahjakkuudesta, vaikka tosiasiallisesti perustelusi voisi pohjautua täysin eri syihin.

Halusimme pelissämme kokeilla sellaista vastausasteikkoa ja kysymysten muotoilua, mikä välittäisi mahdollisimman vähän mitään vastaajaa ohjaavaa ennakkoasennetta, jotta hän voisi tehdä päätöksensä tietoon perustuen, punniten eri näkökulmia. Päädyimme ratkaisuun, jossa vaihtoehtojen määrät vaihtelevat, ja ne perustuvat aina johonkin konkreettiseen ehdotukseen, joka asian ratkaisemiseksi on tehty. Esimerkiksi näin:

Pitäisikö Suomen ottaa tavoitteeksi kokonaan uusiutuvaan energiaan siirtyminen vuoteen 2050 mennessä?

- a) Ei, tavoite ei ole mahdollinen taloudellisesti tai teknisesti.
- b) Realistisempi tavoite olisi, että siihen mennessä 80 prosenttia energiasta tuotetaan uusiutuvasti.
- c) Kyllä.
- d) Kyllä, mutta jo vuoteen 2030 mennessä.

Viljelijöille maksettavia maataloustukia pitäisi...

- a) nostaa.
- b) nostaa verohelpotusten avulla.
- c) pitää ennallaan.
- d) leikata.



Kuva 16. Maatila-kampanjakohteen politikoi-korttien etu- ja takapuolet

6.3 Lopulliset kysymykset

Jouduimme tasapainottelemaan kysymysten syvyyden ja selkeyden välillä. Aluksi yritimme sisällyttää kysymyksiin tarinaa ja inhimillistä aihetta käytännön tasolle henkilöhaamojen kautta. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että kysymykset olivat seuraavanlaista muotoa:

Seija, 48, on pitkäaikaistyötön ja hänellä on vaikeita sairauksia. Seijalla on korkeakoulututkinto, mutta hän on sairauksiensa kautta ajautunut työttömäksi ja joutunut köyhyysloukkuun. Seija kysyy sinulta, miten mielestäsi pitkäaikaistyöttömien asemaa pitäisi parantaa?

Kysymyksissä oli mukana myös erilaisia näkökulmia sekä tilastoja tukemaan vastausvaihtoehtojen puntarointia. Tämä tarkoitti luonnollisesti myös sitä, että kysymysten pituus kasvoi huomattavasti. Lisäksi pelaajien piti lukea kysymysten vastausvaihtoehdot läpi.

Testipeleissä kuitenkin huomasimme, että pelaajille pitkät kysymykset tuntuivat raskailta ja he jopa päätyivät joissain tilanteissa vastaamaan lukematta edes vaihtoehtoja. Olimme halunneet herättää pelaajat pohtimaan kysymyksiä monesta eri kulmasta, mutta kysymysten pituus oli ongelma pelattavuuden, mutta myös ymmärrettävyyden kannalta. Aiheet pysivät samoina, mutta kysymysten ja vastausvaihtoehtojen kirjoitusasua editoitiin useaan kertaan, ja lähes kaikki ylimääräinen karsittiin pois lopullisista kysymyksistä.

Esimerkiksi kysymys susista muokkaantui lyhyemmäksi pelin teon edetessä. Aluksi kysymystä käsiteltiin henkilöhaamon kautta:

Kalervon, 57, Peppi-koira kuoli suden hyökättyä koiran kimppuun metsästysreisulla. Ihmisille susi on aiheuttanut viimeksi vahinkoa 1800-luvun lopulla, mutta 30–50 metsästyskoiraa kuolee vuosittain. Susien tappaminen on kiellettyä ilman lupaa poronhoitoalueen ulkopuolella, koska susi on vahvasti uhanalainen laji. Kalervo on huolissaan, että kavereiden metsästyskoirille voi käydä Pepin kohtalo. Miten susiin pitäisi suhtautua?

Lopullisessa muodossaan kysymys on huomattavasti lyhyempi ja henkilöhaamosta on luovuttu (kuva 16). Tilastotietoja sen sijaan on säilytetty päätöksenteon tueksi.

Sudet ovat vahingoittaneet ihmistä viimeksi 1800-luvun lopulla, mutta ne tappavat 30-50 metsästyskoiraa vuosittain. Susia ei saa tappaa ilman lupaa, koska se on uhanalainen laji. Miten susiin pitäisi suhtautua?	Sudet ovat vahingoittaneet ihmistä viimeksi 1800-luvun lopulla, mutta ne tappavat 30-50 metsästyskoiraa vuosittain. Susia ei saa tappaa ilman lupaa, koska se on uhanalainen laji. Miten susiin pitäisi suhtautua?
---	---

Kuva 17. Valmis politikoi-kortin kysymys susien metsästyksestä

Hyvän kysymyksen muotoilu ottaa aikansa. Täydellinen kysymys tähän peliin olisi sellainen, joka olisi ajankohtainen, tarpeeksi napakasti muotoiltavissa, vastausvaihtoehdot ovat lautapeliin sopivasti selkeitä ja lyhyitä, ja puolueiden mielipiteet jakautuvat. Suoraan sanottuna: pelissä ei ole yhtään täydellistä kysymystä. Jos puolueiden mielipiteet jakautuvat asiassa paljon, vastausvaihtoehtoja on enemmän. Jos vastausvaihtoehtoja on enemmän, kysymys tai ainakin vaihtoehdot ovat pitkiä.

Halusimme tehdä vaalikonepelin, jossa vertaillaan puolueiden kantoja, ei yksittäisten ehdokkaiden. Halusimme myös päästä pois kysymyslomakemaisuudesta ja tehdä ymmärrettäviä, mutta ajatuksia herätteleviä vaalikonekysymyksiä, joiden vastausvaihtoehdot ovat konkreettisia ehdotuksia.

Testipelaajilta saadun palautteen ja oman pohdintamme perusteella voimme todeta, että lopulliset kysymykset saavuttivat nämä laadulliset tavoitteet, joita olimme niille asettaneet.

7 Pohdinta

Tässä luvussa pohdimme työmme tavoitteita ja niiden saavuttamista, sekä testipelien merkitystä työn tuloksen kannalta. Pohdimme myös Arkadianmäen tähden yhteiskunnallista merkitystä ja mahdollisia kehitysehdotuksia kotimaisten vaalikoneiden ja uutispelien kehittämiseen.

Pelkästä pelin ideasta muotoutui konkreettinen, pelattava lautapeli nimenomaan testipelien ansiosta. Niissä pystyimme havainnoimaan hyvin konkreettisesti, mikä toimii ja mikä ei. Varsinaisten testipelaajien testikertojen lisäksi me suunnittelijat testautimme peliä tai sen osia keskenämme toisinaan useammankin kerran päivässä, koska se oli paras tapa testata muutosten vaikutuksia nopeasti ja konkreettisesti. Mutta jo alkuvaiheista lähtien saatu palaute suoraan pelaajilta auttoi kehittämään peliä käyttäjän näkökulmasta ja tekemään siitä mukavan, jopa suorastaan hauskan pelikokemuksen.

Pelin kehityksen ulkopuoliset testipelaajat pystyivät myös antamaan arvokkaita huomioita asioista, joita me suunnittelijat emme olleet huomanneet tai pitäneet tärkeänä. Koska testipelaajien lukumäärä oli kokonaisuudessaan suuri, pystyimme myös tarkkailemaan erilaisten pelaajatyyppeiden (esim. taktikoija, seurustelija, seikkailija) reaktioita ja tasapainottamaan peliä mahdollisimman monelle miellyttäväksi.

Loppujen lopuksi reilu kaksi kuukautta on lyhyt aika kehittää peliä, varsinkin lautapeliä, jonka testipelit vaativat fyysisiä elementtejä ja todellisia testipelaajia tekoälyn sijaan. Toki ajatustyö oli muhinut taustalla jo pidempään tekovaiheen alkaessa, mutta moni idea jouduttiin myös jättämään toteuttamatta annetun aikataulun puitteissa.

Meille suunnittelijoille jäi yhä työn valmistumisen jälkeen paljon kehittämisideoita, mutta annetun aikataulun ja resurssit huomioiden olemme omasta ja työn toimeksiantajan Ylen mukaan onnistuneet luomaan toimivan, loppuun asti tuotetun lautapelin, jossa vakava yhteiskunnallinen ja poliittinen pohdinta yhdistyy viihdyttävään pelikokemukseen, jonka voi jakaa ystävien kanssa.

Yksi työn keskeisiä tutkimuskysymyksiä oli, voisiko pelillä aktivoida muuten poliittisesti passiivisia kohderyhmiä. Koska peliä ei ole julkaistu, meillä ei ole olemassa käyttäjätietoa tai dataa pelistä laajemmin. Emme voi siis tehdä kattavaa johtopäätöstä siitä, kuinka laajasti pelin aktivoiva vaikutus toimii eri kohderyhmiin.

Kuitenkin Ylellä käytyjen testipelien aikana testaaajina oli henkilöitä, jotka eivät juurikaan politiikkaa seuraa. He kertoivat pelin herättäneen ajattelemaan yhteiskuntaa uusista näkökulmista ja tuoneen runsaasti lisäinformaatiota päätöksenteosta ja sen vaikutuksista. Tulkitsemme pelin vastanneen tähän kysymykseen myöntävästi siinä laajuudessa, joka meidän oli mahdollista mitata.

Vaikka Arkadianmäen tähti ei pysty tarjoamaan laskennallisesti sopivinta ehdokasta pelaajalleen perinteisen vaalikoneen tapaan, se tutustuttaa kaikkien peliin valittujen puolueiden politiikkaan ja aikaisempiin päätöksiin.

Parhaimmillaan Arkadianmäen tähteen voisi tulevaisuudessa tarttua henkilö, joka pitää peleistä, mutta ei muuten seuraa politiikkaa ja pelin kautta innostuu tutustumaan yhteiskunnallisiin asioihin. Silloin myös politiikan vaikutukset voi huomata omassa elämässään uudella tavalla.

Myös politiikasta kiinnostuneet ja sitä aktiivisesti seuraavat testipelaajat kertoivat nauttineensa pelistä ja saaneensa siitä uusia oivalluksia ja konkreettista lisätietoa. Lautapelin täytyy olla mukautettu mahdollisimman monelle pelaajalle sopivaksi, mutta digitaalisessa ympäristössä kehittämäämme peli-ideaa olisi helppo muokata tarkemmin kohdennetuille kohderyhmille.

Pelin seuraavassa kehitysversiona erilaiset kohderyhmät voisikin huomioida tarkemmin. Jos politiikka ei kiinnosta, game flown toteutumista pitäisi hakea vielä huolellisemmin tasapainottamalla poliittisten kysymysten vaikeus- ja raskaustasoa. Myös nuorille voisi suunnata enemmän kysymyksiä, jotka kohdentuvat erityisesti heidän elämäänsä.

Arkadianmäen tähti ei ole vaalikone eikä korvaa vaalikonetta. Se auttaa hahmottamaan suomalaisten puolueiden eroja ja samankaltaisuuksia. Koska poliittisten kysymysten vastausvaihtoehdot ovat konkreettisia ehdotuksia jonkin asian ratkaisemiseksi, se tuo politiikan lähemmäs käytäntöä.

Onko pelillistämistä jotain haittaa? Poliitikasta puhutaan pelinä. Arkadianmäen tähdessä pelaaja voi leikitellä vastaustensa kanssa ja kokeilla erilaisia näkemyksiä ja niiden vaikutusta puolueen valikoitumiseen. Testipelaajat kertoivat alkaneensa myös miettimään vastauksiaan oman kannatuksensa, eli käytännössä sen ”poliittisen pelin” kannalta.

Pelin ei ole tarkoitus edistää poliittista taktikointia, vaan se havainnollistaa pelaajalle, miten päätökset vaikuttavat yhteiskunnan eri ryhmiin, eikä kaikkien miellyttäminen tai tarpeiden täyttäminen ole aina mahdollista. Peli myös havainnollistaa osin humoristisinkin keinoin sitä, että joskus poliitikon oma henkilökohtainen toiminta voi vaikuttaa poliittiseen päätöksentekoon, vaikkei sillä olisi tekemistä varsinaisen poliittisen kysymyksen kanssa. Testipeleistä saadun palautteen perusteella onnistuimme tässä tavoitteessa.

Vaalikoneiden soveltumista peliksi on tarpeellista tutkia, sillä vaalikoneiden vaikutus äänestyskäyttäytymiseen ja pelaamisen yleisyys kasvavat jatkuvasti. On tärkeää varmistaa, että myös yhteiskunnallinen journalismi pysyy teknologian ja sosiaalisen kehityksen rinnalla.

Loppujen lopuksi testipeleistä ja tilaajalta saadun palautteen perusteella Arkadianmäen tähti onnistui tavoitteessaan toimia pelimäisen vaalikoneen toimivuutta testaavana kokeiluna, joka kuitenkin on samanaikaisesti kokonainen pelattava lautapeli. Se myös täytti työn tärkeimmät journalistiset tavoitteet, eli herättää yhteiskunnallista keskustelua ja syventää ymmärrystä kotimaan politiikasta.

Koemme, että jatkokehityksellä ideasta pystyisi jalostamaan laajemman digitaalisella alustalla toimivan moninpelin, joka samalla toimisi yhteiskunnallisen keskustelun avaajana ja kansalaisten tieto- ja kokoontumispaikkana. Myös poliittisista kysymyksistä voitaisiin käydä avointa keskustelua ja kerätä kansalaisten ehdotuksia mukaan peliin. Peli on sovellettavissa kaikkiin Suomen vaaleihin ja eri ikäryhmille.

Arkadianmäen tähti tarjoaa inspiraatiota suomalaisen uutispelien sekä vaalikoneiden kehittämiseen, jossa tulee huomioida eri ikäluokkien ja kohderyhmien eroavaisuudet teknologian käytössä ja yhteiskunnallisen osallistumisen tasossa.

Informatiivisen ja yhteiskunnallisen merkityksensä lisäksi se tarjoaa hauskan ja mielenkiintoisen lautapelipelikokemuksen, joka voi parhaimmillaan johtaa pitkiin, pohtiviin keskusteluihin yhteiskunnastamme kanssapelaajien kanssa.

Lähteet

Bogost, I. 2007. Persuasive Games - The Expressive Power of Videogames. The MIT Press. Yhdysvallat.

Bogost, I., Ferrari, S., Schweizer, B. 2010. Newsgames: Journalism at Play. The MIT Press. Yhdysvallat.

Borg, S. 2015. Tulos, kannatusmuutokset ja äänestyspäätösten taustoja. Teoksessa Borg S., Kestilä-Kekkonen, E. ja Westinen, J. Demokrationdikaattorit 2015. Selvityksiä ja ohjeita 56/2015, s. 13–38. Oikeusministeriö. Helsinki. Luettavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-259-483-9>. Luettu: 23.1.2020

Borg, S., Koljonen, K., Reunanen, E. 2019. Vaalikoneet 2020 -tutkimushanke. Tampereen yliopisto. Luettavissa: <https://www.vaalikoneet2020.fi/>. Luettu: 23.1.2020

Borg, S. 21.1.2019. Yliopistolehti. Mielpiteet vaalikoneista ja niiden merkitys äänestämälle. Tampereen yliopisto. Vaalikoneet 2020 –seminariesitys. Päivälehdien museo, Helsinki.

Chen, J. 2007. Flow in Games (and Everything Else). Communications of the ACM. April 2007/Vol. 50, No. 4. Luettavissa: <https://www.jenovachen.com/flowingames/p31-chen.pdf> Luettu: 14.1.2020

Csikszentmihályi M. 1990. Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper and Row. New York.

Ermi, L. & Mäyrä, F. 2005. Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. Luettavissa: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf>. Luettu 23.1.2020

Helsingin Sanomat. 2018. Presidentinvaalit 2018 -vaalikone. Verkkojulkaisu. Luettavissa: <https://www.vaalikone.fi/presidentti2018/kysymykset>. Luettu 11.4.2020

Helsingin Sanomat 2019. Eduskuntavaalit 2019 –vaalikone. Verkkojulkaisu. Luettavissa: <https://www.vaalikone.fi/eduskunta2019/>. Luettu 11.4.2020

- Hiltunen, L. 2017. Prosessit haltuun leanin keinoin. Opinnäytetyö. Haaga-Helia. Luettavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201701271719>. Luettu 19.1.2020
- Hohteri, H. 2019. 13 kysymystä, yli 1000 ehdokasta – etsi sopivin MT:n vaalikoneesta! Luettavissa: <https://www.maaseuduntulevaisuus.fi/politiikka/artikkeli-1.393835>. Luettu: 14.1.2020.
- Huotari, K. & Hamari J. 2017. A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. Luettavissa: <http://dx.doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>. Luettu: 19.12.2019
- Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2011. Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos. Tampereen yliopisto. Luettavissa: <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8567-1>. Luettu 15.2.2020
- Kestilä-Kekkonen E. 2015. Suomalaisten poliittinen kiinnittyminen. Teoksessa Borg S., Kestilä-Kekkonen E. & Westinen J. Demokratiaindikaattorit 2015. Selvityksiä ja ohjeita 56/2015, s. 52–63. Oikeusministeriö. Helsinki. Luettavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-259-483-9>. Luettu: 23.1.2020
- Kouri, I. 2009. Lean-taskukirja. Teknologiateollisuuden julkaisu 06/09. Helsinki.
- Koskenkorva, E. 2015. Uutispelien suunnittelu. Tietotekniikan laitos. Jyväskylän yliopisto. Luettavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-201511133651>. Luettu: 14.1.2020
- Kuutti, H. 2006. Uusi mediasanasto. Jyväskylä. Atena Kustannus Oy.
- Launonen, S-K. 2014. Uutispelit ja niiden uskottavuus. Viestintätieteiden laitos. Jyväskylän yliopisto. Luettavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-201411133237>. Luettu: 14.1.2020
- Laurila, S. 2017. Uutispeli tuo kokemuksen uutisaiheeseen: Millainen on uutispelin asema journalismin kentällä. Oulun ammattikorkeakoulu. Luettavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201705117563>. Luettu: 19.3.2020
- McClelland, E. 2009. All in the Game. Chicago magazine. Luettavissa: <https://www.chicagomag.com/Chicago-Magazine/May-2009/All-in-the-Game>. Luettu: 27.1.2020

McKie, D. 2013. 100 years of crosswords: the first appeared in New York on 21.12.1913. The Guardian. Luettavissa: <https://www.theguardian.com/crosswords/2013/dec/20/100-years-crosswords-first-new-york>. Luettu: 28.1.2020

MediaAuditFinland Oy. 2019. 75 % suomalaisista lukee painettua sanomalehteä tai aikakauslehteä joka viikko. Luettavissa: <http://mediaauditfinland.fi/75-suomalaisista-lukee-painettua-sanomalehteä-tai-aikakauslehteä-joka-viikko/>. Luettu: 14.1.2020.

Modig, N. & Åhlström, P. 2016. Tätä on lean – ratkaisu tehokkuusparadoksiin. Rheologica publishing. Halmstad.

Nykänen, N. 2019. Läsnaolon ja flow-tilan suhde immersioon peleissä sekä immersioon vaikuttavat tekijät peleissä ja virtuaalitodellisuuspeleissä. Kandidaatin tutkielma, Jyväskylän yliopisto, tietojärjestelmätiede. Luettavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-201902051410>. Luettu: 28.1.2020

Sicart, M. 2008. Newsgames: Theory and Design. IT University of Copenhagen. Kööpenhamina. Luettavissa: https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-540-89222-9_4.pdf. Luettu: 9.1.2020.

Smallbore Webworks & Crowther, D. 2009. Cutthroat Capitalism: The Game. Wired -median verkkosivuston arkisto. Luettavissa: <http://archive.wired.com/special/multimedia/2009/cutthroatCapitalismTheGame>. Luettu: 9.1.2020.

Stenros, J. 2016. The Game Definition Game: A Review. SAGE Journals. OnlineFirst. Luettavissa: <https://doi.org/10.1177/1555412016655679>. Luettu: 24.1.2020

Suojanen, M. 2007. Vaalikoneen lyhyt historia. Teoksessa Suojanen, M. & Talponen, J. (toim.). Vallaton vaalikone s. 13–28. Minerva Kustannus Oy. Jyväskylä. Luettavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-492-029-2>. Luettu: 11.2.2020

Suomen virallinen tilasto (SVT): Eduskuntavaalit 2015, 1. Ehdokkaiden ja valittujen taustanalyysi eduskuntavaaleissa 2015. Helsinki. Luettavissa: http://www.stat.fi/til/evaa/2015/evaa_2015_2015-04-30_kat_001_fi.html. Luettu: 14.1.2020.

Sweetser, P. & Wyeth, P. 2005. Gameflow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games. The University of Queensland, St Lucia, Australia. Luettavissa: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1077246.1077253>. Luettu: 21.12.2019

Treanor, M. & Mateas, M. 2009. Newsgames – Procedural Rhetoric Meets Political Cartoons. Brunel University. Iso-Britannia. Luettavissa: <http://www.digra.org/digital-library/publications/newsgames-procedural-rhetoric-meets-political-cartoons>. Luettu: 17.2.2020

Vaalilaki 2.10.1998/714

Varho, E. 2016. Yle julkaisi maailman ensimmäisen vaalikoneen 20 vuotta sitten – kadonneeksi luultu koodi löytyi muuttolaatikosta. Verkkoartikkeli. Luettavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-9115786>. Luettu: 14.1.2020.

Vihtonen, E. 2007. Vaalikoneen synty ja kehitys Yleisradiossa 1996–2006. Teoksessa Suojanen, M. & Talponen, J. (toim.). Vallaton vaalikone s. 29–38. Minerva Kustannus Oy. Jyväskylä. Luettavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-492-029-2>. Luettu: 14.1.2020.

Yleisradio. 2019. Yle Uutisten eduskuntavaalien vaalikone. Luettavissa: <https://vaalikone.yle.fi/eduskuntavaali2019>. Luettu: 12.2.2020

Liitteet

Liite 1. Tilastoja pelistä, pelistä saatavat puoluekortit

	KIRJASTO	KASARMI	TERVEYSASEMA	TORI	MAATILA	PANKKI	yhteensä	puolueella väittämät	20.6. peif	väittämiä jos omat kys.+väi = 15	
Kysymyksiä nyt	6	5	4	8	6	6	35				
joista voi saada											
Keskusta	5 (1)	5 (0)	4 (0)	8 (1)	6 (1)	6 (3)	35	6	5	5 kesk	
Kokoomus	5 (1)	5 (1)	4 (0)	7 (0)	6 (2)	6 (0)	33	4	6	6 kok	
Vihreät	6 (2)	5 (0)	4 (1)	8 (1)	5 (1)	5 (2)	33	7	5	4 vih	
Vasemmistoliitto	5 (0)	5 (2)	4 (0)	8 (0)	6 (4)	6 (5)	34	12	5	3 vas	
SDP	5 (0)	5 (0)	4 (0)	7 (1)	6 (2)	6 (2)	33	5	6	6 sdp	
Perust	5 (2)	5 (1)	4 (1)	8 (2)	5 (2)	4 (2)	32	10	6	3 ps	
oma vaihtoehto									33		
Satumia	30	LISÄTTY 21.6. (yht)									
kannatus +1	2	3									
kannatus +2	3	4									
kannatus -1	4										
kannatus -2	2										
itselle +1, valitsemalesi -1	1	2									
yksi kienos välin	4										
taksi + kaveri	3										
nopea ratkaisee (itselle tai kaverille -1)	4										
nopea ratkaisee (itselle -1 tai +1)	1										
rahaan liittyviä yhteensä	6	8									
jos ei ole rahaa, -1	2										
nopea ratkaisee (pimeä rahaa) -2	2										
ruokk. saa ikäli rahaa	1										
vaalibus. jos ei rahaa. lauloja kienos	1										
rahalla kannatus isäsi	0	2									
Jummita kaveri yhden kienoksen ajaksi	1										
VAAKIVISA											
Helppoja	25										
Keski vaikeita	27										
Vaikeita	13										

Liite 2. Pelin esittelyteksti

ARKADIANMÄEN TÄHTI

Haluatko eduskuntaan?

Olet asettunut ehdolle eduskuntavaaleihin. Saadaksesi paikan Arkadianmäen loistosta sinun täytyy vakuuttaa äänestäjät poliittisilla taidoillasi. Se, jonka kannatus vaaleissa ensimmäisenä riittää eduskuntaan, on pelin voittaja ja oikeutetusti Suomen pääministeri!

Peli alkaa torilta. Liiku kaupungissa noppaa heittämällä. Kampanjakohteisiin on pakko pysähtyä politikoimaan, vaikka nopan lukema näyttäisi jotain muuta. Kohteiden välillä olevissa ruuduissa nostetaan joko Sattuma- tai Väitekortti.

Sattumissa voi nimensä mukaisesti tapahtua mitä vain, kivaa tai ei-niin-kivaa. Väitellessä joko saat tai menetät sen puolueen kannatuskortin, jonka linjaan kyseinen väite on yhdistetty. Laudalla on lisäksi kolme lippua, joihin osuessa päätät kenen puoluekokoukseen osallistut, eli käytännössä voit valita yhden minkä tahansa puolueen kortin.

Rahasymbolilla merkityissä paikoissa pääset törsäämään vaalibudjettiasi ja varmistat kampanjasi näkyvyyden. Rahaa ei saa pelin aikana lisää, ellei sattuma ole puolellasi.

Pelin voittaa kun on edennyt laudalla vaaleihin ja on kannatusportaalla 15. Kannatusportaat ovat pelilaudan reunassa, toinen nappula etenee siellä.

Kannatusportailla edetään rahan, sattumien, Ylen tehtävien sekä puoluekorttien avulla. Mitä yhtenäisempi poliittinen linjasi kampanjassa on, sitä paremmin sinulla menee. Kun olet kivunnut kannatusportaita jo jonkin matkaa, kannattaa tarkistaa, joko olisi aika siirtyä vaaleihin.

Vaaleissa lasketaan keräämiesi puolueiden korttien määrät. Saat sitä enemmän pisteitä mitä suurempi ero on isoimman ja toiseksi isoimman puolueen välillä.

Jos kannatus ei riittänytään eduskuntaan, sinut palautetaan Torille jatkamaan vaalikampanjaa. Vaaleihin voi mennä missä vaiheessa peliä haluaa, mutta siellä voi käydä korkeintaan kolme kertaa.

Pelailemisiin!

Pelin suunnittelu ja sisältö: Marja-Helena Ojanperä ja Hanna Vaittinen

Kuvitus: Tuomas Ikonen

Tuottaja: Jarkko Ryyänen

Kuka-tänkin-nyt-keksi: Aki Kekäläinen

YLE
NEWS
LAB

Liite 3. Pelin säännöt

★ SÄÄNNÖT ★

Pelaajat ovat asettuneet ehdolle eduskuntavaaleihin ja yrittävät kerätä tarpeeksi kannatusta päästäkseen kansanedustajiksi. Peliä voi pelata samanaikaisesti 2-4 pelaajaa.

Pelin aikana vastataan poliittisiin kysymyksiin, joiden perusteella pelaajat saavat kuuden eri puolueen puoluekortteja. Pelaaja voi vaikuttaa omaan ja muiden pelaajien kannatukseen valintojensa kautta.

Tarvikkeet ja valmistelut:

- Pelilauta
- Noppa
- Ajanottoväline, esim. kännykkä
- Jokaiselle pelaajalle kaksi samanväristä nappulaa
- Jokaiselle pelaajalle jaetaan 100 rahaa (10 seteliä)

Pelissä tarvittavat kortit:

- Politikoi-kortit teemoittain, yhteensä 35 korttia (viisilokeroinen laatikko)
- Väite- ja Sattumakortit (kaksilokeroinen laatikko)
- Puoluekortit jaettuna puolueittain (kuusilokeroinen laatikko)
- Visa -kortit jaettuna vaikeustasoittain (kolmilokeroinen laatikko)

Pelin kulku

Kaikilla pelaajilla on kaksi nappulaa, joista toinen liikkuu pelilaudalla ja toinen kannatusportailla laudan sivussa. Pelin alussa toinen nappula sijoitetaan kannatusportaalle 0 ja toinen Torille, josta peli alkaa. Pelaajat voivat ratkaista aloittajan haluamallaan tavalla.

Pelaaja heittää noppaa aina vuoronsa alussa ja liikkuu pelilaudalla nopan silmäluvun verran. Kampanjakohteissa on pakko pysähtyä, vaikka nopan silmäluku menisi sen yli. Pelin aikana samassa kampanjakohteessa voi vieraila useasti tai halutessaan ei kertaakaan, reitti on vapaa. Kohteiden välissä kulkusuuntaa ei saa kuitenkaan vaihtaa.

Kannatusportailla liikutaan ainoastaan silloin kun kannatus nousee tai laskee, esimerkiksi Sattumien tai rahan käytön myötä.

Kirjasto, Kasarmi, Tori ja Pankki

Pelaajan saapuessa kampanjakohteeseen hän nostaa paikan teeman mukaisen Politikoi-kortin. Vastauksen perusteella pelaaja saa puoluekortin tai -kortteja. Se, mitä puoluekortteja vastauksesta saa on näkyvissä kysymyskortin kääntöpuolella.

Terveysasema

Pelaaja vastaa niin moneen Terveysaseman Politikoi -kysymykseen kuin ehtii 30 sekunnin aikana, kuitenkin enintään neljään. Pelaaja saa lisää kannatusta sen verran, kuinka moneen kysymykseen ehtii vastata (esim. *vastaa kolmeen = kannatusta +3*). Terveysaseman Politikoi -kysymyksistä saa myös puoluekortteja. Terveysasemalla voi käydä vain kerran pelin aikana. Poikkeuksena, jos pelaaja sattumalta sairastuu, hänet vietään Terveysasemalle parantumaan. Silloin siellä ei kuitenkaan voi politikoida eli vastata kysymyksiin.

Pasila

Pasilassa voi valita, haluaako testata tietojaan Vaalivisassa vai pitää puheen. Pasilassa saa käydä useamman kerran, joten halutessaan pelin aikana voi sekä visaila että puhua. Vaalivisassa voi käydä useamman kerran.

Vaalivisa

Vaalivisa on eduskunta-aiheinen tietovisa. Kysymykset on jaettu kolmeen tasoon ja niissä edetään järjestyksessä. Seuraavalle tasolle pääsy edellyttää, että kaikki aikaisemman tason vastaukset ovat oikein:

- Pelaaja vastaan *kolmeen* 1. tason kysymykseen. Jokaisesta väärästä vastauksesta kannatus tippuu -1.
- Jos pelaaja vastasi kaikkiin edellisen tason kysymyksiin oikein, hän vastaa *kolmeen* 2. tason kysymykseen. Jokaisesta oikeasta vastauksesta saa +1 kannatusta.
- BONUS: Jos pelaaja on tähän mennessä vastannut kaikkiin kysymyksiin oikein, hän saa vastata *yhteen* 3. tason kysymykseen. Jos vastaus on oikein, kannatus kasvaa vielä +1.

Vaalivisassa on siis mahdollista menettää pahimmillaan -3 kannatusta ja saada parhaimmillaan +4.

★ SÄÄNNÖT ★

Puhe

Pelaaja saa valmiin puheen rungon, josta hän rakentaa omannäköisensä puheen annettujen vaihtoehtojen avulla. Puheen pitämiseen on aikaa 45 sekuntia. Puheen aikana tehtyjen valintojen perusteella on mahdollista saada kaksi puoluekorttia (kts. taulukko alla). Puheen pitämisestä saa +1 kannatusta. Puheen voi pitää vain kerran.

Puoluekorttien jakautuminen puheessa:

Ps: itsenäisen	Kesk: Poliitikassa tärkeintä on ratkaisujen löytäminen!
Vihr: ekologisen	Kok: Tavoitteeni on luoda mahdollisuuksien tasa-arvon Suomi!
Kesk: koko	Sdp: On uudistusten aika - vahvistetaan yhdessä osaamista ja työllisyyttä!
Kok: yritteliään	Vihr: Haluan turvata tulevaisuuden sekä pelastaa ympäristön, ihmiset ja politiikan!
Vas: tasavertaisen	Ps: Olen suomalaiselle sopivin!
Sdp: työteliään	Vas: Tasa-arvo, vapaus ja kestävä kehitys, niistä on politiikkani tehty!

Sattumat

Sattumaruudut ovat pelilaudan punaisia ruutuja. Niihin osuessaan pelaaja nostaa Sattumakortin. Sattumakorteissa voi nimenä mukaisesti tapahtua mitä vain kannatukseen, rahaan ja laudalla liikkumiseen liittyviä asioita.

Väitteet

Väiteruudut ovat laudan vihreitä ruutuja, ja niihin osuessa nostetaan Väitekortti. Väitteet ovat puoluekohtaisia väitteitä, joihin pelaaja vastaa kyllä tai ei. Vastauksen perusteella voi saada tai menettää sen puolueen kortin, jota kyseinen väite koskee.

Lippu - kenen puoluekokoukseen osallistut?

Pelin kulkureiteillä on keltaisia lippuja, joihin osuessaan pelaaja saa valita yhden minkä tahansa puolueen puoluekortin.

Raha

Paikat, joissa käytetään rahaa, on merkitty pelilaudalle rahasympoleilla. Ne ovat Torilla, Kirjastossa, Pankissa ja Vaaleissa. Rahaa voi käyttää vain silloin, kun pelaaja saapuu kohteeseen ensimmäistä kertaa. Pelaaja saa vaihtoehtoja, joilla voi lisätä kannatus-taan.

Vaalit

Pelin voi voittaa ainoastaan Vaaleissa. Pelaaja saa mennä kokeilemaan onneaan Vaaleihin missä tahansa vaiheessa peliä, mutta korkeintaan kolme kertaa.

Pelaajan saapuessa vaaleihin lasketaan eri puolueiden korttien määrät. Pelaajan kannatus määräytyy eniten ja toiseksi eniten kerättyjen korttien erotuksesta. Eli kannatus = suurin korttimäärä - toiseksi suurin korttimäärä.

Esimerkkitilanne:

Pelaajalla on pelin lopussa 8 Keskustan, 6 SDP:n, ja 5 Kokoomuksen puoluekorttia. Vaali-illassa suurin korttikertymä vähennetään toiseksi suurimmasta, tässä tapauksessa siis Keskustan 8 korttia miinus SDP:n 6 korttia, eli pelaaja saa kannatuspisteitä +2. Jos kortteja on saman verran, kannatus pysyy paikoillaan.

Pelaaja, joka Vaaleissa puoluekorttien laskennan jälkeen pääsee ylimmälle (15.) kannatusportaalle on pelin voittaja ja Suomen pääministeri!

Peli on tehty kesällä 2018. Puolueiden vastausvaihtoehdot ovat puolueiden sen hetkisten julkisuuteen kertomien kantojen mukaisia.

Pelin suunnittelu ja sisältö: Marja-Helena Ojanperä ja Hanna Vaittinen
Kuvitus: Tuomas Ikonen
Tuottaja: Jarkko Ryyänen
Kuka-tänkin-nyt-keksi: Aki Kekäläinen

Yle News Lab 2018

★ PUHE ★

**Arvoisat / Hyvät / Rakkaat
äänestäjät / toverit / kanssaihmiset / ystävät!**

Ennakköänestys on käynnissä ja varsinainen vaalipäivä lähestyy.

Olen keskustellut erilaisten ihmisten kanssa ja se on ollut

stressaavaa /

jännittävää /

outoa /

mieltä ylentävää /

pelottavaa /

aivan fantastista.

Vaalikampanjani

teen rehdisti ja muita sabotoimatta /

aikana puhun niin totta kuin voin /

olen tehnyt pientä ihmistä ajatellen /

aikana olen joutunut lööppilehdistön hampaisiin /

osoittaa, että olen haka somessa /

perustuu vaaliämpäreihin ja ihmisten kohtaamiseen.

Jos tulen valituksi eduskuntaan, haluan tehdä politiikkaa erityisesti

itsenäisen /

ekologisen /

koko /

yritteliään /

tasavertaisen /

työteliään

Suomen hyväksi.

Lopuksi haluan vielä sanoa, että:

Politiikassa tärkeintä on ratkaisujen löytäminen! /

Tavoitteeni on luoda mahdollisuuksien tasa-arvon Suomi! /

On uudistusten aika - vahvistetaan yhdessä osaamista ja työllisyyttä! /

Haluan turvata tulevaisuuden sekä pelastaa ympäristön, ihmiset ja politiikan! /

Olen suomalaiselle sopivin! /

Tasa-arvo, vapaus ja kestävä kehitys, niistä on politiikkani tehty!

Muistathan, että äänestämällä voit vaikuttaa asioihin!