

A hand holding a smartphone displaying a list of ideas. The screen shows a list of ideas with icons and thumbs-up counts. The ideas are: "Idea: Uusi Kriivisto" (167 thumbs up), "Idea: Uusi Kriivisto" (99 thumbs up), "Idea: Jalkapallo" (53 thumbs up), and "Idea: Mopomiitti" (50 thumbs up). The background is a light purple gradient.

# Kuntademokratian vahvistaminen pelillistämällä

Nuorille suunnatun osallisuuspelellin konseptointi

# Kuntademokratian vahvistaminen pelillistämällä

Nuorille suunnatun osallisuuspelein

konseptointi

LAB-ammattikorkeakoulu  
Muotoiluinstituutti  
Muotoilija (AMK)  
Teollinen muotoilu  
Kevät 2021  
Seesam Tsokkinen  
Opinnäytetyö 65 sivua

## Toimeksiantaja

Annukka Heinonen  
Projektipäällikkö  
EmPaci -hanke

## Työn ohjaus

Sara Ikävalko  
Vanhempi lehtori

## Opponentti

Lempi Lehtinen

# Strengthening municipal democracy with gamification

Conceptualization of a participatory game for youth

LAB University of Applied Sciences  
Institute of Design  
Bachelor of Culture and Arts  
Industrial Design  
Spring 2021  
Seesam Tsokkinen  
Bachelor's thesis 65 pages

 **LAB University of Applied Sciences**



**EmPaci**

# Tiivistelmä

Nuoret ovat EmPaci – EmPowering Participatory Budgeting in the Baltic Sea Region –hankkeen mukaan yksi vaikeasti tavoitettavista ryhmistä, ja työn tarkoituksena oli saada heitä osallistumaan kuntademokraattiseen päätöksentekoon pelillisyyden avulla. Työssä osallistettiin kohderyhmää palvelumuotoilun eri keinoin, kuten haastatteluilla, kyselyllä, työpajoilla ja käyttäjätestauksella, mahdollisimman kattavan käyttäjäymmärryksen saamiseksi. Vertailuanalyysillä, eli benchmarking-menetelmällä, kerättiin tietoa jo olemassa olevista osallisuuspeleistä, jotka ovat olleet osana osallistuvan budjetoinnin prosessia. Tutkimuksessa huomattiin, että nuoret ovat aktiivisia ja innokkaita osallistumaan lähiympäristöään koskeviin päätöksiin, mutta he eivät ole löytäneet sopivaa keinoa vaikuttaa.

Työssä valmistuneen osallisuuspelein avulla nuoret oppivat osallistuvan budjetoinnin prosessista ja pääsevät helpommin mukaan kuntademokraattiseen päätöksentekoon. Osallisuuspelejä tavoittaa kohderyhmän, sillä käyttäjätestauksessa ilmeni nuorten olevan halukkaita pelaamaan pelejä jatkossakin.

## Avainsanat

osallisuus, osallistaminen, osallistuva budjetointi, pelillisuus, pelillistäminen, peli, nuoret, palvelumuotoilu, kaupunkimuotoilu

# Abstract

According to the EmPaci - EmPowering Participatory Budgeting in the Baltic Sea Region project, youths are one of the most hard-to-reach groups, and the aim of the work was to get them to participate in municipal democratic decision-making through gamefulness. Target group was participated through various means of service design, such as interviews, a survey, workshops and user testing, in order to obtain the most comprehensive user understanding possible. Benchmarking was used to gather information on existing participatory games that have been part of a participatory budgeting process. The study found that young people are active and eager to participate in municipal democratic decision-making, but have not found a suitable way to influence.

Through the participatory game, youth learn about the participatory budgeting process and have easier access to municipal democratic decision-making. The participatory game reaches the target group, as user testing showed that young people are willing to continue playing the game.

## Keywords

participation, involvement, participatory budgeting, gamefulness, gamification, game, youth, service design, urban design

# 01 Johdanto 5

## 02 Osallistuva budjetointi

- 2.1 Osallistuvan budjetoinnin synty 8
- 2.2 Osallistuva budjetointi Suomessa 9
- 2.3 Osallistuvan budjetoinnin vaiheet ja mallit 12
- 2.4 Osallistuvan budjetoinnin ongelmallisuus 14
- 2.5 Sidosryhmät 15

## 03 Pelisuunnittelun teoria

- 3.1 Pelillisuus menetelmänä 17
- 3.2 Osallisuuden tunne pelissä 18
- 3.3 Pelien elementit 19
- 3.4 Opetuspelit eli hyötypelit 21

## 04 Aineiston keruu

- 4.1 Vertailuanalyysi eli benchmarking 23
- 4.2 Kartoittava kysely 25
- 4.3 Asiantuntija- ja sidosryhmähaastattelut 30
- 4.4 Työpajat 33

## 05 Suunnitteluprosessi

- 5.1 Aikataulu ja aiheen rajausta 39
- 5.2 Suunnitteluohjurit 42
- 5.3 Pelin konseptointi 43
- 5.4 Pelin prototypointi 48
- 5.5 Käyttäjättestaus 51

## 06 Pelikonseptin esittely

- 6.1 Pelin designin esittely 54
- 6.2 Käyttäjien arvio lopullisesta tuotteesta 61
- 6.3 Toimeksiantajan arvio lopullisesta tuotteesta 61

## 07 Yhteenveto 62

Lähteet 65

Liitteet

# 1. JOHDANTO

Nuorten osuus kaupunkisuunnittelussa on hajanaista ja vaihtelevaa eri kaupunkien välillä. Lahdessa nuorisovaltuuston osallistuminen kaupungin kehitystyöhön on marginaalista ja suurin osa nuorten osallisuudesta tapahtuu hankkeissa. Nuoret ja eläkeläiset ovat hankkeissa harvoin keskiössä, sillä suurin osa hankkeista on generisiä ja kaikille ikäryhmille tarkoitettuja. Systemaattista, nuoria osallistavaa mallia Lahdessa ei ole, mutta koronavuoden aikana sähköistyneet maankäytön asukastilaisuudet ovat keränneet nuoria mukaan vaikuttamaan kaupungin kehitykseen. Palveluiden sähköistyminen ja osallistavien tapahtumien mainostaminen sosiaalisessa mediassa on vaikuttanut positiivisesti nuorten osallistumiseen kaupungin kehittämisessä, lähikontaktissa pidettäviin asukastilaisuuksiin verrattuna. Asiantuntijoilla ja nuorilla tulee olla tasavertainen vuorovaikutussuhde keskenään: nuorilta saatuja kokemuksia vastaan on vastavuoroisesti annettava heille tietoa ja laajentava heidän ymmärrystensä kaupungin menetelmistä ja niiden kehittämisestä. (Ikävalko 2021.)

Nuoret ovat EmPaci – EmPowering Participatory Budgeting in the Baltic Sea Region –hankkeen mukaan yksi vaikeasti tavoitettavista ryhmistä (EmPaci 2020). Toimeksiantona oli suunnitella nuorten osallisuutta edistävä työväline osallistuvan budjetoinnin ideointivaiheen tueksi. Prosessin aikaisessa vaiheessa päätettiin toimeksiantajan kanssa lopputuotteen tulevan olemaan peli. Tämän opinnäytetyön tapaustutkimuskohteina toimivat Lahden ja Riihimäen kaupungit.

Työn toimeksiantajana toimi Itämeren maiden yhteinen EmPaci-hanke, jossa tutkitaan erilaisia osallistuvan budjetoinnin käytäntöjä ja niiden toteuttamista kunnissa. Suomesta hankeessa mukana ovat LAB-ammattikorkeakoulu ja Tampereen yliopisto. Hankkeen pilottikohteita Suomessa ovat Lahden ja Riihimäen kaupungit. (LAB University of Applied Sciences.)

Tässä opinnäytetyössä pelillistetään osallistuvan budjetoinnin ideointivaihe, ja sen hyötytarkoituksena on osallistaa nuoria osallistuvan budjetoinnin prosessiin, sekä ottaa nuoret mukaan kuntademokraattiseen päätöksentekoon (kuvio 1). Peliin tarkoituksena on kannustaa nuoria osallistumaan osallistuvan budjetoinnin ideointivaiheeseen, samalla opettaen osallistuvan budjetoinnin reunaehdoja ja yhteisten verorahojen käyttämistä kaupungin kehittämisessä.



Kuvio 1. Työn vuorovaikutuksellisuus

## 2. OSALLISTUVA BUDJETOINTI

## 2.1 Osallistuvan budjetoinnin synty

Osallistuva budjetointi on demokraattinen prosessi, jossa asukkaat, kunta tai kaupunginosa otetaan mukaan yhteisiä verovaroja koskevaan keskusteluun, suunnitteluun ja päätöksentekoon. Menetelmänä se on monipuolinen ja sitä pystytään soveltamaan monin eri tavoin erilaisiin tilanteisiin ja tarpeisiin. Asukkaat osallistuvat julkisista verorahoista kustannettavien investointien ja palveluiden suunnitteluun ja päätöksentekoon. (Pihlaja & Sandberg 2012, 157; Pihlaja 2017, 4.) Osallistuvassa budjetoinnissa tehdään yhteistyötä ja käydään avointa keskustelua rahasta – tai sen niukkuudesta – viranhaltioiden, asukkaiden, eri ryhmien ja organisaatioiden kesken. Menetelmänä se on keino lisätä valmistelun ja päätöksenteon läpinäkyvyyttä, ja kasvattaa kansalaisten motivaatiota osallistua, sekä luottamusta hallintoa ja päätöksentekoa kohtaan. Osallistuvassa budjetoinnissa asukkaat itse ottavat vastuuta oman lähiympäristönsä tai kaupunkinsa kehityksen päätöksenteossa. (Pihlaja 2017, 4.) Erilaiset globaalit toimijat, kuten Maailmanpankki ja Yhdistyneet Kansakunnat, ovat palkinneet osallistuvan budjetoinnin hyvänä kaupunkipolitiikan menetelmänä (Goldfrank 2012, 2). Sintomer, Henzberg, Röcke ja Allegretti esittävät vuoden 2012 tutkimuksessa vähimmäiskriteerit osallistuvan budjetoinnin määritelmälle. Kriteerit ovat: taloudellisuus, alueellisuus, toistuvuus, moninaisuus ja vaikuttavuuden seuranta. (Ahonen & Rask 2019, 5.)

Tiedettävästi osallistuvaa budjetointia toteutettiin ensimmäisen kerran Brasilian Porto Alegressa vuonna 1989 (Goldfrank 2007, 92). Pitkään vallassa olleen sotilashallinnon päätyttyä kansa halusi uudistaa politiikan rakenteita, vähentää korruptiota ja osallistaa sorrettuja ihmisryhmiä (Salminen ym. 2016, 62). Nykyään osallistuva budjetointi on käytössä jokaisessa eri maanosassa ja sitä sovelletaan erilaisissa yhteiskunnissa kehitysmaista kehittyneisiin maihin, ja suurkaupungeista pieniin kuntiin. Osallistuvan budjetoinnin menetelmää voi kunnan lisäksi toteuttaa myös valtio, ministeriö, maakunta, seurakunta, yliopisto tai koulu. Menetelmänä se kehittyy jatkuvasti yhteiskunnan rakenteiden ja olosuhteiden muuttumisen seurauksena. (Pihlaja & Sandberg 2012, 157.) Vuonna 2017 osallistavaa budjetointia on sovelletusti otettu käyttöön tai kokeiluun arviolta yli 3000 tapauksessa ympäri maailmaa (Cabannes & Lipietz 2017, 67).

Euroopassa osallistuva budjetointi otettiin käyttöön 1990-luvun loppupuolella ensimmäisenä Saksassa, Ranskassa, Italiassa ja Espanjassa. Vuoteen 2010 mennessä osallistuvan budjetoinnin käytäntö oli otettu käyttöön yli 200 paikkakunnalla tai alueella ympäri Eurooppaa. (Sintomer ym. 2010, 9, 15, 33, 34, 41, 42.)

## 2.2 Osallistuva budjetointi Suomessa

Suomessa osallistuva budjetointi on verrattain uusi menetelmä. Osallistuvan budjetoinnin katsotaan alkaneen Suomessa vuosina 2011–2012 Sitran kokeilemalla Uusi demokratia -foorumilla, jossa kerättiin aineistoa hallinnon demokraattisuutta kehittävästä hankkeista. Foorumille saapuneista ideoista jatkoon valittiin osallistuvan budjetoinnin menetelmin toteutettavaksi Helsingin keskuskirjasto Oodi. Toinen Suomen ensimmäisistä osallistuvan budjetoinnin kokeiluista oli vuonna 2013 Helsingissä nuorisoasiainkeskuksen järjestämä nuorten oma RuutiBudjetti. RuutiBudjetti -hankkeessa Helsingin alueen nuoret päättävät nuorisotilojen vapaa-ajan toimintojen ja palveluiden budjetoinnista. Sitten RuutiBudjetti on otettu osaksi Helsingin vuosittaista budjettia. (Salmi ym. 2016, 62–63; Ahonen & Rask 2019, 8–9; Rask & Ertio 2019, 9; Sitra.) Osallistuva budjetointi on alati kasvava menetelmä – vuoteen 2017 mennessä 22 kuntaa oli soveltanut toimintamallia (Ahonen & Rask 2019, 8).

Osallistuvan budjetoinnin peruserä on kirjattu Suomen kuntalakiin, mutta sitä ei ole tarkkaan määritelty, sillä osallistuva budjetointi on kuntalaiselle vain yksi mahdollinen tapa osallistua ja vaikuttaa kunnan toimintaan (Pihlaja 2017, 3–5; Ahonen & Rask 2019, 5). Kuntalaissa käsitellään kunnan asukkaiden osallistamisen vaihtoehtoja seuraavasti:

*Kunnan asukkailla ja palvelujen käyttäjillä on oikeus osallistua ja vaikuttaa kunnan toimintaan. Valtuuston on pidettävä huolta monipuolisista ja vaikuttavista osallistumisen mahdollisuuksista.*

*Osallistumista ja vaikuttamista voidaan edistää erityisesti:*

- 1) järjestämällä keskustelu- ja kuulemistilaisuuksia sekä kuntalaisraateja;*
- 2) selvittämällä asukkaiden mielipiteitä ennen päätöksentekoa;*
- 3) valitsemalla palvelujen käyttäjien edustajia kunnan toimielimiin;*
- 4) järjestämällä mahdollisuuksia osallistua kunnan talouden suunnitteluun;***
- 5) suunnittelemalla ja kehittämällä palveluja yhdessä palvelujen käyttäjien kanssa;*
- 6) tukemalla asukkaiden, järjestöjen ja muiden yhteisöjen oma-aloitteista asioiden suunnittelua ja valmistelua.*

Kuntalain lisäksi kansallinen muotoiluohjelma kannustaa osallistamaan laajemmin asukkaita julkisten palveluiden uudistamisessa. Vuonna 2013 Suomessa muotoiluosaamisen käyttö julkisella sektorilla oli vielä verrattain uutta, mutta kansainvälisistä hankkeista oli jo näyttöä. Esimerkkinä tästä voidaan käyttää Tanskan ja Iso-Britannian muotoiluohjelmia, joissa muotoilu oli vahvasti osana yhteiskunnan ja yritysten tuotteiden sekä palveluiden kehitystä. Isossa-Britanniasa paikallisten yhteisöjen ja muiden julkisten palveluiden käyttäjien osallistaminen suunnittelutyöhön osoitti tuottavan palvelevia ja kustannustehokkaita palvelumalleja. (Työ- ja elinkeinoministeriö & Opetus- ja kulttuuriministeriö 2013, 10, 11, 83.)

Nuorille kohdennettu viestintä osallistuvasta budjetoinnista on ollut vaihtelevaa riippuen kustakin järjestäjätahosta. Laaksosen (2021) mukaan Helsingissä nuorille tieto koko kaupungin kattavista osallistuvista budjetoinneista vuosina 2018–2019 ja 2020–2021 on kulkenut kouluihin kasvatuksen ja koulutuksen toimialan kautta ja nuorisotoimelle kulttuuri ja vapaa-ajan toimialan kautta. Helsingin OmaStadi -osallistuvan budjetoinnin hankkeen tiedottamisessa nuorille on käytetty Helsingissä monta vuotta toimineen RuutiBudjetin valmista käytäntöä. RuutiBudjetin ohjaajien käytäntö on jalkautua seitsemän suurpiirin alueen kouluihin. Laaksonen (2021) kuvailee käytäntöä näin:

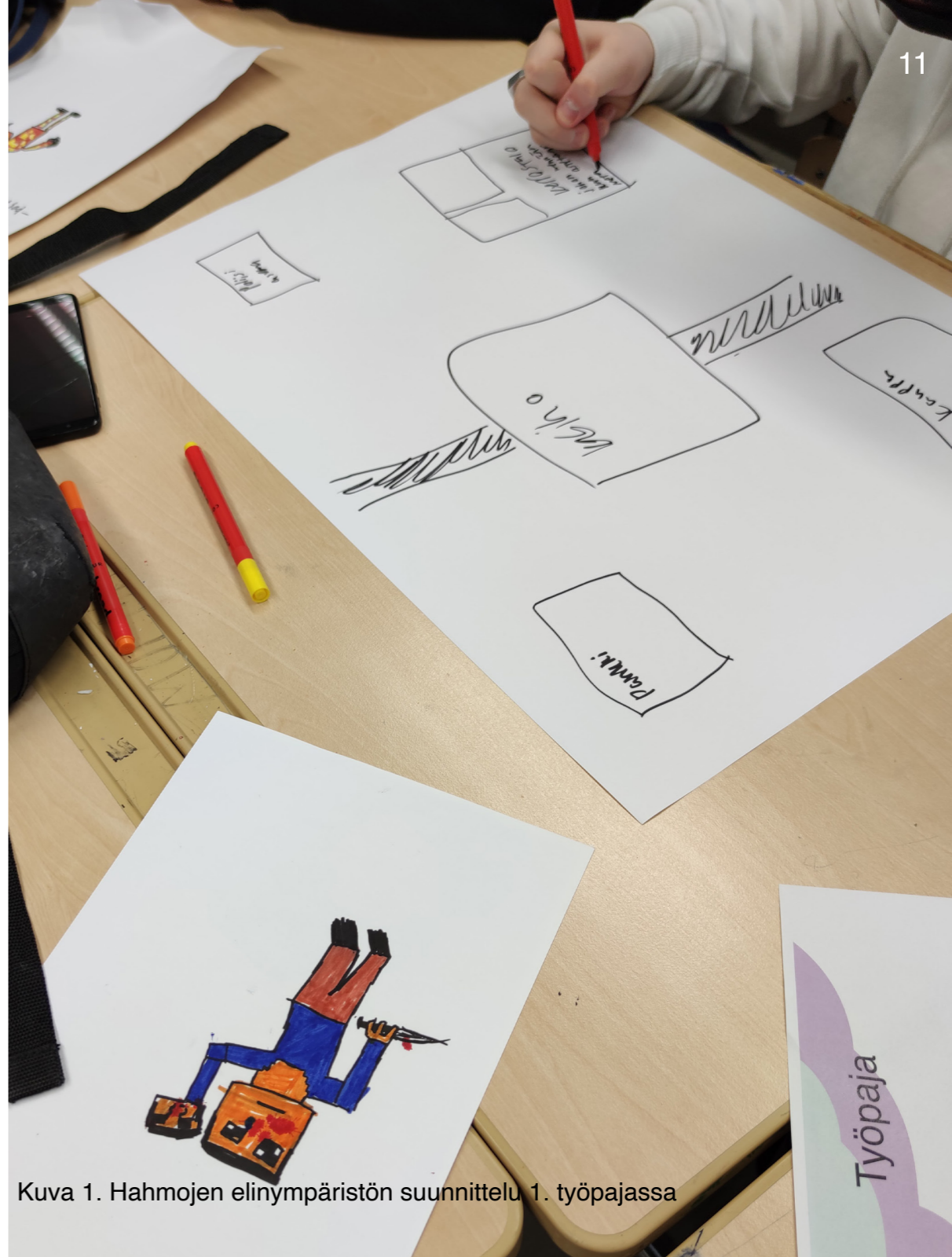
*Samalla kun he kävivät äänestytämässä ja ideoituttamassa nuoria RuutiBudjetissa, niin samalla oppilaat laitettiin myös äänestämään koko kaupungin osua. Oli valmis käytäntö, minkä liiveihin me uimme.*

Tampereen koko kaupungin kattavassa MunTampere –osallistuvan budjetoinnin kokeilussa vuonna 2020, teemana oli lasten ja nuorten hyvinvointi. Asiasta tiedotettiin muun muassa Wilma-järjestelmän kautta päiväkotikäisten lasten vanhemmille, ylä- ja alakouluikäisille nuorille sekä heidän vanhemmilleen. Koulujen lisäksi Tampereen kaupungin nuorisopalvelut tekivät aktiivista tiedotusta omilla sosiaalisen median kanavillaan sekä digitaalisessa nuorisotilassa, Discordissa. Osallistuvaa budjetointia mainostettiin myös Tampereen kaupungin nuorisopalveluiden toteuttamissa 4.-luokkalaisten vaikuttamispäivissä ja 9.-luokkalaisten Vaikuta! -päivissä. (Lampila 2020; Mäkäläinen 2020; Saartoala 2020.)

Lahden osallistuvan budjetoinnin pilottikokeilu vuonna 2020 oli kaiken ikäisille tarkoitettu, eikä tiedotusta ollut kohdennettu vain tietyille kohderyhmille. Vallitsevan COVID-19 -pandemian aikana jalkautumisia ei järjestetty kouluihin, vaan osallistuvasta budjetoinnista tiedotettiin nuorten vanhemmille Wilma-järjestelmän kautta. Kaikille Lahden peruskouluille lähetettiin tiedote, jossa kannustettiin ottamaan osallistuva budjetointi osaksi opetusta, mutta se jäi kunkin koulun rehtorin vastuulle. Ei ole olemassa tarkkaa dataa siitä, kuinka hyvin osallistuva budjetointi lopulta tavoitti nuoria koulujen kautta. (Virta 2021.)

Kaupunkien osallistava suunnittelu on eri tasoilla niin eri kaupungeissa kuin eri kaupunkien sisäisillä palvelu- ja toimialoilla. Palvelu- ja toimialoilla on hyvin erilaisia suunnittelukulttuureita riippuen siitä, miten ihmisiä osallistetaan, ja kuinka se viedään käytäntöön. Hyvänä esimerkkinä tästä voidaan käyttää Lahden toimivaa yhteistyömallia korkeakoulun ja kaupunkiympäristön palvelualueen välillä, jossa kehitetään osallisuuden ja vuorovaikutuksen rakentamista kaupunkiympäristöön. (Ikävalko 2021.)

Ikävalkon (2021) mukaan nuoria saadaan sitoutettua osallisuustyöhön viettämällä aikaa heidän kanssaan. Kohtaamisten kautta syntyy hyvä vuorovaikutus, jonka kautta saadaan laadukasta informaatiota kaupungin virkamiehille ja poliittisille päätöksentekijöille. Tavoitteena on saada päättäjät mukaan säännöllisiin kohtaamisiin nuorten ja lasten kanssa.



Kuva 1. Hahmojen elinympäristön suunnittelu 1. työpajassa

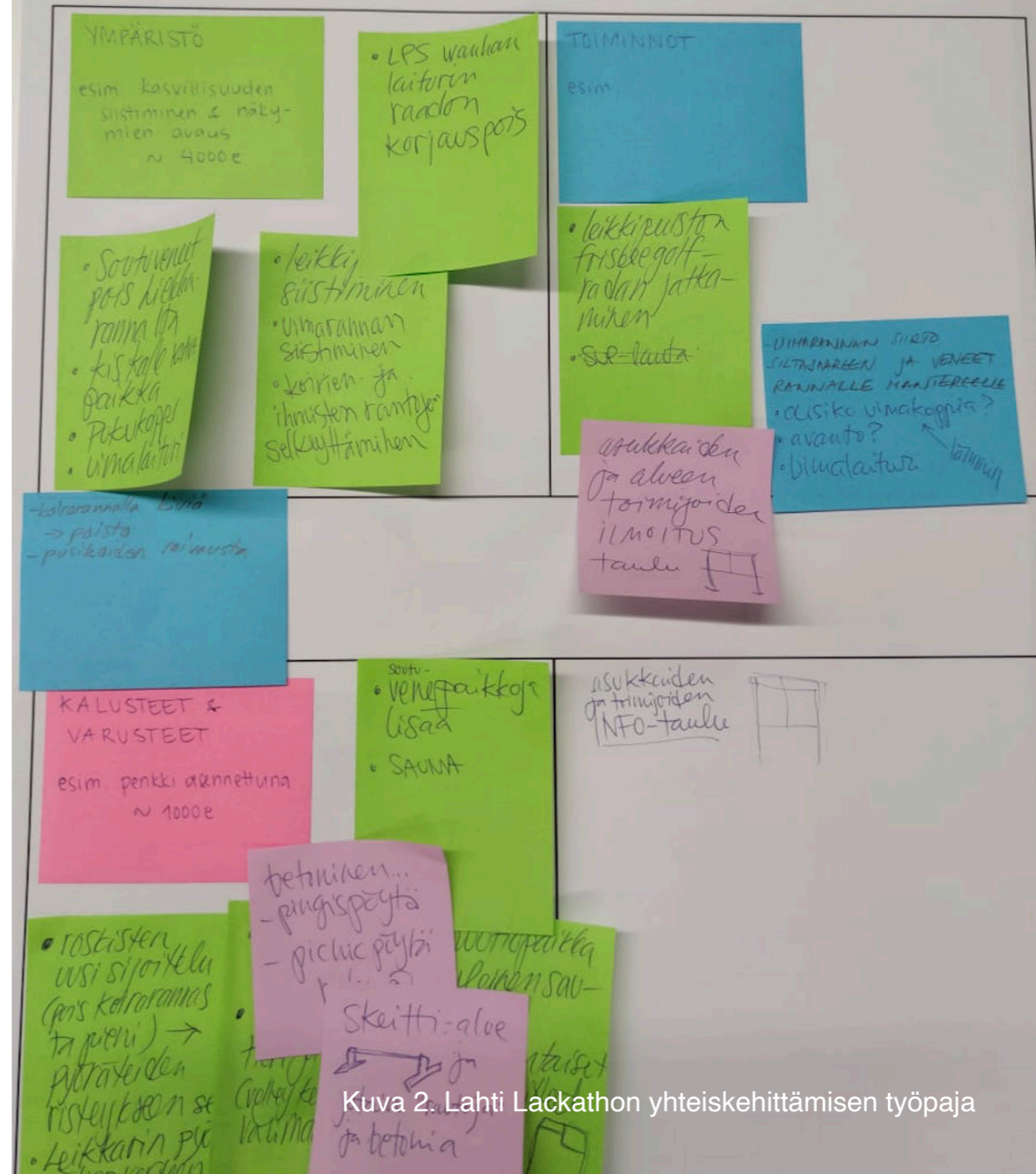
MYLLYSAAREN UIMARANNAN  
KEHITTÄMINEN

## 2.3 Osallistuvan budjetoinnin vaiheet ja mallit

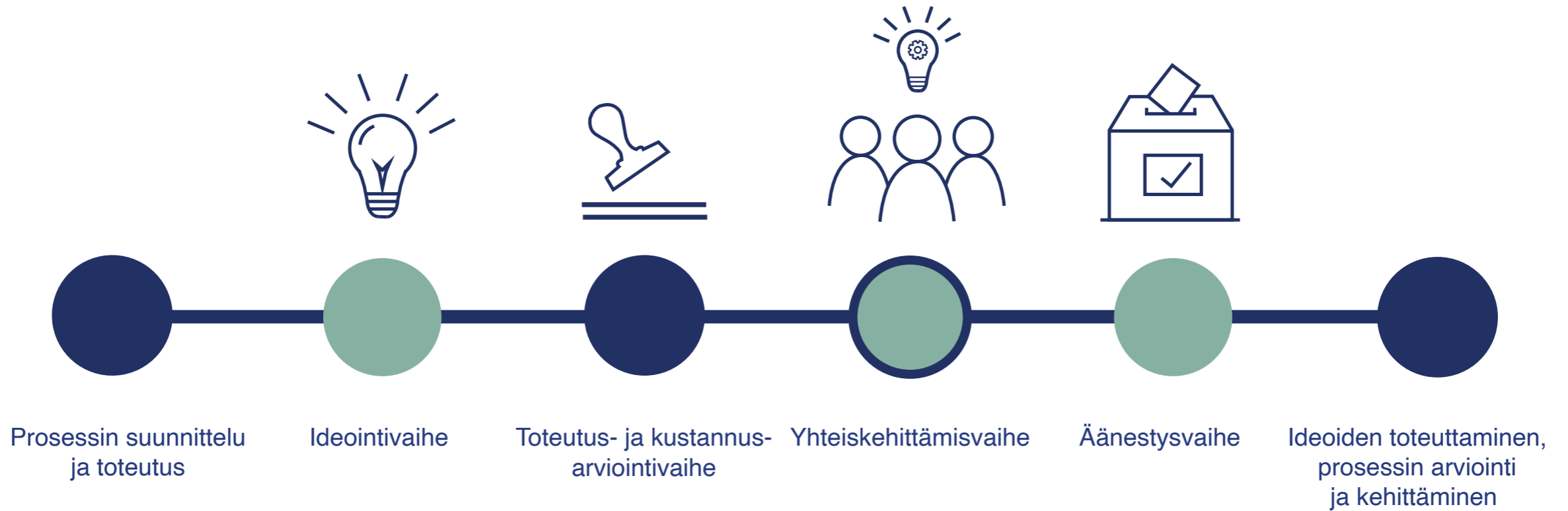
Osallistuvan budjetoinnin mallit voidaan jakaa neljään eri toteutustapaan: Porto Alegre -malli, määräraha, prosenttibudjetti sekä yhdistetyt rahastot. Kuitenkin selkeää rajanvetoa voi olla vaikea tehdä, sillä malleja sovelletaan päällekkäin ja yhtäaikaisesti. (Pihlaja 2017, 14; Ahonen & Rask 2019, 6.)

Porto Alegre -malli on perinteisin ja siinä osallistuvan budjetoinnin prosessi on osa kaupungin vuosittaista talousarviota. Mallissa asukkaat luottavat päätöksentekijöiden harkintakykyyn. Määrärahamallissa asukkaat päättävät kiinteän rahasumman jakamisesta alueen tai kohderyhmien kesken. Prosenttibudjettimallissa kaupungin kokonaisbudjetista annetaan noin 1 % osuus asukkaiden käyttöön. Tämä malli eroaa Porto Alegren mallista siten, että päätösvalta on kokonaan kansalaisilla. Yhdistettyjen rahastojen mallissa eri tahoilta saatuja rahoja ohjataan tiettyyn kohteeseen yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi. (Ahonen & Rask 2019, 6–7.)

Osallistuvan budjetoinnin prosessi voidaan jakaa 6–9 erilaiseen vaiheeseen (Ahonen & Rask 2019, 7). Kuitenkin eri vaiheita voidaan soveltaa, eikä niiden toteuttamiselle ole yhtä oikeaa tapaa (kuvio 2), ja eri vaiheiden paikat saattavat muuttua keskenään, tai osa vaiheista saattaa jäädä kokonaan pois (Pihlaja 2017, 4). Esimerkiksi yhteiskehittämisen työpajoja voidaan järjestää prosessin missä vaiheessa tahansa ja niitä voi olla useampi.



Kuva 2. Lahti Lackathon yhteiskehittämisen työpaja



Kuvio 2. Lahden osallistuvan budjetoinnin prosessin vaiheet

## 2.4 Osallistuvan budjetoinnin ongelmallisuus

Täysin ongelmaton prosessi osallistuva budjetointi ei ole. Halkilahden (2021) mukaan yksi suurin ongelma on viestinnässä; niin organisaatioiden sisäisessä viestinnässä, kuin organisaatioiden viestinnässä kaupunkilaisille. Osallistuvan budjetoinnin toteuttajien on vaikea sanoittaa miksi osallistuvaa budjetointia tehdään, mikä sen perimmäinen tarkoitus on ja mihin sillä pyritään. Halkilahti (2021) kuvaa haasteita seuraavasti:

*Ei osata myöskään sanoittaa sitä, että minkälaisia haasteita tulee kaupunkitasolla suunnittelussa, viestinnässä, aikatauluksessa, prosessien hyväksymisessä ja päätösten tekemisessä. Jokainen mutka tulee työntekijöille shokkina ja kaupunkilaisille kaikki näyttäyty selittämättömänä. Siinä herkästi epäonnistutaan, siinä mikä on osun ydintavoite. Nyt se näyttäytyy sekavana, hankalana ja kankeana, mikä on minusta se suurin ongelma.*

Yleisenä haasteena ei ole saada ihmisiä mukaan osallistuvaan budjetointiin, vaan pitää heidät mukana prosessin loppuun saakka. Osallistuvan budjetoinnin prosessi on asukkaan näkökulmasta pitkä aika ja sen eri vaiheet ovat ajallisesti etäällä toisistaan. Pitkät tauot eri vaiheiden välillä saattavat johtaa siihen, etteivät asukkaat pysy jokaisessa osallistuvan budjetoinnin vaiheessa mukana. Prosessissa tulisi panostaa siihen, miten saadaan pidettyä osallistuja mukana kaikissa vaiheissa pitkistä aikaväleistä huolimatta. (Halkilahti 2021.) Aktiiviset vaiheet kestävät yleensä noin 6 kuukautta, ja jos laskuihin otetaan mukaan prosessin suunnittelu ja ideoiden toteutus, voi aikaa kulua 2–3 vuotta. Eräs haastateltava kuvasi yhtä osallistuvan budjetoinnin ongelmakohtaa EmPaci-hankkeen pilottikunnalle tehdyssä haastattelussa seuraavasti:

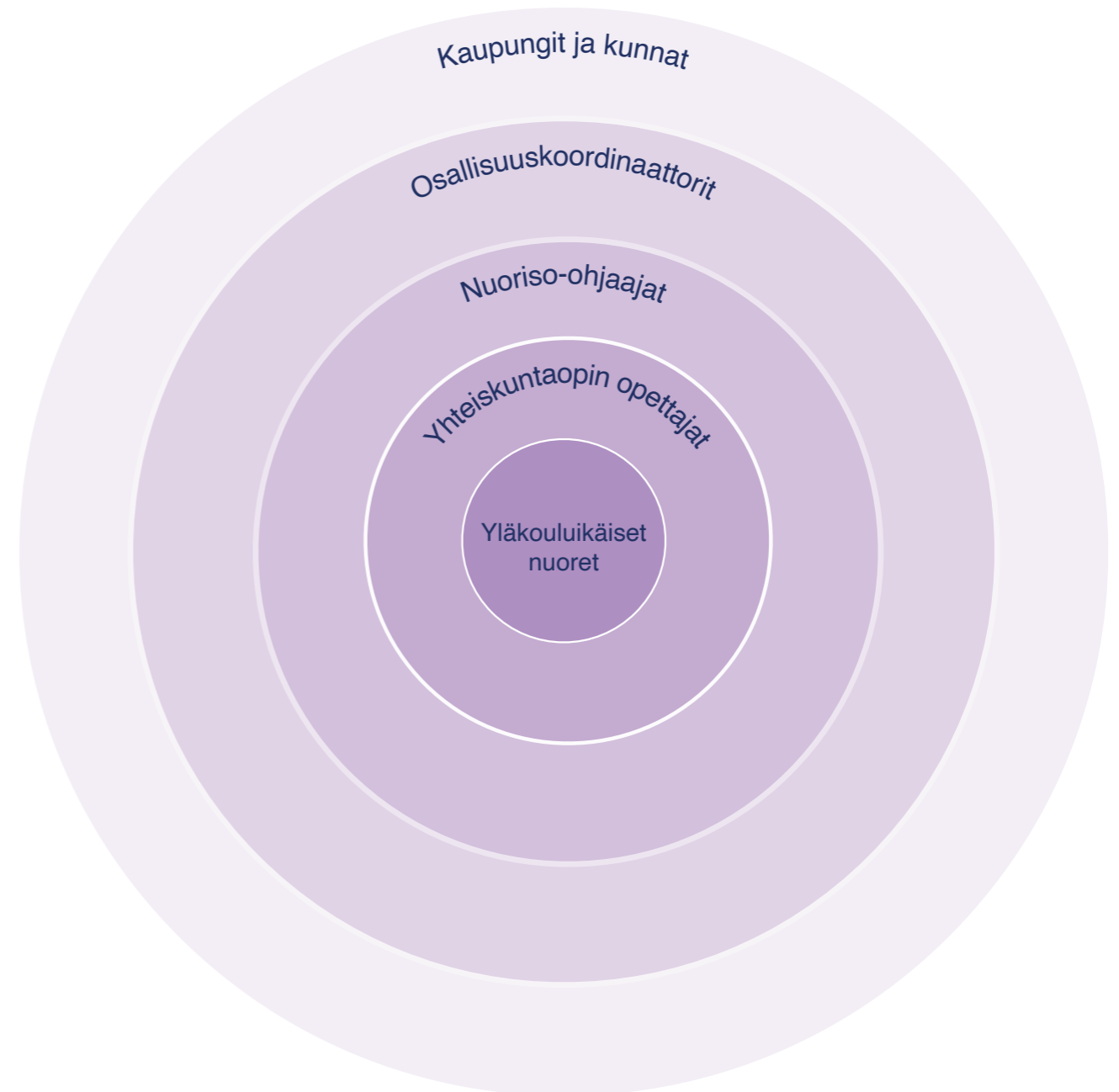
*Valtavan hyviä ideoita jää toteutumatta, kun me ei voida tehdä muita kuin sellaisia fyysisiä hankintoja. Tää on ehkä se suurin haaste ja ongelma, kun on monta kymmentä ihmistä miettinyt päänsä puhki jotain hienoa kokonaisuutta, mut sit se kaatuu siihen, että me ei voida tehdä mitään muuta, kun ottaa tää materiaalinen ostaminen tässä käytäntöön. -- tässä on hankaluuksia tän rahan käyttämisessä, kun se ei taivu kaikkiin hyviin ideoihin.*

Tämä vahvistaa näkemystä siitä, että ideoiden reunaehdoja tulee painottaa osallistuvan budjetoinnin ideointivaiheessa. Tässä opinnäytetyössä suunnitellussa pelikonseptissa ideointivaiheen reunaehtojen painottaminen on yksi pelaajaa ohjaava elementti.

## 2.5 Sidosryhmät

Sidosryhmillä tarkoitetaan kaikkia, jotka ovat palvelun tai tuotteen kanssa tekemisissä. Sidosryhmistä voidaan tehdä kartta (kuvio 3), joka on kuvaus kaikista projektissa mukana olevista henkilöistä ja tahoista. Sidosryhmäkartan tarkoituksena on selventää rooleja ja suhteita. (Giordano ym. 2018, 584.)

Lahden osallistuvan budjetoinnin ideointivaihe keräsi kaupunkilaisilta 713 ideaa (Lahti 2020a). Ideoista 5,1 % oli alle 18-vuotiaiden jättämiä (Lahti 2020b; EmPaci 2020). EmPacin hankehakemukseen on ennalta määrätty vaikeasti tavoitettavat ryhmät ja nuoret on tunnistettu yhdeksi niistä. Ideointivaiheen raportti vahvisti näkemystä siitä, että nuorten tavoittamisessa on parannettavaa. (EmPaci 2020.) Yläkouluikäiset nuoret valikoituivat tämän opinnäytetyön kohderyhmäksi edellä mainituista syistä.



Kuvio 3. Sidosryhmäkartta

# 3. PELISUUNNITTELUN TEORIA

## 3.1 Pelillisuus menetelmänä

Videopelit ovat interaktiivisia järjestelmiä, jotka on rakennettu motivaation ja nautinnon tarjoamiseksi. Viime vuosikymmeninä ammatinharjoittajat ja tutkijat ovat kiinnostuneet pelien motivoivista ja nautinnollisista ominaisuuksista, kuten hauskuudesta, leikistä ja haastamisesta, soveltaen niitä ei-pelilliseen ympäristöön. Tätä kutsutaan pelillistämiseksi. (Dale 2014, 82; Deterding 2015, 296.) Pelillistämällä tarkoitetaan prosessia, jossa digitaalista alustaa käytetään pelin kaltaisten elementtien sisällyttämiseen muihin kuin pelikonteksteihin, tarkoituksena vaikuttaa positiivisesti käyttäjien motivaatioon ja parantaa käyttäjien sitoutumista haluttuun käyttäytymiseen (Ruhi 2015, 5).

Pelillistämällä on useita eri määritelmiä – eikä Huotarin & Hamarin (2017, 23) mukaan pelillistämelle ole yhtä oikeaa määritelmää – mutta niistä vain osa on vertaisarvioitu. Deterdingin ym. (2011, 10) määritelmä kuvaa pelillistämistä pelin suunnitteluelementtien käytönä pelin ulkopuolisissa yhteyksissä. Werbachin (2014, 266–267) mukaan taas pelillistämisen määritelmä on toiminnan muuttaminen pelimäisemmäksi, jotta eri näkökulmat saataisiin lähemmäksi toisiaan. Huotarin & Hamarin (2017, 23) mukaan Werbachin määritelmän epämääräisyys tekee pelillistämisen käsitteen yhdistämisen muihin teorioihin erittäin vaikeaksi.

Pelillistämisen termiä ei pidä sekoittaa perinteisiin peleihin, jotka ovat suunnattu viihdearvon tuottamiseen, eikä palkitsemisjärjestelmiin, jotka houkuttelevat ihmisiä tekemään pisteitä ansaitsevia toimia. Elementit, kuten pisteet, tasot, tulostaulukot, saavutukset ja merkit voivat olla osa pelillistettyä kokemusta, mutta pelillistämisen kokonaisuuden tulisi olla suunnattu muihin kuin pelitilanteisiin ja ohjailemaan loppukäyttäjiä haluttuihin käyttäytymismalleihin. (Ruhi 2015, 7.)

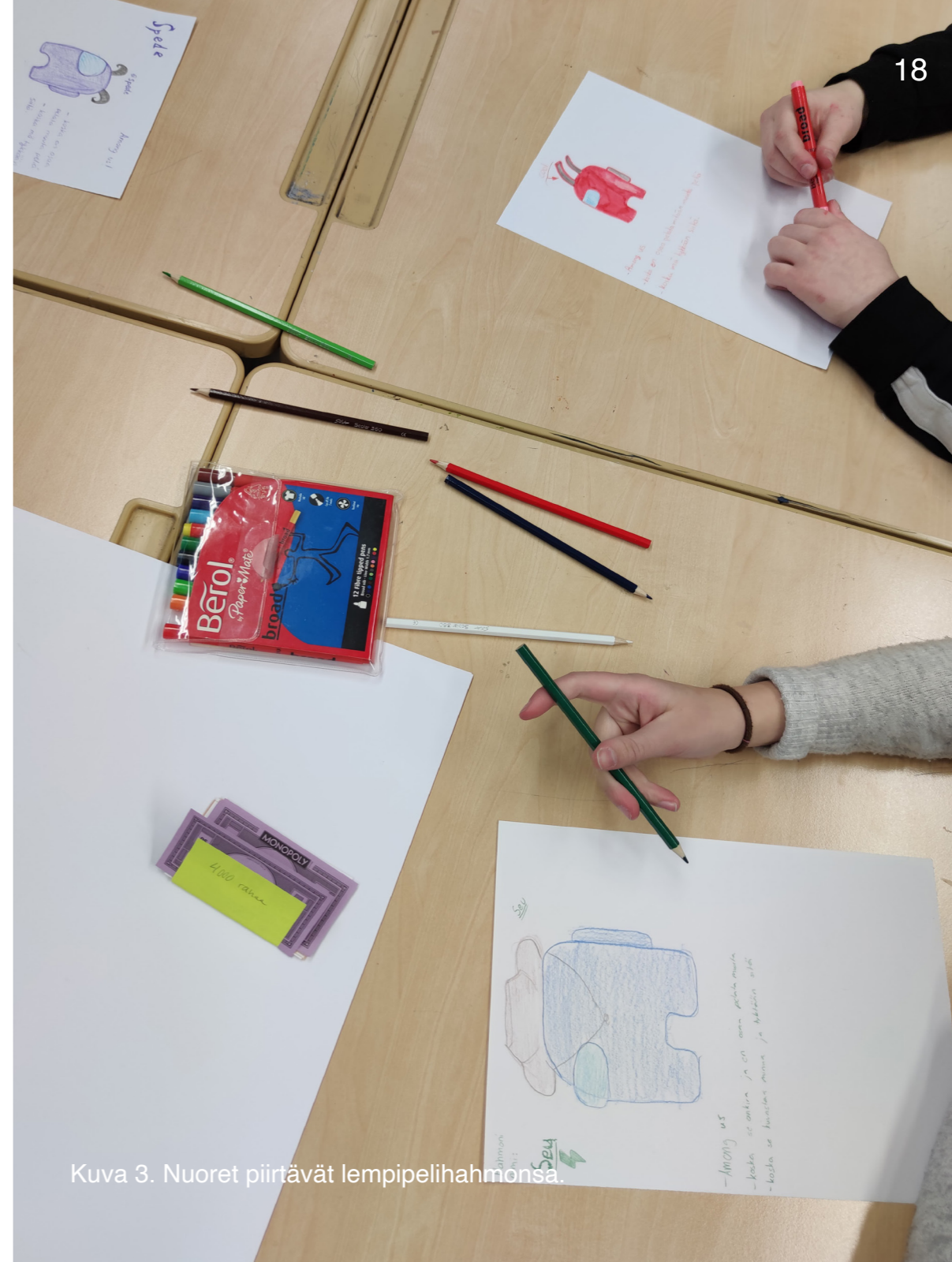
Pelit on rakennettu antamaan palkintoja, jotka stimuloivat aivoja. Neurotieteen tutkijat ovat havainneet pelaamisen vapauttavan suuria määriä dopamiinia ihmisen aivoihin ja siihen liittyy lisääntynyt oppiminen ja nykyisen käyttäytymismallin vahvistaminen. Lisäksi havaittiin, että dopamiini vaikuttaa kannustinratkaisuna palkitsemistilanteissa, jolloin ihminen haluaa lisää mielihyvää tuottavia toimintoja. Käytämällä pelin elementtejä ei-pelillisessä ympäristössä, saadaan pelien tapaan palkitsemisesta dopamiiniryöppy aivoihin, joka motivoi ja sitouttaa ihmistä erilaisiin aktiviteetteihin. (Karimi & Nickpayamin 2017, 34).

Lähes kaikki ovat kohdanneet jonkinlaista pelillistämisen muotoa elämänsä aikana. Esimerkkinä tästä voidaan käyttää taistelulajeja, joissa vyön väri indikoi tasoa. Tason noustessa vyön väri vaihtuu, mikä kuvaa kehittymistä. Toisena esimerkkinä voidaan käyttää partiolaisia, jotka ovat motivoituneet saavuttamaan pisteitä ja sosiaalista tunnustusta. (Karimi & Nickpayamin 2017, 34).

## 3.2 Osallisuuden tunne pelissä

Pelit eroavat kirjoista ja elokuvista siten, että pelaajalla on vaikutusmahdollisuuksia pelimaailman sisällä (Harviainen ym. 2013, 19; Hautaniemi 2021). Peleissä ihmisen mielikuvitukselle on tärkeää jättää tilaa, sillä kokemus syntyy ihmisen mielessä, ei pelilaudalla tai tietokoneen sisällä. Jos mahdollisuutta vaikuttamiseen ei ole, on silloin kyseessä tarina. (Hautaniemi 2021.)

Osallisuuden tunne syntyy, kun pelaaja näkee ja kokee tekemiensä valintojen merkityksen pelin tapahtumiin tai lopputulokseen. Pelaajan valintojen ei tarvitse olla oikeita, tärkeintä on kokemuksen syntyminen vaikuttamismahdollisuudesta. Vaikuttamisen kokemuksen kautta tapahtuu oppimista; pelaajan ei tarvitse olla passiivinen ja seurata vierestä pelin kulkua, vaan tekemällä valintoja hän pystyy vaikuttamaan pelin sisäiseen ympäristöön. (Hautaniemi 2021.) Hyvän pelin ja hyvän pelikokemuksen keskeisiä tekijöitä on antaa pelaajan valita vaikeustaso pelin alussa, tällöin pelin tuomat haasteet ja pelaajan taidot ovat tasapainossa. Pelin vaikeustason suunnittelulla on keskeinen vaikutus siihen, millaisen pelikokemuksen se välittää pelaajalle. (Harviainen ym. 2013, 19–20.)

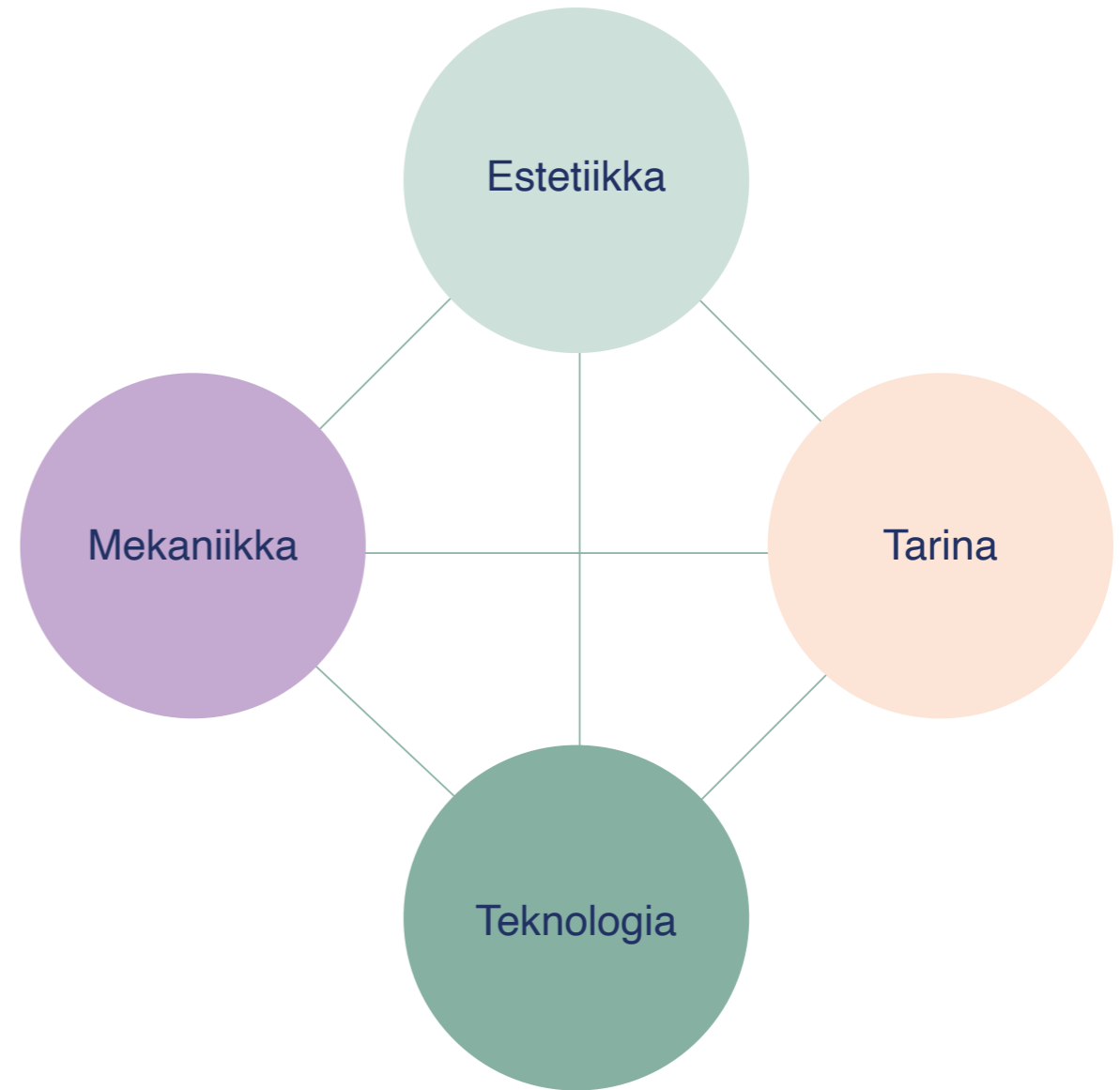


Kuva 3. Nuoret piirtävät lempipelihahmonsa.

## 3.3 Pelien elementit

Pelien suunnittelua voidaan lähestyä monelta eri kantilta, eri osa-alueita painottaen (Manninen 2007, 61). Eri pelisuunnittelijoilla on erilaisia teorioita ja malleja pelisuunnitelman toteuttamiseksi.

Pelit voidaan jakaa neljään peruselementtiin: teknologiaan, mekaniikkaan, tarinaan ja estetiikkaan. Pelissä elementtien on oltava tasapainossa keskenään, tuettava toisiaan ja oltava yhdenvertaisia. Elementit voidaan kuvata timanttimuodostelmana (kuvio 4), jotta se auttaa havainnollistamaan osa-alueiden näkyvyyttä pelaajille. Estetiikka on pelaajalle näkyvintä, teknologia on vähiten näkyvää, ja mekaniikka ja tarina ovat keskivaiheilla. (Schell 2015, 51–53.) Pelin suunnittelua lähdetään rakentamaan neljän peruselementin mukaan. Hyvässä pelissä estetiikka, mekaniikka, tarina ja teknologia on rakennettu niin, että ne tukevat kokemuksen välittymistä pelaajalle. (Hautaniemi 2021.)



Kuvio 4. Pelin neljä peruselementtiä (mukailtu Schell 2015)

Mekaniikka käsittää pelin menettelytavat, säännöt, erilaiset algoritmit, aineiston käsittelyn mallit sekä muut toiminnallisuuteen liittyvät ominaisuudet. Pelin looginen eteneminen ja toiminnallisuus riippuvat siihen rakennetuista mekaniikoista. (Manninen 2007, 61–62.) Pelejä verrattaessa lineaarisempiin viihdekokemuksiin, kuten kirjoihin ja elokuvaan, voidaan huomata, että ne sisältävät tekniikkaa, tarinoita ja estetiikkaa. Ne eivät kuitenkaan sisällä mekaniikkaa, sillä mekaniikka tekee pelistä pelin. Mekaniikkasarjoja valitessa peliin, on valittava tekniikka, joka tukee sitä, esteettisyys, joka korostaa sitä selkeästi pelaajalle ja tarina, jonka avulla pelimekaniikka on järkevää pelaajalle. (Schell 2015, 51–52.)

Tarina on tapahtumasarja, joka etenee pelissä käsikirjoituksen mukaan. Kerronnallisuus voi olla lineaarista ja ennalta määrättyä, tai se voi olla haarautuva ja pelaajan ohjailtavissa. (Manninen 2007, 62; Harviainen ym. 2013, 22; Schell 2015, 52.) Pelillä tarinaa kertoessa tulisi valita tarinaa tukevat ja sitä eloon tuovat mekaniikat ja tekniikat. Peliä luodessa tulee ottaa huomioon tarinaan sopiva estetiikan laatu ja taso. (Schell 2015, 52.)

Schellin (2015, 52) mukaan estetiikka on tärkeä osa pelisuunnittelua, sillä se on suurin suhde pelaajan kokemukseen. Estetiikka kuvaa miltä peli näyttää, kuulostaa, haisee, maistuu ja tuntuu. Estetiikkaa suunniteltaessa tulee valita teknologia, joka tukee ja vahvistaa pelaajan esteettistä kokemusta. Suunniteltaessa tulee valita mekaniikka, joka saa pelaajan tuntemaan olevansa maailmassa, jonka estetiikka on määrittänyt ja tarina, joka tuo estetiikkaa esiin sopivassa tahdissa.

Teknologialla ei tarkoiteta ainoastaan huipputeknologiaa, vaan kaikkia materiaaleja ja välineitä, jotka mahdollistavat pelin; paperia, kyniä tai suuritehoisia lasereita. Teknologia on estetiikan ja mekaniikan ilmaisuväline, jonka kautta tarina kerrotaan. Peliin valittu teknologia mahdollistaa tiettyjen asioiden tekemisen ja estää toisia asioita tapahtumasta. (Schell 2015, 52.)

Manninen (2007, 17, 18, 19, 61) jakaa pelien keskeisimmät peruselementit pienempiin osa-alueisiin; pelaajiin, tavoitteisiin, sääntöihin, toimintoihin, resursseihin, konflikteihin, pelin rajoihin ja lopputulokseen. Suunnittelutyö voidaan jakaa kolmeen osa-alueeseen; perusmekaniikkaan, kerrontaan ja käsikirjoitukseen, sekä vuorovaikutteisuuteen. Kolme osa-aluetta noudattaa pelin ominaisuuksia ja sisältöä, samalla huomioiden kokonaisuuden vaatimukset ja toisistaan poikkeavan suunnittelutyön.

## 3.4 Opetuspelit eli hyötypelit

Pelien jakaminen lajityyppeihin voi olla vaikeaa, sillä pelit ovat usein monen lajityypin yhdistelmiä. Kaikilla peleillä voidaan sanoa olevan opetuksellinen merkitys, siksi hyötypelien luokittelu omaksi lajityypikseen ei niinkään ole perusteltua. Hyötypelien painopiste on tekemällä oppimisessa ja niissä pyritään luomaan motivaatiota opitun aineiston käsittelyyn ja sen ymmärtämiseen. Hyötypelien sisältö on usein rajattu tietyn oppiaineen tai aiheen ympärille. (Manninen 2007, 19, 22, 23; Hautaniemi 2021.)

Hyötypelien tekemisen haasteena ovat pienemmät resurssit verrattuna suureen viihdepelialaan. Nykyaikaiset hyötypelit pystyvät harvoin kilpailemaan viihdepelien kanssa, sillä viihdepeleihin on rakennettu taitavasti graafiset ja audiovisuaaliset elementit suurilla resursseilla. Pienten resurssien vuoksi hyötypeleissä kuluttajia kourkuttavat viihteelliset elementit jäävät usein sivuosaan tai jopa kokonaan pois. Myös hyötypelejä suunniteltaessa pitäisi muistaa rakentaa peli neljän peruselementin varaan. Neljästä peruselementistä estetiikka tulee usein jäljessä viihdepeleihin verrattuna. Pelaajalle näkyvimpänä elementtinä puutteellinen estetiikka antaa pelistä huonon tai tylsän vaikutelman. Hyötypelin voi kuitenkin saada kiinnostavaksi tuntemalla pelin loppukäyttäjät. Empatialla, kohdeyleisöajattelulla, kekseliäisyydellä ja pienellä selvitystyöllä kaivetut nyanssit ovat avain hyvään hyötypeliin. (Hautaniemi 2021.)

Hyötypelien hyvät puolet ovat samat, kuin muissakin hyvin rakennetuissa peleissä – tuottaa oppimista ja oivalluksia. Vaikuttavan kokemuksen pelaaja saa, jos hyötypeli on rakennettu kontekstiin, missä opitaan tietoja ja taitoja, jotka vaikuttavat oikeaan maailmaan. Tällöin oppiminen tapahtuu huomaamatta ja pelaajalle syntyy kokemus, että omilla valinnoilla on vaikutusta, ja mitä enemmän harjoittelee, sitä taitavammaksi tulee. (Hautaniemi 2021.)

Hyötypelien haasteena on, ettei niitä oteta riittävän vakavasti. Jos opetuspelin asiayhteyden merkitystä yhteiskuntaan ja elinympäristöön ei alleviivata tarpeeksi, saattaa pelaajalle tulla kokemus, ettei pelillä ole vaikutusta. Toisena haasteena voidaan pitää ihmisten negatiivisia asenteita hyötypelejä kohtaan: vanhemmilla sukupolvilla pelaaminen yhdistetään leikkimiseen ja viihdeajankäyttöön ja vakava työ ja kehittäminen pidetään irrallisena peleistä. Nämä haasteet ovat yksi syy, miksi hyötypelejä ei nähdä markkinoilla niin yleisesti kuin viihdepelejä. (Hautaniemi 2021.)

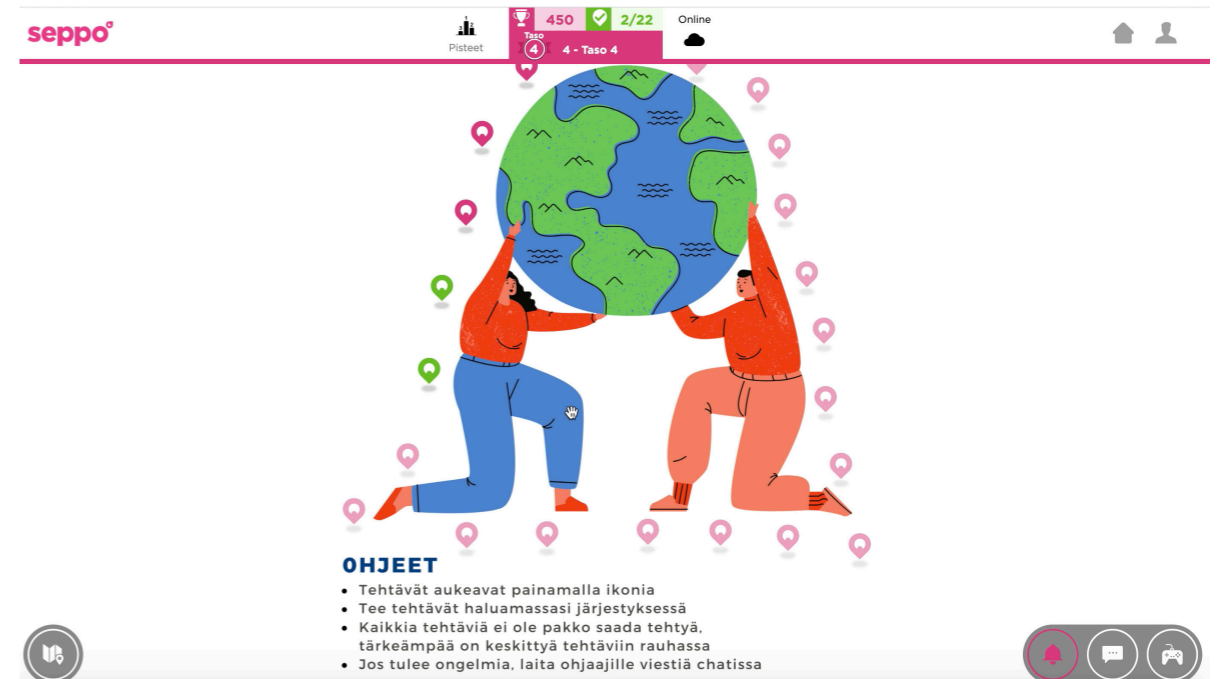
# 4. AINEISTON KERUU

## 4.1 Vertailuanalyysi eli benchmarking

Vertailuanalyysillä eli benchmarking-menetelmällä tarkoitetaan oman työn tai toiminnan vertailemista toisten tuotoksiin. Menetelmänä sillä on tarkoitus löytää omasta työstä heikkouksia, vahvuuksia ja välttää samankaltaisuuksia vertailun työn kanssa. Vaikka benchmarkingissa verrataan omaa työtä mahdollisimman moneen muuhun, ei tarkoituksena ole kopioida. (Ovaska 2014.)

Tässä opinnäytetyössä kartoitan muissa Suomen kaupungeissa käytettyjä osallisuuspelejä ja -alustoja, jotka ovat olleet osana osallistuvan budjetoinnin prosessia. Olen pelannut testimielessä Helsingin OmaStadi-peliä ja tehnyt tehtäviä Tampereella käytössä olleella Seppo-pelialustalla. Oman vertailun lisäksi olen haastatellut kyseisten pelien parissa työskennelleitä toimijoita.

Tampereella Seppo-pelialustan käyttämisestä osana yhdeksäsluokkalaisten Vaikuta! -päivää (kuva 4), on saatu positiivista palautetta nuorilta ja nuorisohjaajilta (Mäkäläinen 2020; Saartoala 2020). Pelialustan sisältö on helposti muokattavissa omien tarpeiden mukaan, eikä sen vuosittainen lisenssi ole kallis. Oppimisolustana se soveltuu yrityksistä kouluihin ja yhdistyksistä kulttuuritoimijoihin (Seppo). Tuomisen (2021) mukaan Seppo-pelialustalla toteutettu Urppaby-hanke keräsi kritiikkiä toisen asteen opiskelijoilta. Nuorten mukaan sitä on virheellistä kutsua peliksi, sillä se tuntui ennemminkin kyselyltä. Opettajat taas kokivat sen hyvänä, helppona ja erilaisena opetusvälineenä.



Kuva 4. Näyttökuva Tampereen Seppo –pelialustasta

Huomion arvoista on, että olen samaa mieltä Urppaby-hankkeessa olleiden nuorten kanssa pelin tunteen puuttumisesta. Pelin sisäiset tehtävät olivat itsessään kivoja, mutta pelin kulkuun tai lopputulokseen ei pystynyt vaikuttamaan. Pelaamisen sijaan se sai aikaan tunteen kyselyn täyttämisestä tai tehtävien suorittamisesta. Huomioitavaa on, että kokeilin vain Tampereen osallistuvassa budjetoinnissa käytettyä versiota Seppo-pelialustasta, eli koko alustan toimivuudesta ei voi tehdä johtopäätöksiä.

Helsingin kaupungin OmaStadi-peli on huonosti soveltuva koulumaailmaan pelin pitkän keston vuoksi. Pelin kestoksi kerrotaan 60–90 minuuttia, jolloin yksi oppitunti ei riitä pelin läpi pelaamiseen. (Halkilahti 2021.) Jos peliin haluaa uppoutua, on silloin hyvä varata pelaamiseen kaksi tuntia aikaa. Pelin hyväksi puoleksi taas on havaittu, että se sopii kaiken ikäisille lapsista vanhuksiin. Nuorilta peli sai positiivista palautetta Helsingissä oppilaskuntapäivillä. Havaittavissa on, että nuoret pitivät pelillisyyden elementistä. Pelissä inklusiivisimmat ideat syntyvät, jos pelaajia saadaan kaikista yhteiskunta- ja ikäluokista. Mahdollisuuksien mukaan pelaaminen kannattaa tehdä suurissa ryhmissä. (Laaksonen 2021.)

OmaStadi -pelin kortit ovat visuaalisesti kauniita ja selkeitä (kuva 5). Pelin ohjeet ja korttien tekstit ovat kirjoitettu helposti ymmärrettävään muotoon. Huonoina puolina pidän pelin pitkää kestoja ja sitä, että pelaajiksi tarvitaan vähintään kolme pelaajaa.



Kuva 5. Helsingin OmaStadi –peli

## 4.2 Kartoittava kysely

Kysely on yksi käytetyimmistä tiedonkeruumenetelmistä yhteiskuntatieteellisessä tutkimuksessa, sillä se on nopea ja tehokas. Kyselytutkimuksen etu on, että sillä voidaan kerätä tutkimusaineistoa suurelta joukolta ihmisiä ja se soveltuu monenlaisten aiheiden ja ilmiöiden tutkimiseen. Kyselyn heikkoutena voidaan pitää saadun tiedon pinnallisuutta ja epävarmuutta siitä, kuinka vakavissaan kyselyyn osallistuneet ovat vastanneet. Vastausten luotettavuuteen vaikuttaa myös se, kuinka perehtyneitä vastaajat ovat aiheeseen. (Ojasalo ym. 2009, 108–109.)

Kysely toteutettiin sähköisellä Webropol-alustalla ja siihen oli mahdollista vastata 16.12.2020 – 24.1.2021 välisenä aikana. Kysely toteutettiin alle 18-vuotiaille Riihimäen ja Lahden alueen nuorille. Kyselyn tarkoituksena oli selvittää, kuinka tunnettu osallistuva budjetointi on terminä ja prosessina nuorten keskuudessa, sekä osallisuuspelin tarve. Kysely tehtiin anonymis-  
ti, eikä yksittäistä henkilöä voi tunnistaa vastausten perusteella. Kysely koostui yhteensä 16 kysymyksestä, joista 13 oli monivalintakysymyksiä ja kolme avoimia kysymyksiä (liite 1). Monivalintakysymyksistä 4/13 sisälsi mahdollisuuden jättää avoimen vastauksen. Kyselyn täyttämiseen kului muutama minuutti.

Riihimäellä kyselyä jaettiin nuorille Wilma-järjestelmän, nuorisotoimen ja nuorisovaltuuston kautta. Lahdessa kyselyä jaettiin nuorisotoimen ja nuorisovaltuuston kautta. Lahdessa jaettuun kyselyyn saatiin alhaisemmat vastaajamäärät kuin Riihimäellä ja siihen vaikuttivat viestinnän ja kommunikaation haasteet sekä kyselyn aukiolon ajankohta. Kyselyyn vastasi yhteensä 234 nuorta, joista 179 oli Riihimäeltä ja 48 Lahdesta. Seitsemän vastaajaa ei täyttänyt vastausehtoja, joten heidän vastauksiaan ei otettu mukaan tuloksiin. Hylätyt vastaajat ilmoittivat olevansa yli 18-vuotiaita tai Lahden ja Riihimäen alueen ulkopuolelta.

Kyselyyn osallistui Lahden ja Riihimäen nuorisovaltuuston jäseniä sekä peruskouluikäisiä nuoria. Lisäksi kaikki 12 haastateltavaa nuorta osallistui kyselyyn. Kyselyn vastaajat olivat 12–17 -vuotiaita ja heistä 52 % oli naisia, 36 % oli miehiä, 3 % oli muun sukupuolisia ja 6 % ei halunnut vastata omaa sukupuoltaan koskevaan kysymykseen. Kyselyn vastausten perusteella (kuvio 5 ja kuvio 6) nuoret eivät juurikaan tiedä osallistuvan budjetoinnin prosessista, miksi menetelmää käytetään ja sen toteutuksesta omassa kotikaupungissaan. Huomattavaa on, etteivät nuoret tiedä ovatko he osallistuneet osallistuvan budjetoinnin prosessiin. Jopa 44 % vastaajista ei osaa sanoa ovatko he osallistuneet prosessiin. Kyselyn mukaan suurin syy vähäiseen osallistumiseen on ollut tiedon puute. Nuoret eivät ole saaneet tarpeeksi tietoa osallistuvan budjetoinnin prosessista osallistuakseen. Nuoret kertoivat avoimessa vastauskentässä (kuvio 7) syitä, mikseivät he olleet osallistuneet:

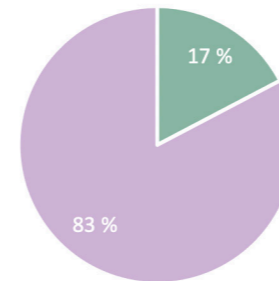
*En ole aiemmin tiennyt asiasta.*

*En ole kuullutkaan.*

*En tiedä mikä se on ja siitä ei ole puhuttu koulussa.*

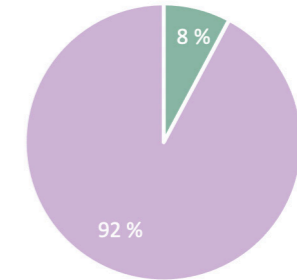
*En tiedä mitä se tarkoittaa.*

Oletko kuullut osallistuvasta budjetoinnista eli osbusta?



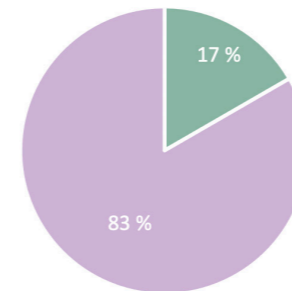
■ Kyllä ■ En

Tiedätkö miksi ja mihin osallistuvaa budjetointia käytetään?

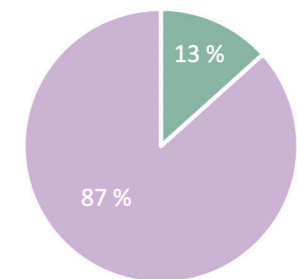


■ Kyllä ■ En

Riihimäki



■ Kyllä ■ En

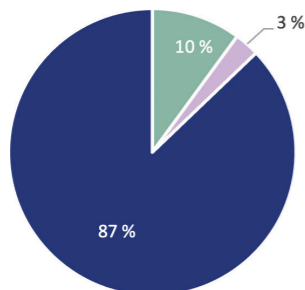


■ Kyllä ■ En

Lahti

Kuvio 5. Kyselyn tuloksia osa 1

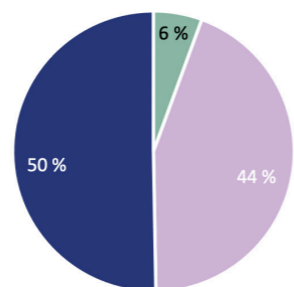
### Onko kotikaupungissasi toteutettu osallistuvaa budjetointia?



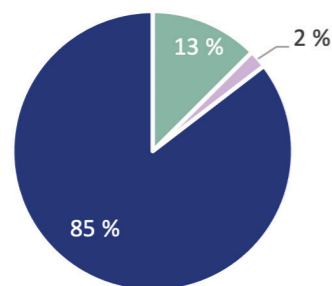
■ Kyllä ■ Ei ■ En osaa sanoa

### Riihimäki

### Oletko osallistunut aiemmin osallistuvaan budjetointiin?

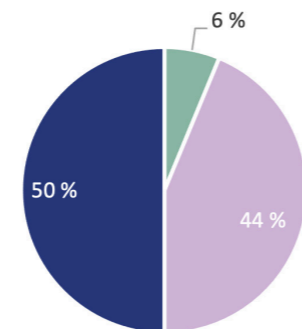


■ Kyllä ■ Ei ■ En osaa sanoa



■ Kyllä ■ Ei ■ En osaa sanoa

### Lahti



■ Kyllä ■ En ■ En osaa sanoa

Avoimissa vastauksissa toistuivat samat syyt: nuoret eivät olleet kuulleet osallistuvasta budjetoinnista, asiasta ei oltu puhuttu koulussa eikä kotona, tai he eivät tienneet mitä osallistuva budjetointi terminä tarkoittaa. Noin puolet vastaajista kertoi osallistuvansa mielellään pelin tai muun sovelluksen avulla lähiympäristöään koskeviin päätöksiin (kuvio 8). Lähes 70 % vastaajista koki tärkeäksi olla yhteydessä muihin pelaajiin pelimaailman sisällä (kuvio 8).

Hypoteesina oli, etteivät nuoret juurikaan tiedä osallistuvasta budjetoinnista, vaikka kyseinen prosessi on toteutettu Lahdessa kerran ja Riihimäellä kahdesti. Kyselyn vastaukset eivät tulleet yllätyksenä ja saadut tulokset osoittivat hypoteesin todeksi. Kaupunkien vastausten välillä ei ollut merkittäviä eroja. Voidaan olettaa, että nuorisovaltuustojen jäsenet edustivat kyselyssä aktiivisia nuoria, jotka ovat tietoisia osallistuvasta budjetoinnista. Kyselyn vastaukset nuorten tiedon puutteesta tukevat haastatteluissa nousseita teemoja. Nuoret itse kertoivat haastatteluissa olevansa tietämättömiä kyseisen prosessin käytöstä omassa kotikaupungissaan, minkä lisäksi myös asiantuntijat eri kaupungeista toivat asian esille. Kyselyn vastaukset antoivat motivaatiota omaan työskentelyyn, sillä vastaukset vahvistivat ajatusta siitä, että sovellusta tai peliä käytettäisiin mieluusti ja opetuksellisuutta osallistuvan budjetoinnin menetelmästä tulee painottaa. Lisäksi suuri kannatus pelin sisäiseen kommunikaatiomahdollisuuteen muiden kanssa nousi tärkeäksi elementiksi, joka tulisi olla pelissä.

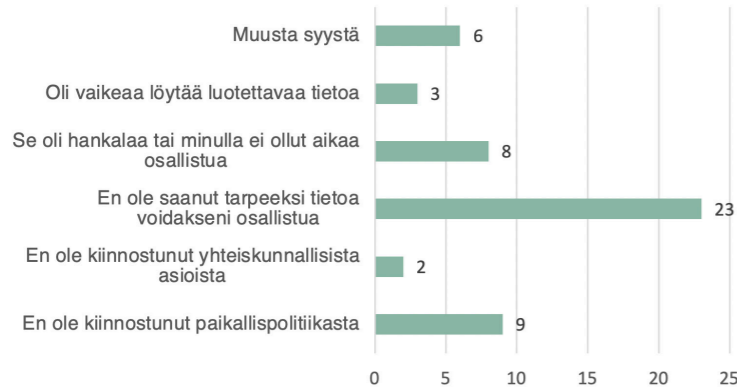
Kuvio 6. Kyselyn tuloksia osa 2

**Jos et ole osallistunut, mikä on ollut suurin syy (valitse yksi tai useampi vaihtoehto)?**



**Riihimäki**

Riihimäkeläisten vastaajien tuloksista voidaan tehdä seuraavat johtopäätelmät: nuoret eivät ole kahdesta osallistuvan budjetoinnin kierroksesta huolimatta tietoisia kaupungin käyttämästä menetelmästä, he eivät tiedä miksi sitä käytetään ja he eivät ole varmoja ovatko osallistuneet prosessiin. Suurin syy osallistumattomuuteen on ollut tiedon puute. Noin kolmas osa riihimäkeläisistä vastaajista osallistuisi mieluusti pelin tai muun sovelluksen avulla omaa lähiympäristöään koskeviin päätöksiin. Yli puolet vastaajista kokee tärkeäksi olla yhteydessä pelin sisällä muihin pelaajiin.

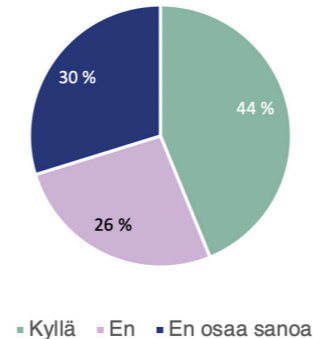


**Lahti**

Lahtelaisten vastaajien tulokset olivat hyvin samankaltaiset. Nuoret eivät olleet tietoisia prosessista ja miksi sitä käytetään. Suurin eroavaisuus kaupunkien välillä oli, että Lahdessa nuoret olisivat myönteisempiä osallistumaan pelin tai muun sovelluksen kautta omaa lähiympäristöään koskevaan päätöksentekoon kuin riihimäkeläiset vastaajat. Myös lahtelaiset nuoret kokivat tärkeäksi olla yhteydessä muihin pelaajiin pelin sisällä.

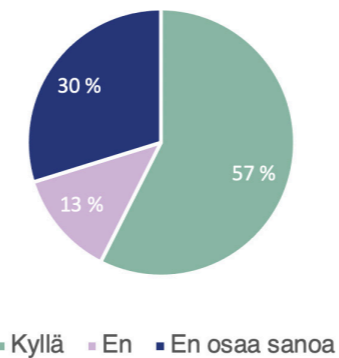
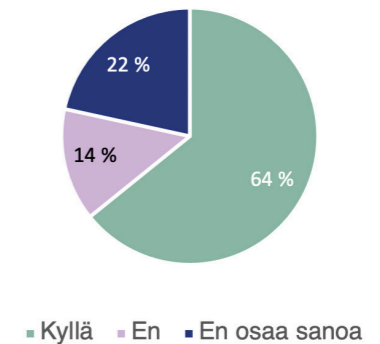
Kyselyn vastausmäärät eivät ole suoraan verrannollisia kaupunkien asukaslukuihin nähden, sillä riihimäkeläisiltä tuli noin neljä kertaa enemmän vastauksia, kuin lahtelaisilta. Lisäksi Lahti ja Riihimäki ovat eri kokoisia kaupunkeja asukasluvultaan, ja Riihimäellä osallistuvan budjetoinnin kierroksia on toteutettu enemmän.

Osallistuisitko mielelläsi pelin tai muun sovelluksen avulla lähiympäristöäsi ja kaupunkiasi koskeviin päätöksiin?

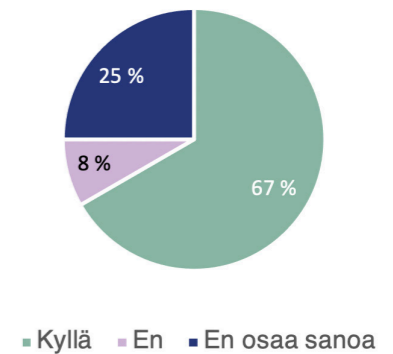


Riihimäki

Koetko tärkeäksi sen, että voit pelata yhdessä/olla kontaktissa muiden kanssa ja jakaa kokemuksia ja tuloksia?



Lahti



Kuvio 8. Kyselyn tuloksia osa 4

## 4.3 Asiantuntija- ja sidosryhmähaastattelut

Tutkimus- sekä kehittämistyössä haastattelu on yksi käytetyimmistä tiedonkeruumenetelmistä. Haastattelu sopii moneen tilanteeseen, koska sillä saadaan kerättyä nopeasti syvällistä tietoa. Aineistonkeruumenetelmänä haastattelu on hyvä valinta silloin, kun halutaan korostaa yksilöä tutkimustilanteen kohteena. Kehittämistyössä haastattelu kannattaa yhdistää muiden menetelmien kanssa, jotka tukevat toisiaan. Haastattelumenetelmiä on erilaisia ja ne voidaan jakaa strukturoituihin, puolistrukturoituihin ja avoimiin haastatteluihin kysymysten esittämistavan mukaisesti. Muita haastattelun alalajeja ovat muun muassa teemahaastattelu, syvähaastattelu ja ryhmähaastattelu. (Ojasalo ym. 2009, 95.) Asiantuntijoille sekä sidosryhmän jäsenille toteutettiin teemahaastattelu, ja haastatteluissa yritettiin luoda mahdollisimman rento ja keskusteleva ilmapiiri.

Teemahaastattelu on yksi puolistrukturoidun haastattelun alalajeista ja se antaa mahdollisuuden monipuoliselle vuorovaikutukselle haastateltavan ja haastattelijan välillä. Haastattelurunko toimii lähinnä haastattelijan muistilistana, eikä kysymysten järjestystä ole määritelty. Sen sijaan haastattelun teemat ovat ennalta määrättyjä, mutta niiden käsittelyn laajuus saattaa vaihdella. (Näpärä 2017.) Haastattelujen valitut teemat olivat pelillistäminen, osallisuuspelit ja osallistuva budjetointi. Haastateltavaksi valittiin seitsemän haastateltavaa tutkittavien teemojen kautta. Eri asiantuntijoita haastateltiin eri teemoista jokaisen oman asiantuntijuuden mukaan, jonka takia jokaiselle haastateltavalle yksilöitiin haastattelurunko (liitteet 2–7). Osa haastateltavista asiantuntijoista on myös tämän opinnäytetyön lopputuotteen sidosryhmää.

Tavoittelin haastateltavia puhelimitse ja sähköpostitse. Osan haastateltavista asiantuntijoista valitsin omien verkostojeni kautta, ja osan muiden haastateltavien suosittelemana. Kaikki asiantuntijahaastattelut toteutettiin Teams-alustan välityksellä etänä ja ne kestivät 0,5–1 tuntia riippuen haastattelusta. Haastattelut nauhoitettiin ja ne kirjoitettiin auki litteroimalla. Haastattelujen tarkoituksena oli kerryttää ymmärrystä ja tietoa suunniteltavasta aiheesta. Tämän opinnäytetyön alussa hypoteesina oli, etteivät nuoret ole kiinnostuneita osallistumaan osallistuvan budjetoinnin prosessiin. Jo ensimmäisessä haastattelussa selvisi juurisyy nuorten vähäiseen osallistumiseen; nuoret eivät ole tietoisia, tai tietävät liian vähän osallistuvasta budjetoinnista osallistuaakseen, sekä kaupunkien sähköisille osallistumisalustoille meneminen koetaan kynnykseksi. Kynnys ilmenee haluttomuutena mennä ja kirjautua sähköiselle alustalle sekä haluttomuutena kirjoittaa sinne (Lampila 2020).



Kuva 6. Haastatteluvälineistöä

Kysyin muissa haastatteluissa ensimmäisen haastattelun esille tuomaa juurisyytä ja muutkin haastateltavat tunnistivat ongelman. Haastatteluissa selvisi myös, että eri kaupunkien nuoriso-ohjaajat ja osallistuvan budjetoinnin projektityöntekijät ovat kirjanneet nuorten toiveita kaupunkien osallistumisalustoille ideointivaiheissa nuorten puolesta (Lampila 2020; Laaksonen 2021). Tampereella testatussa Seppo-pelialustassa ei kohdattu samaa ongelmaa kuin kaupunkien virallisissa osallistumisalustoissa. Seppo-pelialustan ja kaupungin virallisen osallisuusalustan kynnystä osallistua ei voida suoraan verrata toisiinsa, sillä Seppo-pelialustan käyttöön oppilaita ohjattiin, kun taas virallisen osallisuusalustan käyttöön kannustettiin. (Saartoala 2020). Tämä sai kuitenkin pohtimaan, onko peli käsitteenä nuorille helpommin lähestyttävä. Tästä heräsi ajatus pelin ja kaupungin osallisuusalustan synkronoisesta. Haastatteluissa korostui myös se, että nuoret ovat aktiivisia ja halukkaita vaikuttamaan kaupungin asioihin, mutta he eivät ole löytäneet siihen sopivaa kanavaa.

Haastatteluissa toistui, että eri toimijat, niin osallistuvan budjetoinnin kuin nuorten parissa työskentelevät, kaipaavat työhönsä lisää osallistamisen välineitä. Haastateltavat kokivat, että pelit ovat hyvää vastapainoa perinteiselle opetusmuodolle, ja että nykynuoret eivät tarvitse perusteluja pelataksaan tai tullakseen mukaan pelisuunnitteluun. Haastatteluista tiivistettyjä suunnitteluohjureita esitellään myöhemmin luvussa 5.2.

Työpajojen ja nuorten haastatteluiden toteutuspaikaksi valitsin peruskoulun, sillä koulussa on paljon erilaisia nuoria. Heterogeenisellä ryhmällä saadaan mahdollisimman paljon erilaisia näkökulmia suunnitteluun. Yhteyshenkilönäni Mukkulan koulussa toimi koulunuorisotyöntekijä Emmi Hituri, joka rekrytoi nuoria mukaan haastatteluihin. Nuoret valittiin mukaan sattumanvaraisesti ja heitä oli yhteensä 12, yläkoulun eri luokka-asteilta. Haastateltavat olivat sekalainen otos eri kieliryhmien ja sukupuolten edustajia. Haastattelut keskittyivät peleihin sekä pelaamiseen ja tarkoituksena oli selvittää mitä nuoret toivoivat kehitettävältä peliltä. Haastattelemani nuoret eivät olleet osallistuvasta budjetoinnista aiemmin.

Nuorille toteutettiin puolistrukturoitu haastattelu (liite 9) pareittain. Puolistrukturoidussa haastattelussa kysymykset ovat valmiiksi mietittyjä ja kaikille haastateltaville samoja. Menetelmänä se on strukturoitua haastattelua vapaampi, sillä vastausvaihtoehdot puuttuvat. (Spoken 2017.) Haastatteluissa yritettiin luoda turvallinen ympäristö haastatteleamalla pareittain keskenään tuttuja henkilöitä. Haastattelu pareittain osoittautui hyväksi ratkaisuksi, sillä osa nuorista vaihtoi suomen kielestä hetkellisesti omaan äidinkieleensä, jos he eivät ymmärtäneet jotakin sanaa tai suomenkielinen sana ei tullut heille mieleen. Tällöin toinen haastateltava auttoi vieraan sanan selittämisessä. Kutakin paria haastateltiin 20 minuuttia ja haastattelut nauhoitettiin, sekä kirjoitettiin auki litteroimalla.

Haastatteluissa pyrin käyttämään samaa terminologiaa nuorten kanssa ja yhteinen kieli lisäsi rentoa ilmapiiriä ja avoimuutta kommunikoidessa. Nuoret uskalsivat kertoa mielipiteensä, kun heitä ei tuomittu kielenkäytöstä. Haastattelukysymysten ohessa käytin viisi kertaa miksi -menetelmää.

Menetelmässä viidellä miksi-kysymyksellä päästään lähelle ongelman alkulähdettä ja siinä pureudutaan ongelman juurisyihin. Menetelmällä saadaan selville asiakkaan tietoisia ja tiedostamattomia ongelmia, unelmia, tarpeita ja toiveita. Sillä voidaan selvittää asiakkaan tarkempia motiiveja tai arvomaailmaa. Joskus alle viisi kysymystä riittää pääsemään ongelman ytimeen ja joskus niitä tarvitaan lisää tilanteen selvittämiseksi. (Innokylä.)

Puhelinsovellus sai eniten kannatusta kysyttäessä nuorilta pelin eri muotoja. Nuorten mukaan ensimmäisenä uudessa pelissä kiinnitetään huomiota pelin estetiikkaan, sitten mekaniikkaan ja tarinaan. Hyvä pelikokemus taas jää voittamisesta, tason suorittamisesta, uuden oppimisesta ja ennalta harjoitelluista kuvioista. Motivaationa pelaamiseen nuoret kertoivat peleissä kehittymisen ja kavereiden kanssa yhdessäolon. Kaikki haastatellut nuoret kertoivat kavereiden tärkeydestä ja heidän kanssaan kommunikoimisesta pelimaailman sisällä.

## 4.4 Työpajat

Kaikki kolme työpajaa toteutettiin Lahden Mukkulan koululla kuvaamataidon tunnilla kahden viikon välein toisistaan. Kaikkiin työpajoihin osallistuivat samat yläkouluikäiset nuoret. Nuoria oli 20–25 jokaisessa työpajassa ja työpajat kestivät 90 minuuttia. Työpajojen tarkoituksena oli osallistaa nuoria mukaan pelin suunnitteluun ja saada konkreettisia kehitysehdotuksia. Kaikissa työpajoissa käytin tehtävien purkutilanteessa viisi kertaa miksi -menetelmää sekä pyrin käyttämään samaa terminologiaa nuorten kanssa.

Ensimmäisen työpajan agenda oli simuloida osallistuvan budjetoinnin ideointivaihe ja alustaa tulevia työpajoja. Aluksi johdattelin nuoret aiheeseen kertomalla osallistuvan budjetoinnin prosessista. Työpaja koostui kahdesta osasta: pienemmästä yksilötehtävästä ja suuremmasta pienryhmätehtävästä. Ensimmäisessä tehtävässä nuoria pyydettiin piirtämään oma suosikki pelihahmo (kuva 7), kertomaan mistä pelistä hahmo on ja miksi se on oma suosikki. Tehtävän tarkoituksena oli luoda turvallinen ilmapiiri ja aikaa hahmon piirtämiseen oli varattu 15 minuuttia. Toisen tehtävän nuoret tekivät neljän hengen ryhmissä. Kullekin ryhmälle jaettiin 4000 rahaa ja heidän tehtävänsä oli luoda neljälle piirtämälleen hahmolle viihtyisä elinympäristö (kuva 8) piirtämällä. Nuoret saivat itse päättää mitä he ostivat rahalla tai käyttä valmiita elementtejä. Valmiita esimerkkielementtejä oli määritelty kuusi kappaletta: tiet 500 rahaa, sairaala 400 rahaa, koulu 300 rahaa, uimahalli 250 rahaa, koirapuisto 100 rahaa ja laituri 50 rahaa. Aikaa tehtävälle oli varattu 40 minuuttia, jonka jälkeen kävimme läpi tehtävän tulokset koko ryhmän kanssa.



Kuva 7. Nuorten piirtämä pelihahmo

Ensimmäinen työpaja ylitti odotukset ja sen pitämisestä jäi hyvä tunnelma. Nuoret kuuntelivat tarkasti ja antoivat tilaa puhua. Heitä jännitti aluksi, mutta jo ensimmäisen tehtävän aikana he rentoutuivat. He ymmärsivät osallistuvan budjetoinnin idean nopeasti ja olivat innokkaita tehtävissä. Nuoret saivat itse päättää ryhmät ja ne muodostuivat kavereiden kesken. Koin ryhmäjaot hyväksi, sillä keskustelu ja tekeminen oli vapautuneempaa tuttujen ihmisten kanssa. Nuoret olivat niin innokkaita toisen tehtävän parissa, että he olisivat halunneet vielä jatkaa ajan loppuessa. Ensimmäisen tehtävän piirustuksista huomasin selvästi mitkä pelit ovat nuorten suosiossa tällä hetkellä. Melkein kaikki hahmot olivat Among Us -pelistä, Minecraftista tai Grand Theft Auto 5:sta. Mielenkiinnosta nuorten suosimiin peleihin, kokeilin Among Us -peliä ja GTA:ta löytääkseni elementit, joista nuoret ovat innostuneita. Empiirinen tutkimukseni nuorten suosimiin peleihin ei tuottanut suuria tuloksia, paitsi huomion siitä, että kummassakin pelissä oli kommunikaation mahdollisuus sekä pelaajien välinen yhteisöllisyys suurena elementtinä.



Kuva 8. Nuorten hahmoille piirtämä elinympäristö

Toinen työpaja oli suunniteltu samalla kaavalla ensimmäisen kanssa; alkuun nopea lämmittelytehtävä turvallisen ilmapiirin luomiseksi ja suurempi ryhmätehtävä. Toisen työpajan tavoitteena oli päästä pelinkehittämiseen kiinni. Tällä kertaa työpajassa oli mukana myös tämän opinnäytetyön opponenti. Opponentin rooli työpajassa oli dokumentoida päivän tapahtumia. Työpajan 1. osiossa tehtävänä oli suunnitella ja piirtää oma pelihahmo kaupunkisuunnittelupeliin (kuva 9). Tehtävänä oli myös kertoa miten ja mistä asioista hahmo kommunikoi muiden pelaajien hahmojen kanssa. Nuoret saivat suunnitella minkälaisen hahmon tahansa. Aikaa oman hahmon piirtämiseen oli varattu 15 minuuttia. Toisessa tehtävässä nuoret saivat hakeutua neljän hengen ryhmiin. Tehtävänä oli suunnitella kaupunkisuunnittelupeliin sisäinen palkitsemisjärjestelmä, joka palkitsee pelaamisesta ja säilyttää mielenkiinnon. Pelin yleisimmät palkitsemisjärjestelmät olivat listattuna – suosio, pisteet, raha ja saavutukset, joista nuorten tehtävänä oli valita kaksi itseään kiinnostavinta elementtiä. Valituista palkitsemisjärjestelmistä tuli miettiä mistä pelaajaa palkitaan, millä perusteella ja mitä palkinnolla tekee. Tehtävän sai toteuttaa vapaamuotoisella tekniikalla, esimerkiksi piirtämällä, kirjoittamalla tai tekemällä miellekartan ja aikaa ryhmätehtävälle oli varattu 40 minuuttia.

Ensimmäisen tehtävän tarkoituksena oli tarjota ideoita pelikonseptin hahmoihin – niin hahmojen sisäisiä ominaisuuksia, kuin ulkoisiakin. Samalla hahmojen ominaisuudet antoivat viitteitä, mistä nuoret tahtoisivat kommunikoida pelissä muiden pelaajien kanssa. Toisen työpajan tehtävät olin tietoisesti tehnyt hieman haastavammiksi, sillä halusin haastaa nuoria hyvin menneen ensimmäisen työpajan jälkeen. Nuoret kokivat alkuun hieman hankaluuksia keksiä omaa hahmoa, mutta he pääsivät kuitenkin työn vauhtiin työpajan edetessä. Toisen tehtävän tarkoituksena oli antaa viitettä siitä, mitä pelin palkitsemisjärjestelmää nuoret käyttäisivät. Suosio, pisteet ja raha saivat eniten kannatusta.

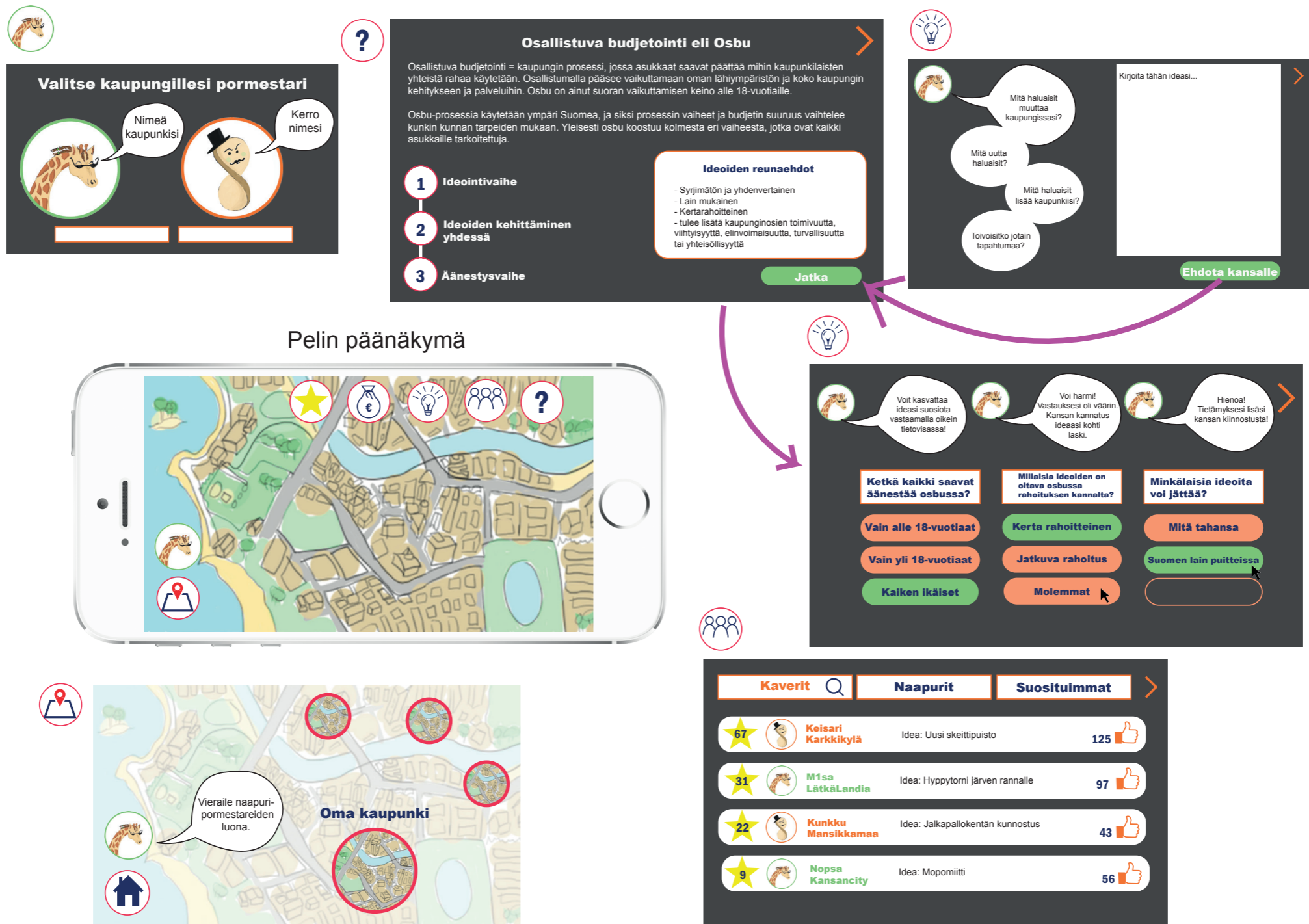


Kuva 9. Nuorten piirtämä hahmo peliin

Kolmannessa työpajassa testattiin pelin ensimmäisen konseptiluonnoksen (kuvio 9) pelattavuutta, kulkemalla pelin palvelupolku läpi sääntöjen kanssa. Nuoret jakautuivat taas neljän hengen ryhmiin ja heille jaettiin A3 kokoinen paperi, jossa olivat pelin päänäkömät. Tehtävänä oli havaita heikkouksia, vahvuuksia ja kehitysehdotuksia pelin konseptista, jonka jälkeen ne tuli kirjata ylös liikennevalomalliseen taulukkoon (liite 13). Aikaa tehtävälle oli varattu 45 minuuttia. Työpajan lopuksi nuoret kirjoittivat anonyymiä palautetta fasilitaattorille kaikista kolmesta työpajasta.

Pelin testaaminen paperiversiona osoittautui haasteelliseksi. Nuoret kertoivat sääntöjen olleen sekavat, he eivät ymmärtäneet kaikkia sanoja ja tietovisa näyttäytyi monimutkaiselta. Hyviksi, mutta kehitettäväksi kohteiksi mainittiin takaisin-napin korostaminen, pormestariehdokkaiden lisääminen ja sääntöjen paikka pelin polulla. Pelin sääntöjä toivottiin heti alkuun nähtäväksi. Nuoret toivoivat myös, että naapuripormestareiden hahmon saisi näkyviin. Positiivisiksi asioiksi mainittiin pelin helppo käyttöliittymä, symbolit, ideoiden äänestystoiminto ja kavereiden kanssa kommunikoinnin mahdollisuus. Nuorista oli mukavaa kuulla muiden kehitysideoita, jättää omia ideoita ja kehittää niillä kaupunkia.

Avoimen palautteen tahdoin kerätä itseäni varten, jotta saan rehellistä palautetta ensimmäisistä yksin toteuttamistani työpajoista. Vaikka kunkin tehtävän jälkeen tehtävä ja tulokset purettiin suullisesti pienryhmissä tai koko ryhmän kanssa, eivät kaikki uskaltaneet kertoa mielipidettään. Tahdoin toteuttaa palautteen kirjallisena ja anonyyminä, jotta kaikki osallistujat uskaltaisivat kertoa mielipiteensä rehellisesti. Nuoret kertoivat palautteessa työpajojen olleen mukavaa vaihtelua perinteiselle opetukselle ja se oli heistä virkistävää. Työpajoissa kivoiksi asioiksi koettiin piirtäminen ja muiden ideoiden kuuntelu, kun taas tylsiksi tehtävät, joissa täytyi kirjoittaa ja lukea. Osa nuorista koki epävarmuutta esitellä omia tuotoksiaan muiden edessä. Palautteet olivat minulle arvokasta tietoa tulevaisuuden työpajoja ajatellen.



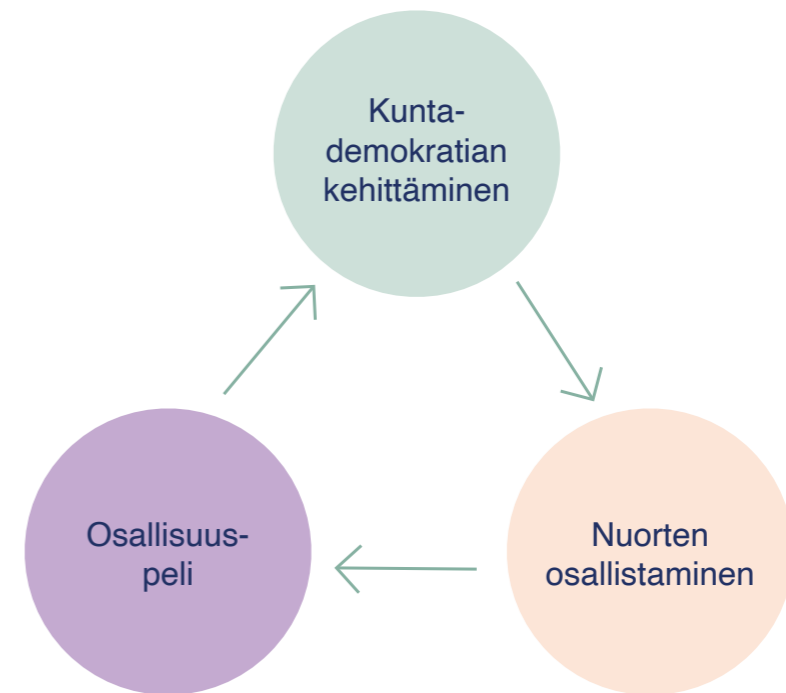
Kuvio 9. Pelin ensimmäisen version konsepti

# 5. SUUNNITTELUPROSESSI

## 5.1 Aikataulu ja aiheen raja

Lahden osallistuvan budjetoinnin ideointivaiheen raportti vahvisti näkemystä nuorten tavoittamisen heikkoudesta. Lahden osallistuvan budjetoinnin ideointivaiheessa jätetyistä ideoista 5,1 % oli alle 18-vuotiaiden jättämiä ja nuoret ovat yksi EmPacin ennalta määrittämistä vaikeasti tavoitettavista ryhmistä. (EmPaci 2020.) Käsitteenä nuoret ovat laaja ryhmä ja siksi tämän opinnäytetyön kohderyhmäksi rajattiin yläkouluikäiset nuoret toimeksiantajan toiveesta.

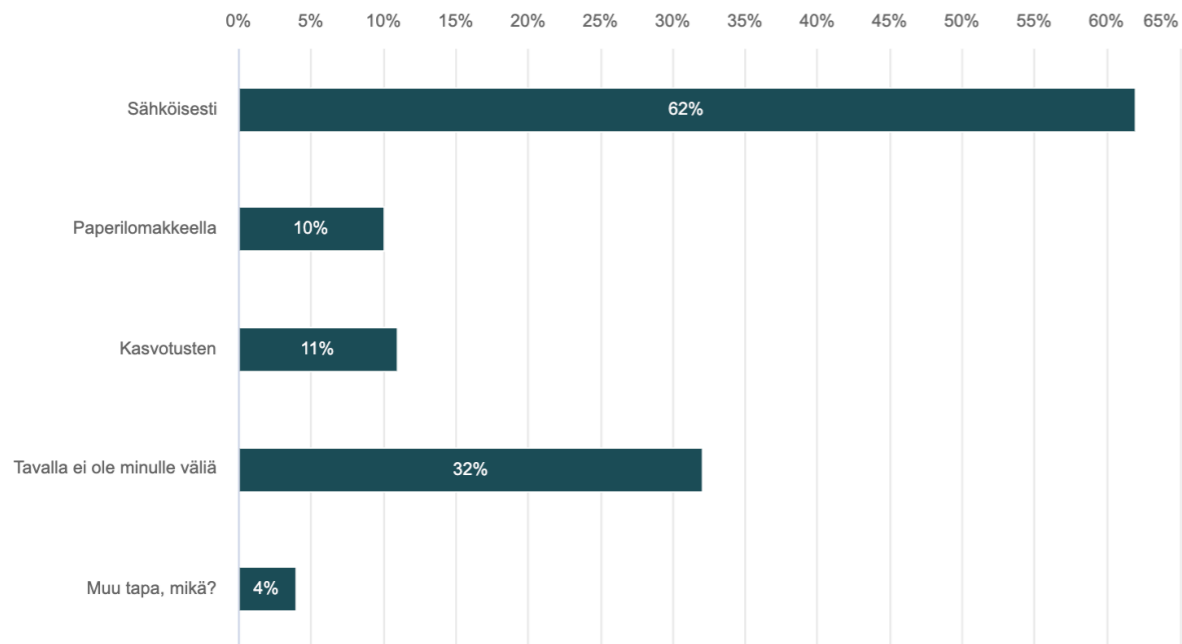
Opinnäytetyön aiheen valintaan vaikutti halu kehittää nopeasti leviävää osallistuvan budjetoinnin menetelmää ja tuoda esille menetelmää tukeva sekä osallisuutta edistävä työväline (kuvio 10). Osallisuuspelissä nähtiin potentiaalia ja sen käytöstä oli hyviä kokemuksia muista Suomen kaupungeista osana osallistuvaa budjetointia (Laaksonen 2021).



Kuvio 10. Osallisuuden vuorovaikutus

#### 14. Vaikuttaisin kaupungin asioihin mieluiten... (valitse yksi tai useampi vaihtoehto)

Vastaajien määrä: 228, valittujen vastausten lukumäärä: 273



Kyselyssä 62 % vastaajista vaikuttaisi mieluiten sähköisesti kaupungin asioihin (kuvio 11). Haastatteluissa 8/12 nuoresta toivoi digitaalista peliä fyysisen pelin sijaan. Kysyttäessä digitaalisten pelien eri muotoja, 6/8 nuoresta toivoi pelin olevan ensisijaisesti mobiilisovellus. Loput ensisijaisista äänistä hajautuivat fyysisiin peleihin ja selainpohjaisiin peleihin. Pelin alustaksi valittiin mobiilisovellus opinnäytetyöprosessissa haastateltavien nuorten toiveesta. Nuoret kuvailivat mobiilisovelluksen valintaa seuraavasti:

*Äppi. Verkon kautta se voi olla vähän hitaampi.*

*-- en aina jaksa kirjoittaa Googleen sitä samaa hakusanaa et pääsee siihen samaan peliin, niin sovellus on helpompi.*

*Sovelluksessa pelaaminen on kaikkein helpoin.*

*Jos voi pelata kavereiden kanssa, niin ehkä tyypeillä on enemmän*

Loka

Marras

Joulu

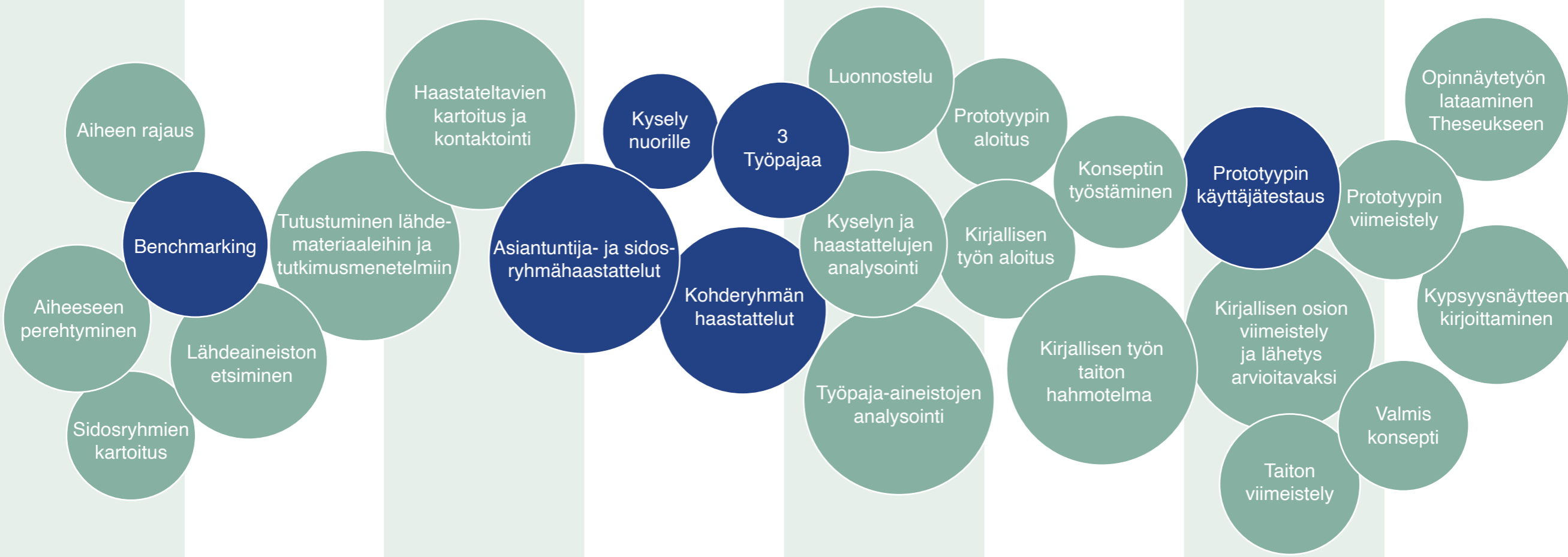
Tammi

Helmi

Maalis

Huhti

Touko



Aiheseminaari

Suunnitteluseminaari

Luonnosseminaari

Luonnosseminaari 2

Valmisteluseminaari

Julkaisuseminaari

Kuvio 12. Aikataulu

## 5.2 Suunnitteluohjurit

Suunnitteluohjureilla tai -veteilla, eli design drivereilla, tarkoitetaan suunnittelua ohjaavia lähtökohtia. Ne ovat usein tutkimustuloksista tiivistettyjä sanoja tai lyhyitä lauseita, jotka kuvaavat tuotteen tarvetta tai mihin tarpeeseen tuote vastaa (kuvio 13). Suunnitteluohjureita käyttämällä suunnitteluprosessin keskiöön saadaan asiakkaiden motivaatio, toiveet ja tarpeet. (Savolainen 2016, 3, 10.)

Valitsin design driverit asiantuntija- sekä sidosryhmähaastatteluista analysoidusta materiaalista. Valitsemani suunnitteluohjurit toistuivat haastatteluissa useaan kertaan. Seuraavat teemat tiivistyivät suunnittelun lähtökohdiksi:



Pelissä puhuttavat asiat osallistuvasta budjetoinnista sanoitetaan helposti ymmärrettävään muotoon.



Pelin keston on oltava lyhyt ja koulumaailmaan soveltuva.



Nuoria osallistetaan mukaan kuntademokratiaan pelin avulla.



Osallisuuspeli sisältää opetuksellisia elementtejä, joiden tarkoitus on opettaa pelaajalle osallistuvan budjetoinnin prosessia ja ideoiden reunaehtoja.

Kuvio 13. Design driverit

## 5.3 Pelin konseptointi

Pelin ideointi alkoi heti haastatteluiden jälkeen, jolloin osa pelin raameista hahmoittui. Työpajoista sain konkreettista aineistoa ideointini tueksi ja aloin työstämään pelin ideaa luonnostelemalla ja tekemällä rautalankamalleja sovelluksesta.

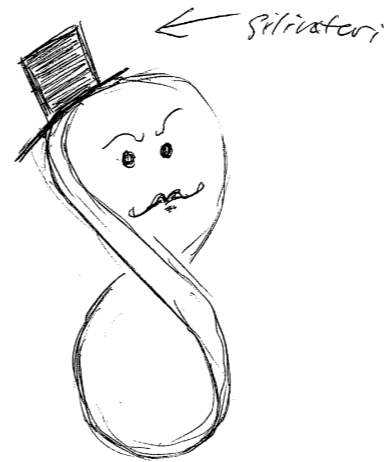
Pelin konseptia suunniteltaessa otin huomioon haastatteluissa ilmenneen kynnyksen nuorilla mennä kaupunkien virallisille osallisuusaloille. Pelin synkronoidun alustan kautta voidaan jättää ideoita matalalla kynnyksellä suoraan kaupungin osallistuvan budjetoinnin prosessiin. Haastatteluissa ilmeni myös tarve painottaa osallistuvan budjetoinnin sääntöjä ja ideoiden reunaehtoja. Reunaehtojen opetuksellisuus on otettu isoksi osaksi peliä tietovisan muodossa.

Pelin ensimmäistä konseptia muokattiin nuorilta työpajoissa tulleiden ideoiden pohjalta. Paluunapin kokoa suurennettiin ja sen väriä tehostettiin. Pelin sääntöjä selkeytettiin sekä niiden paikka siirrettiin pelin alkupäähän. Kyselyssä, haastatteluissa ja työpajoissa paljon korostettu pelin sisäinen kommunikaatiomahdollisuus toteutettiin peliin rakennettuna viestintätoimintona. Nuorten kehittämistä hahmoista inspiraationsa saaneita pormestariehdokkaita lisättiin peliin (kuvio 14 ja kuvio 15).



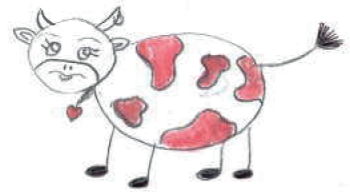
Kuva 10. Nuoret kolmannessa työpajassa

Petunamies

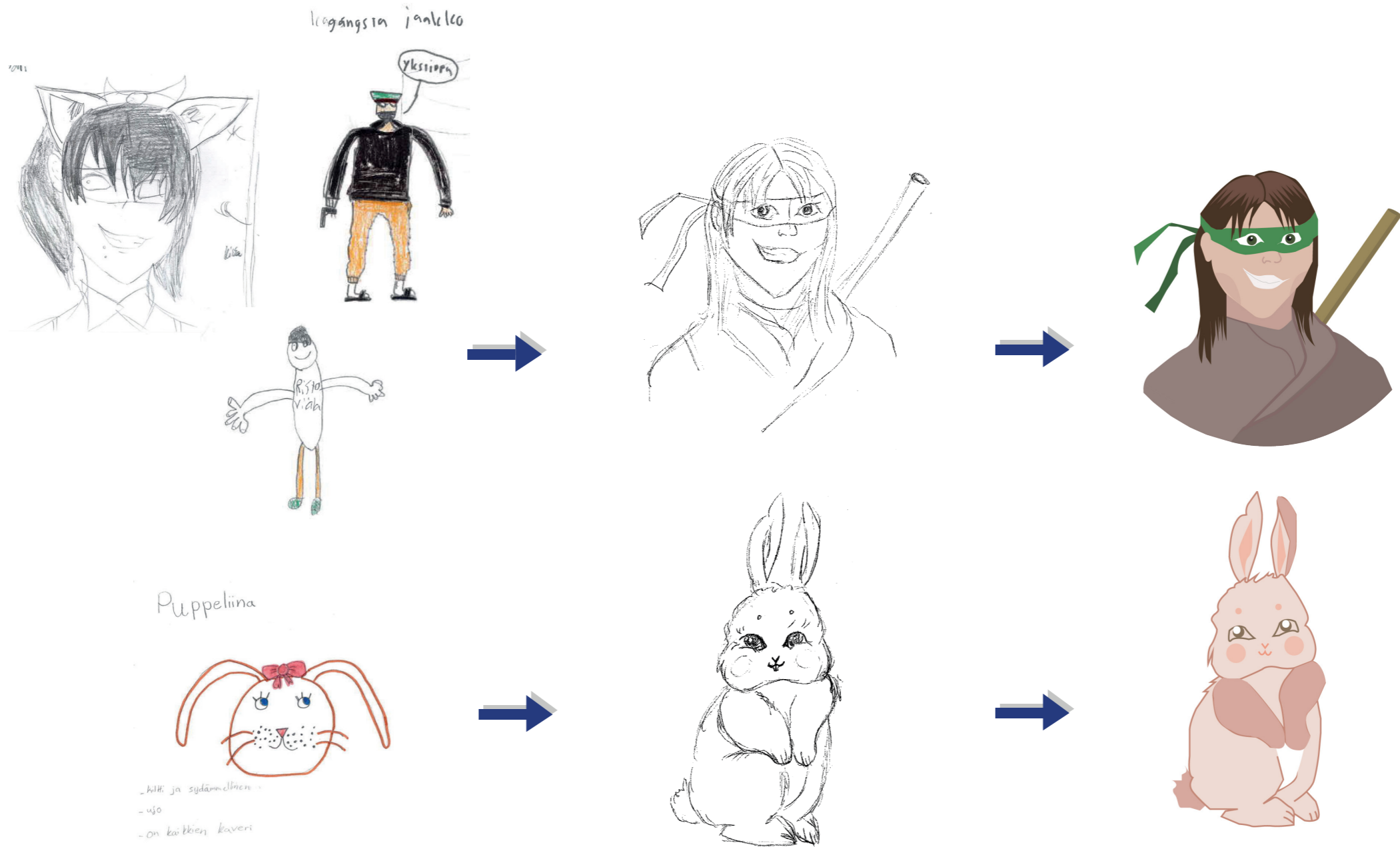


Kobra

-väkis  
-hakee huomios  
-puhelias



Kuvio 14. Pelin hahmojen luonnostelu nuorten ehdotusten pohjalta osa 1



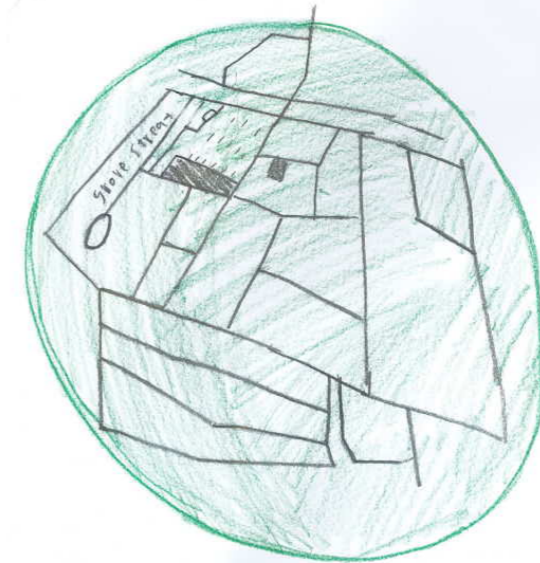
Kuvio 15. Pelin hahmojen luonnostelu nuorten ehdotusten pohjalta osa 2



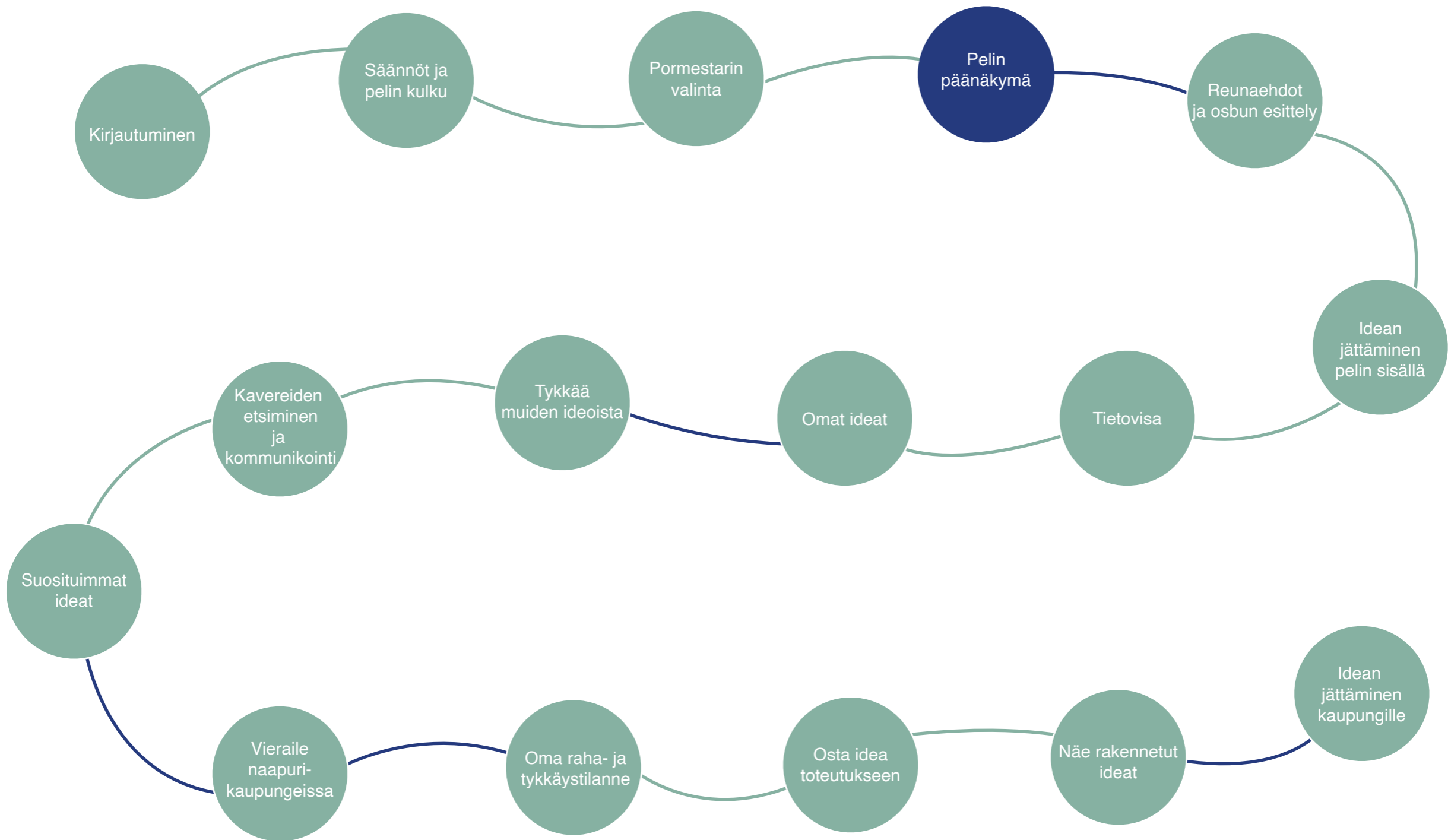
Kuva 11. Nuoret työpajassa (Lehtinen 2021.)

Pelissä sekä omaa kaupunkia, että naapuripormestareiden kaupunkia kuvaa kotikaupungin kartalla oleva ympyrä. Karttatoiminnon ehdotus tuli nuorilta toisessa työpajassa (kuvio 16). Naapuripormestareiden luokse pääsee karttaa napauttamalla, jolloin naapurin hahmo ja hänen jättämänsä ideat tulevat näkyviin.

Tarkoituksena on, että osallistuvan budjetoinnin menetelmää käyttävät kaupungit ja kunnat ostaisivat peliin lisenssin. Tällöin pelin sisältöä voitaisiin muokata kaupungin tarpeille sopivaksi, esimerkiksi lisäämällä kehitettävän alueen kartta, sekä kaupungin itse määrittelemät osallistuvan budjetoinnin reunaehdot.



Kuvio 16. Nuorten piirtämä kartta

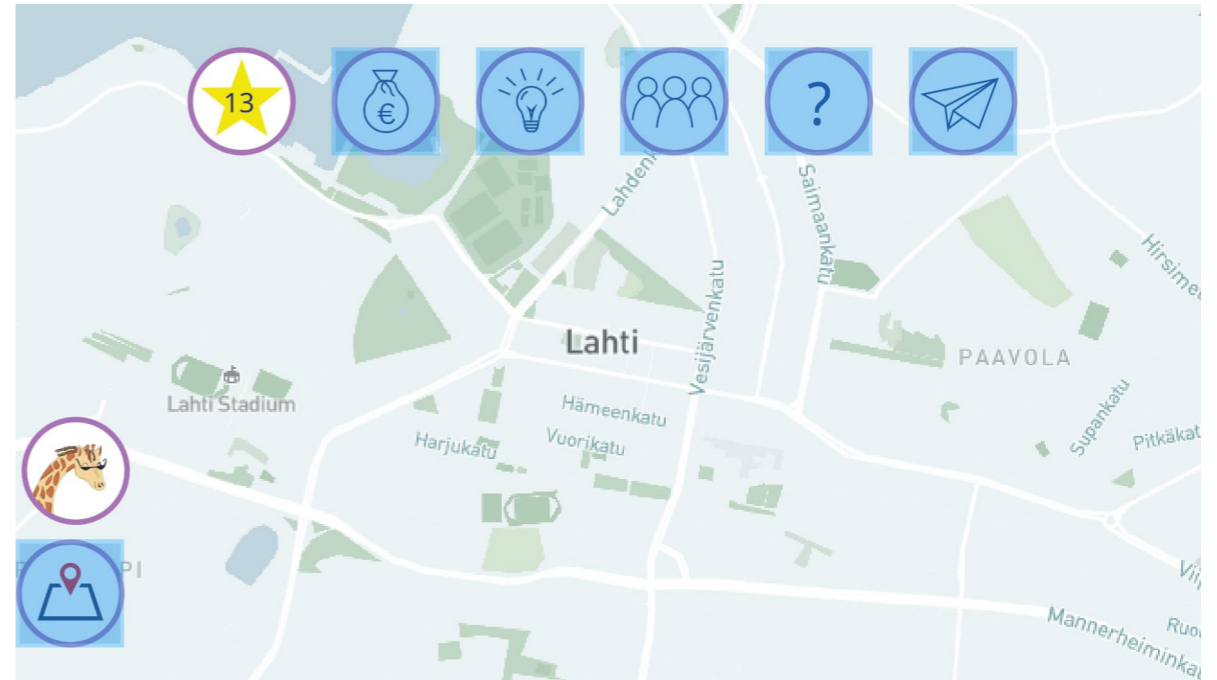


Kuvio 17. Pelin palvelupolku

## 5.4 Pelin prototypointi

Pelin prototyypin rakentaminen lähti paperisen hahmomallin valmistamisesta. Paperisesta hahmomallista siirryin nopeasti Adobe XD -ohjelmaan, joka oli entuudestaan tuttu. Edellisestä ohjelman käyttökerrasta oli aikaa, joten opettelin muutamia perustekniikoita YouTuben avulla työskentelyn nopeuttamiseksi. Ohjelman hyvänä puolena on sen yksinkertainen käyttöliittymä, jonka vuoksi työskentely on melko vaivatonta ja suhteellisen nopeaa.

Erilaisia hankaluuksia ilmeni prototyyppiä tehdessä Adobe XD:ssä: karttaominaisuutta ei saatu liikkumaan, eikä ohjelmassa ole mahdollista tehdä toimivaa näppäimistöä. Prototyypin tekeminen tietokoneella sai kaiken näyttämään todellisuuttaan suuremmalta, joten tekstin koot jäivät alussa pieniksi. Virheet huomattiin puhelimella testatessa. Yksi Adobe XD:n huono puoli paljastui vasta käyttäjätestauksessa; linkittämätöntä objektia painaessa, prototyypin linkitetyt objektit korostuivat sinisellä värillä (kuvio 18). Tietäessäni prototyypissä linkitetyn polun, en ollut huomannut kyseistä toimintoa.



Kuvio 18. Pelin linkitettyjen objektien korostuminen

## TERVETULOA IDIS-PELIIN!

Kirjoita tähän kaupunkisi kirjautumiskoodi

## Valitse kaupungillesi pormestari

Kerro nimesi!

Nimeä kaupunkisi!

Nimi: \_\_\_\_\_ Kaupungin nimi: \_\_\_\_\_

Jatka

50 000 € Ehdotetut ideat Toteutetut ideat

- 2★ Idea: Uusi skeittipuisto 167
- 1★ Idea: Hyppytori järven rannalle 99
- 10★ Idea: Jalkapallokentän kunnostus 53
- 5★ Idea: Mopomiitti 0

50 000 € Ehdotetut ideat Toteutetut ideat

- 8 300 € Idea: Uusi skeittipuisto 167
- 15 100 € Idea: Hyppytori järven rannalle 99
- 19 700 € Idea: Jalkapallokentän kunnostus 53
- 25 000 € Idea: Mopomiitti 0

### Rahat ja pisteet

Raha:

- Voit tienata 1000 € tykkäämillä muiden pelaajien ideoista ja 500 €, kun joku muu pelaaja tykkää sinun ideastasi!
- Muiden pelaajien vieraillessa kaupungissasi tienaat 100 €/päivä/pelaaja
- Ideoiden rakennuttaminen maksaa ilman tykkäyksiä 25 000 € ja jokainen saatu tykkäys laskee rakennettavan idean hintaa 100 €

Pisteet:

- Tienaat 50 pistettä jokaisesta toteutetusta ideasta
- Tienaat -1 pistettä jokaista toteutettua idean saamaa tykkäystä kohden

OK

### Säännöt ja pelin kulku

Tässä pelissä tavoitteena on kehittää oma kaupunkisi ehdottamalla ideoita ja tykkäämällä muiden pelaajien ideoita, jolloin oma rahapotti ja pisteesi kasvavat. Voit jättää pelin kautta ideoita Lahden kaupungille, jolloin ideasi saatetaan toteuttaa oikeasti myös pelin ulkopuolella.

Kansalle ehdotetut ideat vaativat tarpeeksi suosiota toteutuakseen omassa kaupungissasi. Jos ideasi ei saa lainkaan kannatusta kahden vuorokauden aikana, pormestari antaa mahdollisuuden parantella sitä. Ideoiden rakennuttaminen maksaa ilman tykkäyksiä 25 000 € ja jokainen saatu tykkäys laskee rakennettavan idean hintaa 100 €. Tarpeeksi suurella rahamäärällä voit ostaa idean suoraan rakennettavaksi ilman kannatusvaihetta.

Pidäthän hyvät välit naapuripormestareihin suuren suosion saavuttamiseksi!

Säännöt:

Pelissä jätettyjen ideoiden tulee noudattaa osallistuvan budjetoinnin reunaehdot. Pelissä ei hyväksytä sopimaton sisältöä.

Jatka

### Kiitos ideastasi!

Ideasi siirtyi Lahden kaupungin asiantuntijoiden arvioitavaksi.

### Lisätietoa

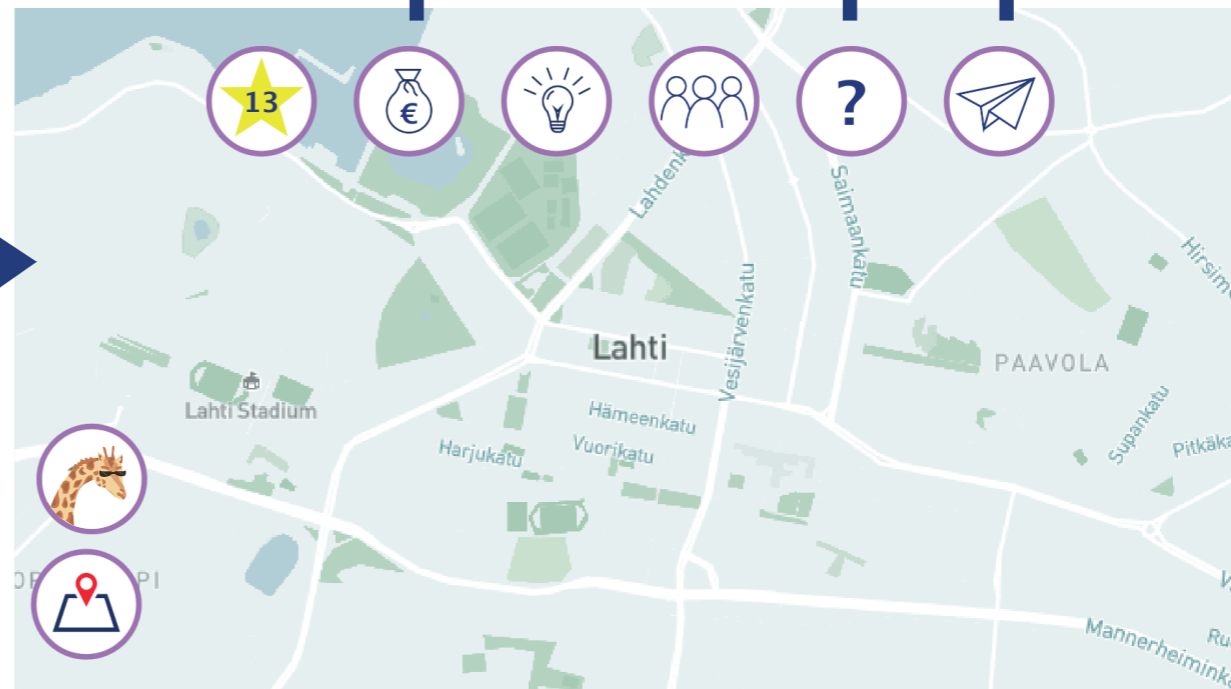
Lähetä tarkkaan harkitsema ideasi Lahden kaupungille.

Onhan ideasi reunaehtojen mukainen?

Kirjoita tähän ideasi...

<https://www.lahti.fi/kaupunki-ja-paatoksenteko/osallistu-ja-vaikuta/osu/>

Ehdota ideaa



### Osallistuva budjetointi eli osbu

Osallistuva budjetointi = kaupungin toimintatapa, jossa asukkaat saavat päättää mihin kaupungin yhteisiä rahoja käytetään. Osallistumalla pääsee vaikuttamaan omaan lähiympäristöön ja koko kaupungin kehitykseen ja palveluihin. Osbu on ainut suoran vaikuttamisen keino alle 18-vuotiaille.

Osbu-prosessia käytetään ympäri Suomea, ja siksi prosessin vaiheet ja budjetin suuruus vaihtelee kunnin kunnan tarpeiden mukaan. Yleisesti osbu koostuu kolmesta eri vaiheesta, jotka ovat kaikki asukkaalle tärkeitä:

- 1 Ideointivaihe
- 2 Ideoiden kehittäminen yhdessä
- 3 Äänestysvaihe

**Ideoiden reunaehdot**

- Syntymä- ja yhdenvertainen Lähtökäsite
- Kertasos
- Tulee olla kaupunginomaan toimivaa, välittömää, elinvoimaisuutta, turvallisuutta tai yhteisöllisyyttä

[Jatka](#)



Kirjoita tähän ideasi...

Mitä haluaisit muuttaa kaupungissasi?

Mitä uutta haluaisit?

Mitä haluaisit lisää kaupunkiisi?

Toivoisitko jotain tapahtumaa?

[Ehdota ideaa](#)

### Tietovisa

Ketkä kaikki saavat äänestää osbussa?

Vain yli 18-vuotiaat

Vain alle 18-vuotiaat

Kaiken ikäiset

### Tietovisa

Hieno! Tietämyksesi lisää kansan kiinnostusta

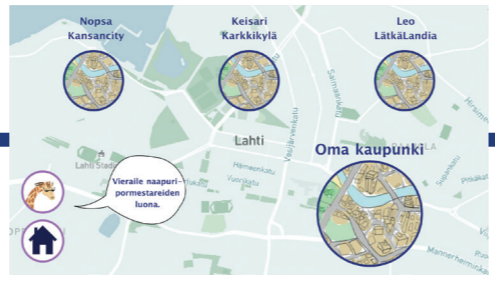
Ketkä kaikki saavat äänestää osbussa?

Vain yli 18-vuotiaat

Vain alle 18-vuotiaat

Kaiken ikäiset

[Jatka](#)



Ehdotetut ideat | Toteutetut ideat

8 300 €	Idea: Uusi skeittipuisto	167
15 100 €	Idea: Hyppytorni järven rannalle	99
19 700 €	Idea: Jalkapallokentän kunnostus	53
25 000 €	Idea: Mopomiitti	0

Ehdotetut ideat | Toteutetut ideat

2★	Idea: Uusi skeittipuisto	167
1★9	Idea: Hyppytorni järven rannalle	99
10★	Idea: Jalkapallokentän kunnostus	53
5★	Idea: Mopomiitti	0

Kaverit | Naapurit | Suosituimmat

★	Kunkku Mansikkamaa	Idea: Uusi skeittipuisto	125
★	Keisari Karkkikyä	Idea: Hyppytorni järven rannalle	97
★	Nopsa Kansancity	Idea: Jalkapallokentän kunnostus	43
★	Leo LätkäLandia	Idea: Mopomiitti	56

50 000 € | Ehdotetut ideat | Toteutetut ideat

8 300 €	Idea: Uusi skeittipuisto	167
15 100 €	Idea: Hyppytorni järven rannalle	99
19 700 €	Idea: Jalkapallokentän kunnostus	53
25 000 €	Idea: Mopomiitti	0

Kaverit | Naapurit | Suosituimmat

7★	Kunkku Mansikkamaa	Idea: Uusi skeittipuisto	125
9★	Keisari Karkkikyä	Idea: Hyppytorni järven rannalle	97
★	Nopsa Kansancity	Idea: Jalkapallokentän kunnostus	43
2★	Leo LätkäLandia	Idea: Mopomiitti	56

## 5.5 Käyttäjätestaus

Käyttäjätestaus on yleiskäsite, jolla viitataan kaikkiin menetelmiin, joilla voidaan testata tuotteen käyttökokemusta. Käyttäjätestausta voidaan hyödyntää palvelun jokaisessa kehitysvaiheessa, mutta mitä aikaisemmin se otetaan käyttöön, sitä suurempi hyöty siitä saadaan. (Agenda 2019.)

Tässä opinnäytetyössä kehitetyn pelikonseptin käyttäjätestauksessa käytettiin menetelmänä käytettävyydestausta ja puolistrukturoitua haastattelua. Agendan (2019) mukaan käytettävyydestaustassa palvelun prototyyppi tai valmis palvelu annetaan loppukäyttäjille testattavaksi ohjatussa tilanteessa. Testaustilanteen jälkeen analysoidaan käytössä esiintyneet ongelmat. Käytettävyydestausta on menetelmänä tärkeä, sillä se lisää asiakasymmärrystä, ja sillä voidaan löytää mobiilisovelluksen käytettävyyden ongelmat. Käytettävyydestausta-menetelmä voidaan toteuttaa koko palvelulle, sen osalle tai tietyille ominaisuudelle. Optimaalisessa tilanteessa menetelmää käytetään useita kertoja suunnittelu- ja kehitysvaiheessa. Jo viiden testajan avulla voidaan löytää 85 % käytettävyysongelmista.

Käytettävyydestausta toteutettiin kuudella Mukkulan koulun oppilaalla Mukkulan nuorisotilassa. Tiukkojen koronaohjeiden takia testausta ei toteutettu koulun tiloissa. Yhteyshenkilö Mukkulan koulusta rekrytoi jo aikaisemmissa opinnäytetyön vaiheissa olleita nuoria mukaan käyttäjätestaukseen. Käyttäjätestaajien valintaan vaikutti myös opetuksen hybriditoteutus ja lähiopetuksessa olevien oppilaiden aikataulut. Käyttäjätestauksessa neljä nuorta oli 7.–9. -luokkalaisia ja kaksi nuorta oli 5.-luokkalaisia. Kaksi testaajaa oli ollut mukana haastatteluissa ja kaksi työpajoissa. Viidesluokkalaiset pyydettiin testaustilanteeseen mukaan nuorisotilalta, kun kaksi aiemmin rekrytoitua nuorta perui äkillisesti. Viidesluokkalaiset eivät kuulu pelin kohderyhmään, mutta he olivat kiinnostuneita kokeilemaan pelaamista prototyyppillä. Käytettävyydestaustassa nuoret testasivat pelin prototyyppin pelattavuutta testipuhelimella. Nuoria ohjeistettiin ennen testin alkua käytettävyydestaustasta ja sen kulusta sekä haastatteluista. Nuoria pyydettiin selostamaan ääneen testaamisen ajan mitä he näkevät ja miten he toimivat pelissä. Käyttäjätestauksessa aikaa oli varattu kullekin nuorelle 15 minuuttia. Käytettävyydestausta ja haastattelut nauhoitettiin ja haastattelut kirjoitettiin auki litteroimalla.

Hypoteesina oli, että pelin pystyy pelaamaan läpi, vaikka kirjoitus tai kartan liikuttaminen eivät toimi prototyypissä. Testaustilanteessa havaitsin ongelman ohjelmassa, jolla prototyyppi tehtiin: painaessa ei-linkitettyä objektia, se muuttaa kaikki linkitettyt objektit sinisiksi. Tämä saattoi paljastaa testaajalle mistä kohtaa ruutua tulisi painaa. Kaikki nuoret eivät kuitenkaan huomanneet sovelluksen antamaa vihjettä. Prototyypin käyttö oli hieman kömpelöä puhelimella, sillä se ei reagoanut näytön kosketukseen herkästi. Tämä näyttäytyi siten, että nuoret joutuivat painamaan näyttöä lujemmin tai useampaan kertaan, ennen kuin se reagoi. Prototyyppi toimi myös vähän hitaammin, kuin julkaistut pelit yleensä.

Havaitsin pelin pitkien tekstien olevan liian pienikokoista, sillä kaikki testaajat siristivät silmiään tai hakeutuivat lähemmäs testipuhelinta. Kuitenkin kysyttäessä tekstin koosta vain 1/6 toivoi sen olevan suuremmalla koolla. Mielenkiintoista oli huomata, että mitä vanhempi testaaja oli, sitä pidemmälle polkua hän jaksoi mennä ennen takaisin päin hakeutumista. Kaksi nuorinta testaajaa etenivät vain yhden klikkauksen päähän päänäkyvästä. Kukaan testaajista ei löytänyt keskustelumahdollisuutta itsenäisesti ennen vihjeiden antoa. Se koettiin kuitenkin hyväksi ominaisuudeksi. Hyviksi asioiksi koettiin pormestarin antamat ohjeistukset ja vinkit. Pelin säännöt koettiin hyväksi ja helposti sisäistettäväksi.

Havaitsin, että peli ei nykyisessä muodossaan soveltunut viidesluokkalaistalle. Heille haasteellista oli keskittyä lukemiseen ja kulkea pidempiä polkuja pelissä. Haasteet nuorempien testaajien kanssa eivät yllättäneet, sillä he olivat kohderyhmän ulkopuolelta, eikä peliä oltu kehitetty heidän ikätasolleen sopivaksi. Tämä testaus oli tärkeä ja korosti huomiota siitä, että jatkossa tuotetta kehitettäessä tulisi huomioida myös nuorempia ikäryhmiä. Vaikeuksia saattoi iän lisäksi olla nuorimpien testaajien puutteellinen suomen kielen ymmärtäminen. Heille testaustilanne oli muita ohjatumpaa. Yläkouluikäisille testaajille koin pelin soveltuvan hyvin. Loppukäyttäjien arvioita pelin prototyypistä esitellään luvussa 6.3.



Kuva 12. Pelin käytettävyytestaus

# 6. PELIKONSEPTIN ESITTELY

## 6.1 Pelin designin esittely

Kaupunki ostaa peliin vuosittaisen lisenssin, jolloin he voivat muokata pelin tiettyjä ominaisuuksia. Esimerkkeinä tästä ovat kaupungin oma kartta, sekä osallistuvan budjetoinnin vaihtelevat reunaehdot. Pelin pääsee lataamaan kotikaupungin verkkosivuilla olevasta linkistä, joka ohjaa käyttäjän sovelluskaupassa oikeaan sovellusversioon. Kaupungin sivuilla tulee olla myös kirjautumiskoodi, joka syötetään peliin manuaalisesti. Pelin kirjautumisivulle (kuvio 19) kirjoitetaan kaupungin koodi, jotta tunnistetaan eri kaupunkien pelaajat ja jätetyt ideat voidaan ohjata oikeisiin osallistuvan budjetoinnin hankkeisiin. Sovelluskaupassa peli on muuten piilotettu, eikä sitä voi löytää ilman kaupungin linkkiä. Piilottamalla peli sovelluskaupasta, vähennetään tunnistamattomien pelaajien määrää, sekä sekaannusta kaupunkien kirjautumiskoodien suhteen.

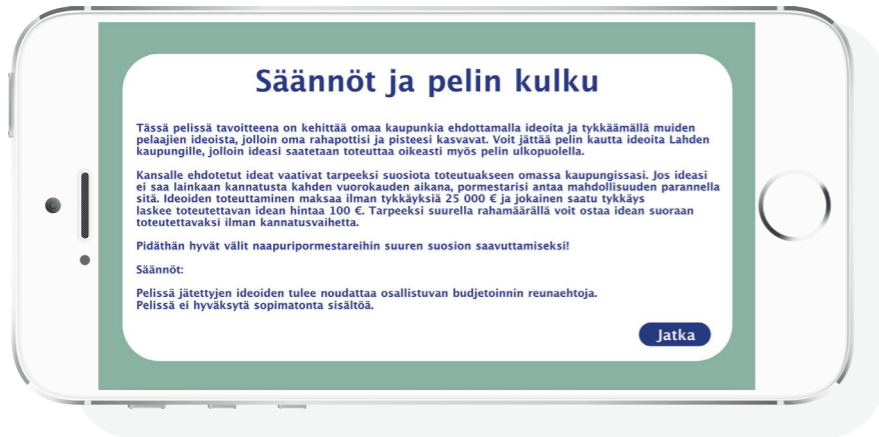
Pormestaria valitessa tulee valita edustaja kaupungille neljästä valmiista pormestarihahmosta (kuvio 20). Valittuasi pormestarin, tulee sinun nimetä pelaajahahmosi sekä kaupunkisi. Pormestari ohjaa sekä neuvoo pelin kulkua pelatessa.



Kuvio 19. Pelin kirjautumissivu



Kuvio 20. Pelin pormestarin valintanäkymä

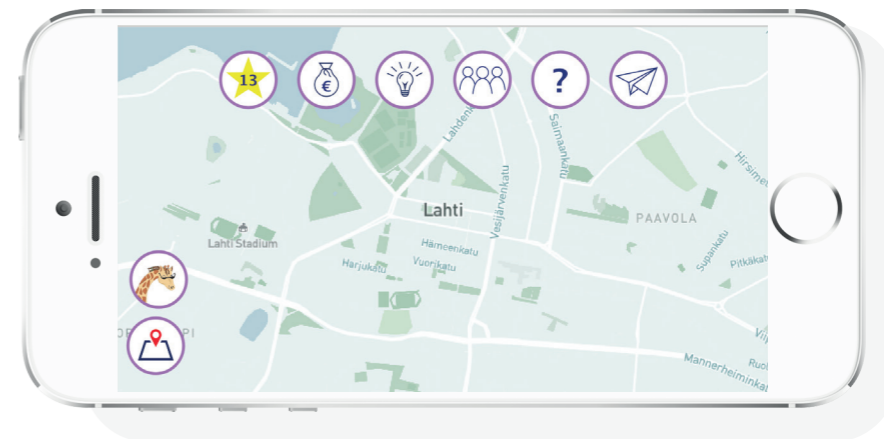


Kuvio 21. Pelin säännöt

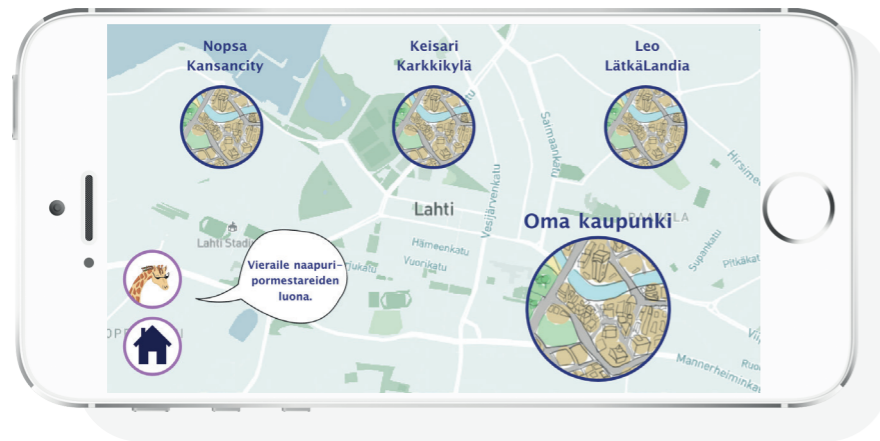


Kuvio 22. Pelin rahat ja pisteet

Säännöissä ja pelin kulussa (kuvio 21) käydään läpi pelin tavoitteet, säännöt sekä rahat ja pisteet (kuvio 22). Ehdotettujen ideoiden saama suosio laskee toteuttamisen hintaa. Ideoiden toteuttaminen ilman tykkäyksiä maksaa 25 000 € ja jokainen idean saama tykkäys laskee toteuttamisen hintaa 100 €. Rahaa voi tienata 1000 € tykkäämällä muiden pelaajien ideoista ja 500 € jokaisesta saadusta tykkäyksestä. Kaupungissa vieraileminen tuottaa 100 € kaupungin omistajalle, rajoittuen kuitenkin yhteen kertaan päivässä pelaajaa kohden. Pelaaja saa 50 pistettä jokaisesta hänen toteuttamastaan ideasta, sekä +1 pistettä jokaisesta toteutetun idean saamasta tykkäyksestä.



Kuvio 23. Pelin päänäkymä



Kuvio 24. Pelin karttatoiminto



Kuvio 25. Naapurinäkymä

Pelin päänäkymän (kuvio 23) vasemmassa alanurkassa näkyy pormestarihahmo, sekä karttatoiminto. Yläreunasta löytyvät tähti, rahasäkki, idealamppu, kaverit, kysymysmerkki sekä paperilennokki. Päänäkymässä taustalla toimii kotikaupungin kartta, jota on mahdollista liikuttaa ja josta löytyy jättämiesi ideoiden sijainnit. Tähten sekä rahasäkin alta löytyvät pelaajan kokonaispisteet ja keräämät rahat.

Karttatoiminnosta (kuvio 24) aukeaa kotikaupungin kartta, jossa voi liikkua vapaasti ja vieraila naapuripormestareiden kaupungeissa. Karttatoiminnosta löytää oman kaupunkinsa sijainnin kotikaupungin kartalta. Naapurikaupungeissa vierailtaessa voit tykätä naapureiden ideoista sekä näet kaikki heidän toteuttamansa ideat (kuvio 25).



Kuvio 26. Reunaehdot



Kuvio 27. Idean jättäminen

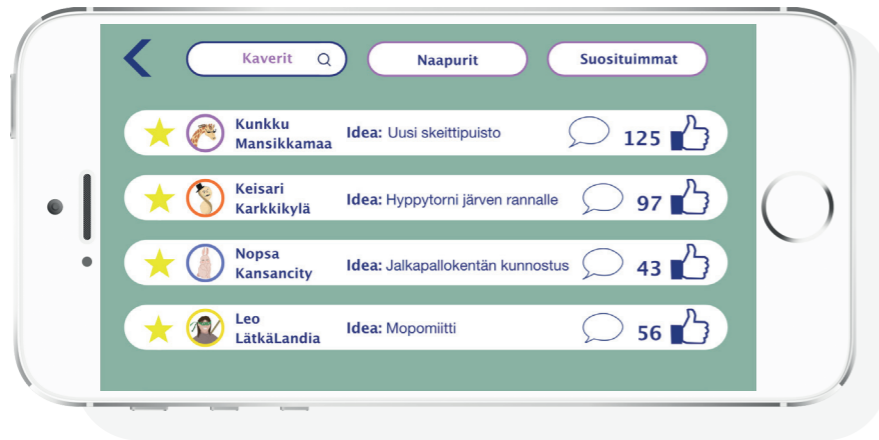


Kuvio 28. Tietovisa

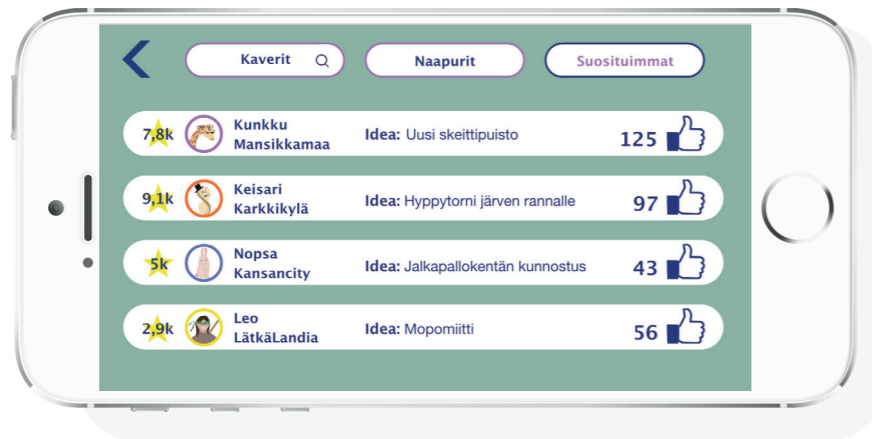
Idealamppu ohjaa tietopakettiin osallistuvasta budjetoinnista ja ideoiden reunaehdoista (kuvio 26). Ideaa ehdottaessa pormestari esittää apukysymyksiä ideoinnin helpottamiseksi (kuvio 27). Idean ehdottamisen jälkeen seuraa tietovisa (kuvio 28), joka opettaa osallistuvan budjetoinnin reunaehdoista, paljastaen oikeat ja väärät vastaukset. Tietovisan voi tehdä useaan kertaan oppimisen parantamiseksi. Tietovisan jälkeen näkyy ehdottamasi ideat, niiden keräämät tykkäykset sekä toteuttamiseen vaadittu hinta (kuvio 29).



Kuvio 29. Omat ideat



Kuvio 30. Kaverinäkymä



Kuvio 31. Suosituimmat ideat

Kaverinäkymästä löytyy lisätyt kaverit (kuvio 30), heidän ehdottamat ideat sekä niiden keräämät tykkäykset. Hakutoiminnolla löytää kotikaupungissa olevia muita pelaajia heidän nimimerkillään ja kaverin lisättyä pystyy heidän kanssaan juttelemaan. Oma kaupunkia lähinnä olevat pelaajat ja heidän uusimmat ideansa löytyvät "Naapurit"-painikkeen takaa. Näkymästä löytyy oman kotikaupungin pelaajien tykkäysvaiheen suosituimmat ideat (kuvio 31), sekä heidän kokonaispisteiden määrä.



Kuvio 32. Idean lähettäminen osallistuvan budjetoinnin prosessiin



Kuvio 33. Pelin kiitossivu

Pelin sisäinen tekstikenttä on synkronoitu pelaajan kotikaupungin osallisuuslupaan kanssa, josta pelaaja voi jättää harkitsemansa idean kotikaupunkinsa osallistuvan budjetoinnin prosessiin (kuvio 32). Näkymästä löytyy linkki kotikaupungin osallistuvan budjetoinnin verkkosivuille lisätietojen saamiseksi. Ehdotettu idea siirtyy pelaajan kotikaupungin asiantuntijoiden arvioitavaksi (kuvio 33).

## 6.2 Käyttäjien arvio lopullisesta tuotteesta

Pelin prototyypin käytettävyydestä kuvataan tarkemmin luvussa 5.6. Käytettävyydestäuksen jälkeisessä haastattelussa nuoret kuvasivat sanallisesti testausilannetta ja pelin prototyypin käytettävyyttä. Kysyttäessä pelin vahvuuksia, nuoret vastasivat seuraavasti:

*Just se oli kivaa, et voi kommentoida muiden ideoita ja laittaa omia sinne. Vaikutti ihan niinku helposti opittavalta, se oli helppoa ja yksinkertaista.*

*Se tota, se kommunikointi. Siellä se oli tehty tosi niinku helpoksi silleen, että tästä vaan pääset kommentoimaan ja se ideoiden jättäminen oli jo tehty kanssa helpoksi. Semmonen niinku varmaan tarkoitus onkin, että yksinkertainen ja semmonen simppelellä käyttää. Siinä on onnistuttu.*

*No mun mielestä ainakin se just, että ohjeet oli niinku hyvin selitetty. Ja mun mielestä aika siistii se et niinku pystyt laittaa Lahden kaupungille sen sun idean ja et sä pystyt vaikuttaa niinku asioihin.*

Kysyttäessä pelin heikkouksia, nuoret vastasivat seuraavasti:

*No, tää nyt on tietenkin eka versio ja hieman kömpelyyttä käyttää. Ei ole niin sulavaa vielä ja se on beta-vaiheessa vielä täysin ymmärrettävää.*

*Ei mun mielestä mitään mikä olis jäänyt mieleen.*

Eräs työpajoissa mukana ollut nuori vastasi seuraavasti, viitaten pelin suunnitteluun:

*Se vaikutti aika mielenkiintoseksi, se että sä pystyt oikeesti toteuttamaan niitä meidän ideoita.*

Yleisesti nuoret olivat tyytyväisiä pelin estetiikkaan ja mekaniikkaan. Symbolit ja ohjeet koettiin helpoiksi sekä pisteiden ja rahan kertyminen koettiin loogiseksi. Lähes kaikki pelaisivat peliä uudestaan joko viihdekäytössä tai koulussa.

Pelin lopullinen konsepti ja prototyyppi esiteltiin Lahden osallistuvan budjetoinnin ydinryhmälle sekä toimeksiantajalle järjestetyssä etätilaisuudessa Teams-alustan välityksellä. Palaute Lahden osallistuvan budjetoinnin työryhmältä oli positiivista ja innostunutta. Nuorten ajatusten kiteyttäminen peliin sekä pelin selkeä ja helppokäyttöinen käyttöliittymä sai hyvää palautetta ja kiitosta. Prototyypistä toivottiin toimivaa peliä ja sillä uskottiin olevan käyttöä Lahdessa. Kerätyt tiedot nuorten toiveista ja tarpeista antavat hyvää viitettä siitä, mitä seuraavilla osallistuvan budjetoinnin kierroksilla tulisi kehittää.

## 6.3 Toimeksiantajan arvio lopullisesta tuotteesta

Osallistuvaa budjetointia, “osbu”, toteutetaan nykyisin useissa suomalaiskunnissa. Teema kiinnostaa entistä laajemmin myös muualla. EmPowering Participatory Budgeting in the Baltic Sea Region -hanke tutkii ja kehittää osbua Itämeren alueella pilotoiden sitä erilaisissa kunnissa. Suomesta mukana ovat Lahden ja Riihimäen kaupungit. Hankkeessa on kuitenkin tunnistettu erityisryhmiä, joita jopa tämänkaltaisilla moderneilla demokratiainnovaatioilla on vaikeampaa tavoittaa. Yksi tällaisista ryhmistä ovat nuoret, jotka jäävät usein myös perinteisen demokratian ilmiöiden, kuten vaaleissa äänestämisen ulkopuolelle. Osbu voisi tarjota heille luontevan kanavan lähteä mukaan yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen, joten tiedon lisääminen ja tekeminen houkuttelevaksi on kiinnostava kehittämiskohde.

Seesam Tsokkinen toimi entuudestaan EmPaci -hankkeessa, ja hänellä oli lisäksi käytännön kokemusta osallistuvan budjetoinnin toteuttamisesta Lahden kaupungin OmaLahti-osallistuvan budjetoinnin pilotista. Tämän yhteisen kokemuksen pohjalta virisi ajatus nuorille suunnatusta osbupelistä, ja siten Tsokkisen opinnäytetyön tukemisesta myös hankkeen kautta.

Yhteistyö Tsokkisen kanssa oli erittäin miellyttävää ja innostavaa – erilaisten ihmisten kohtaaminen on hänelle vahvuus. Hän työskenteli systemaattisesti, mutta joustavasti suunnitellessaan ja toteuttaessaan osbupelin prototyyppejä, sekä kartoittaessaan nuorten ajatuksia ja toiveita peliin liittyen. Seesam omaa myös vahvaa visuaalista osaamista, joka tukee asiakaslähtöisen tuotteen/palvelun muotoilua, vahvistaen osaltaan pelin opetuksellista otetta ja vaikuttavuutta. Lopputuloksessa yhdistyvät nuorten toiveet ja ideat, sekä toiminnallisuus, visuaalinen kiinnostavuus ja vahva asiatieto. Tämä innostava kokonaisuus kerääkin varmasti monen ikäisiä ihmisiä osbun pariin.

Opinnäytetyö ja siinä kehitetty osbupelin prototyyppi tuovat hanketoimijoille ja muille aiheesta kiinnostuneille lisäymmärrystä nuorten ajatuksista ja toiveista osallistuvaa budjetointia kohtaan. Myös lisääntynyt ymmärrys pelillisyyden hyödyistä voi auttaa muiden vaikeasti tavoitettavien ryhmien tavoittamisessa. Pelin prototyyppi mahdollistaa uudenlaisten käytännön kokeilujen toteuttamisen osana tulevia osallistuvan budjetoinnin toteutuksia. Toivotaan, että prototyypistä kehittyy ajan myötä myös kokeiluversio, jota voitaisiin hyödyntää jatkossa yhä laajemmin.

On ollut ilo olla mukana mahdollistamassa tätä opinnäytetyötä, ja päästä levittämään sen kautta hankittua tietoa – toivottavasti pääsemme pian pelaamaan tätä mainiota osbupeliä joukolla!

### Annukka Heinonen

LAB-ammattikorkeakoulu

Projektipäällikkö, **EmPaci** –

EmPowering Participatory Budgeting in the Baltic Sea Region -hanke

# 7. YHTEENVETO

Nuorten osuus kaupunkisuunnittelussa on hajanaista ja vaihtelevaa eri kaupunkien välillä. Palveluiden sähköistyminen ja osallistavien tapahtumien mainostaminen sosiaalisessa mediassa on vaikuttanut positiivisesti nuorten osallistumiseen kaupungin kehittämisessä. Nuoret ovat EmPaci-hankkeen mukaan yksi vaikeasti tavoitettavista ryhmistä. Opinnäytetyön toimeksiantona oli suunnitella nuorten osallisuutta edistävä työväline osallistuvan budjetoinnin ideointivaiheen tueksi ja lopputuotteeksi valittiin sovellus. Työn toimeksiantajana toimi Itämeren maiden yhteinen EmPaci-hanke, jossa tutkitaan erilaisia osallistuvan budjetoinnin käytäntöjä ja niiden toteuttamista kunnissa. Suomesta EmPaci-hankeessa mukana ovat LAB-ammattikorkeakoulu ja Tampereen yliopisto ja hankkeen pilottikohteita Suomessa ovat Lahden ja Riihimäen kaupungit.

Opinnäytetyössä pelillistettiin osallistuvan budjetoinnin ideointivaihe, ja sen hyötytarkoituksena on osallistaa nuoria osallistuvan budjetoinnin prosessiin, tarjoten nuorille mahdollisimman helppo ja mieluisa väylä kuntademokraattiseen päätöksentekoon. Pelin tarkoituksena on kannustaa nuoria osallistumaan osallistuvan budjetoinnin ideointivaiheeseen, samalla opettaen osallistuvan budjetoinnin reunaehdotuksia ja yhteisten verorahojen käyttämistä kaupungin kehittämisessä. Taustatutkimuksessa huomattiin, että nuoret ovat aktiivisia ja innokkaita osallistumaan lähiympäristöään koskeviin päätöksiin, mutta he eivät ole löytäneet sopivaa keinoa vaikuttaa.

Työn ajankäyttö epäonnistui osittain, sillä osallistavien menetelmien toteuttaminen ja tulosten analysointi vei odotettua enemmän aikaa. Pelin tavoitteet täyttyivät, vaikkakin se vaatii vielä lisää iteraatiokierroksia. Jatkossa peliä tulisi kehittää sopivaksi myös nuoremmille käyttäjille, sekä niille, jotka eivät osaa kunnolla suomen kieltä, tekemällä pelistä eri kieliversioita. Lisäksi tulisi ratkaista osallistuvan budjetoinnin terminologian haasteet. Keskusteluissa toimeksiantajan kanssa nousi esiin jatkokehitysehdotus; taustatietoja voisi kerätä pelaajalta ennen idean lähettämistä kaupungin osallisuuslautalalle. Tämä toiminto vaatisi kuitenkin testausta ja havainnointia, kuinka nuoret siihen suhtautuisivat.

Käyttäjätestauksessa nousi esiin jatkokehitysehdotuksia visuaalisille sekä sisällöllisille ominaisuuksille. Visuaalisesti peli voisi olla näyttävämpi grafiikan syvyydellä, tarkkuudella sekä liikkuvilla elementeillä. Peliin toivottiin myöskin äänitehosteita. Työpajoissa nuoret toivoivat omaa hahmoa, jota pystyisi kehittämään ostamalla sille ominaisuuksia ja ulkonäköön liittyviä tarvikkeita. Sisällöllisesti peli mahdollisesti tarvitsisi moderaattorin tai tekoälyn valvomaan sopimattoman sisällön julkaisemista. Kehitetty osallisuuspelellä tavoittaa kohderyhmän, sillä käyttäjätestauksessa ilmeni nuorten olevan halukkaita pelaamaan peliä jatkossakin.

# LÄHTEET

## Painetut lähteet

- Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. 2. painos. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus.
- Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja: ideasta eteenpäin. 1. painos. Oulu: Kustannus Oy Rajalla.
- Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. 2009. Kehittämistyön menetelmät: uudenlaista osaamista liiketoimintaan. 1. painos. Helsinki: WSOYpro Oy.
- Schell, J. 2015. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Second Edition. Boca Raton: Taylor & Francis Group.

## Verkkolähteet

- Agenda. 2019. Digitaalisen palvelun käytettävyydestä – mitä, miksi, miten? Viitattu 24.4.2021. Saatavissa <https://agendahelsinki.fi/2019/08/08/kaytettavyyst-estaus-mita-miksi-miten/>
- Ahonen, V. & Rask, M. 2019. Osallistuvan budjetoinnin mallit ja trendit Suomessa. Uutta kunnista. Nro. 2/2019. Suomen Kuntaliitto. Viitattu 9.4.2021. Saatavissa <https://www.kuntaliitto.fi/julkaisut/2019/1985-osallistuvan-budjetoinnin-mallit-ja-trendit-suomessa>
- Cabannes, Y. & Lipietz, B. 2017. Revisiting the democratic promise of participatory budgeting in light of competing political, good governance and technocratic logics. Environment & Urbanization. International Institute for Environment. Vol. 30 (1). 67–84. Viitattu 7.4.2021. Saatavissa <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0956247817746279#articleCitationDownloadContainer>
- Dale, S. 2014. Gamification: Making work fun, or making fun of work? Business Information Review. Vol. 31 (2). 82–90. Viitattu 15.3.2021. Saatavissa [https://www.researchgate.net/publication/270723662\\_Gamification\\_Making\\_work\\_fun\\_or\\_making\\_fun\\_of\\_work](https://www.researchgate.net/publication/270723662_Gamification_Making_work_fun_or_making_fun_of_work)
- Deterding, S. 2015. The Lens of Intrinsic Skill Atoms: A Method for Gameful Design. Human-Computer Interaction. Vol. 30 (3–4). 294–335. Viitattu 15.3.2021. Saatavissa [https://www.researchgate.net/publication/277288978\\_The\\_Lens\\_of\\_Intrinsic\\_Skill\\_Atoms\\_A\\_Method\\_for\\_Gameful\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/277288978_The_Lens_of_Intrinsic_Skill_Atoms_A_Method_for_Gameful_Design)
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. 2011. From game design elements to gamefulness: defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. 9–15. Viitattu 23.3.2021. Saatavissa [https://www.researchgate.net/publication/230854710\\_From\\_Game\\_Design\\_Elements\\_to\\_Gamefulness\\_Defining\\_Gamification](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification)
- Giordano, F., Morelli, N., De Götzen, A. & Hunziker, J. 2018. The stakeholder map: A conversation tool for designing people-led public services. Viitattu 18.4.2021. Saatavissa <https://servdes.org/wp/wp-content/uploads/2018/07/48.pdf>

Goldfrank, B. 2007. Lessons from Latin America's Experience with Participatory Budgeting. Teoksessa Shah, A. (toim.) Participatory Budgeting. Public Sector Governance and Accountability Series. The International Bank for Reconstruction and Development / The World Bank. 91–126. Viitattu 24.3.2021. Saatavissa <http://documents1.worldbank.org/curated/en/635011468330986995/pdf/394980REVISED0101OFFICIAL0USE0ONLY1.pdf>

Goldfrank, B. 2012. The World Bank and the Globalization of Participatory Budgeting. Journal of Public Deliberation. Vol. 8 (2). 1–18. Article 7. Viitattu 7.4.2021. Saatavissa <https://delibdemjournal.org/article/id/415/>

Huotari, K. & Hamari, J. 2017. A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. Electronic markets. Vol. 27 (1). 21–31. Viitattu 22.3.2021. Saatavissa <https://www-proquest-com.ezproxy.saimia.fi/docview/1865253937?accountid=202350>

Innokylä. Viisi kertaa miksi. Viitattu 24.4.2021. Saatavissa <https://innokyla.fi/fi/tyokalut/viisi-kertaa-miksi>

Karimi, K. & Nickpayam, J. 2017. Gamification from the Viewpoint of Motivational Theory. Italian Journal of Science & Engineering. Vol. 1 (1). 34–42. Viitattu 25.3.2021. Saatavissa [https://www.researchgate.net/publication/318661654\\_Gamification\\_from\\_the\\_viewpoint\\_of\\_motivational\\_theory](https://www.researchgate.net/publication/318661654_Gamification_from_the_viewpoint_of_motivational_theory)

Kuntalaki 8.2.2019/175. Suomen laki. Viitattu 17.2.2021. Saatavissa <https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2015/20150410>

LAB University of Applied Sciences. Empowering Participatory Budgeting in the Baltic Sea Region (EmPaci). Viitattu 28.4.2021. Saatavissa <https://lab.fi/fi/projekti/empowering-participatory-budgeting-baltic-sea-region-empaci>

Lahden kaupunki. 2020a. Osallistuva budjetointi. Lahden kaupunki. Viitattu 11.3.2021. Saatavissa <https://www.lahti.fi/kaupunki-ja-paatoksenteko/osallistu-ja-vaikuta/osbu/>

Lahden kaupunki. 2020b. Osallistuvan budjetoinnin ideointivaihe. Raportti. Ei julkaistu.

Lehtinen, L. 2021. Kuva 11. Nuoret työpajassa. Viitattu 29.4.2021.

Näpärä, L. 2017. Haastattelun lajityypit. Spoken. Viitattu 25.4.2021. Saatavissa <https://spoken.fi/2180/>

Ovaska, T. 2014. Vertailevaa kehittämistä, osa 1. UEFLibrary. Blogi. Viitattu 18.4.2021. Saatavissa <https://ueflibrary.wordpress.com/2014/10/31/vertailevaa-kehittamista-osa-1/>

Pihlaja, R. 2017. Osallistuva budjetointi kunnissa ja maakunniaakunnissa. Kuntaliitto. Viitattu 23.3.2021. Saatavissa [https://lab.fi/sites/default/files/2020-02/osallistuvabudjetointi\\_ebook\\_0.pdf](https://lab.fi/sites/default/files/2020-02/osallistuvabudjetointi_ebook_0.pdf)

Pihlaja, R. & Sandberg, S. 2012. Alueellista demokratiaa? Lähidemokratian toimintamallit Suomen kunnissa. Valtiovarainministeriö. 27/2012. Viitattu 23.3.2021. Saatavissa <https://vm.fi/documents/10623/1107144/Alueellista+demokratiaa++Lähidemokratian+toimintamallit+Suomen.pdf/597e319d-32b2-4f35-8f0b-5baf-b64020f4>

Rask, M. & Ertiö, T. 2019. Yhteisluomisen tutka. Malli osallisuustoiminnan kokonaisvaltaiseen arviointiin. Strateginen tutkimus. Helsingin yliopisto. Viitattu 9.4.2021. Saatavissa [https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/304554/Bibu\\_Policy\\_Brief\\_2\\_verkko\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/304554/Bibu_Policy_Brief_2_verkko_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ruhi, U. 2015. Level Up Your Strategy: Towards a Descriptive Framework for Meaningful Enterprise Gamification. Technology Innovation Management Review. Vol. 5 (8). 5–16. Viitattu 23.3.2021. Saatavissa [https://www.researchgate.net/publication/326311784\\_Level\\_Up\\_Your\\_Strategy\\_Towards\\_a\\_Descriptive\\_Framework\\_for\\_Meaningful\\_Enterprise\\_Gamification](https://www.researchgate.net/publication/326311784_Level_Up_Your_Strategy_Towards_a_Descriptive_Framework_for_Meaningful_Enterprise_Gamification)

Salminen, J., Häikiö, L. & Lehtonen, P. 2016. Osallistuva budjetointi hallinnollisena ja poliittisena käytäntönä. Hallinnon tutkimus. Vol. 35 (1). 60–75. Viitattu 24.3.2021. Saatavissa <https://journal.fi/hallinnontutkimus/article/view/98459>

Savolainen, E. 2016. Opas muotoilukasvatukseen tehtäviin. Suomen Elinkeinoelämän Keskusarkisto, Designarkisto. Viitattu 26.4.2021. Saatavissa [https://www.elka.fi/designarkisto/images/Muotoilukasvatus/Muotoilukasvatus\\_ohje.pdf](https://www.elka.fi/designarkisto/images/Muotoilukasvatus/Muotoilukasvatus_ohje.pdf)

Seppo. Seppo –pelialusta. Viitattu 26.3.2021. Saatavissa <https://seppo.io/>

Sintomer, Y., Herzberg, C., Allegretti, G. & Röcke, A. 2010. Learning from the South: Participatory Budgeting Worldwide – an Invitation to Global Cooperation. Dialog Global. Nro. 25. Viitattu 8.4.2021. Saatavissa [https://library.uniteddiversity.coop/Decision\\_Making\\_and\\_Democracy/Participatory\\_Budgeting/Learning\\_from\\_the\\_South-Participatory\\_Budgeting\\_Worldwide.pdf](https://library.uniteddiversity.coop/Decision_Making_and_Democracy/Participatory_Budgeting/Learning_from_the_South-Participatory_Budgeting_Worldwide.pdf)

Sitra. Mitä on uusi demokratia? Viitattu 10.4.2021. Saatavissa <https://www.sitra.fi/aiheet/uusi-demokratia/#ajankohtaista>

Tampereen Seppo -pelialusta. Kuva 4. Näyttökuvana. Ei julkaistu. Viitattu 23.3.2021.


Työ- ja elinkeinoministeriö & Opetus- ja kulttuuriministeriö. Muotoile Suomi. Kansallinen muotoiluohjelma. Ehdotukset ohjelman strategiaksi ja toimenpiteiksi. Viitattu 10.4.2021. Saatavissa <https://tem.fi/documents/1410877/2901871/Kansallinen%20muotoiluohjelma/57768a95-f3a9-4397-88a4-6cdae8f20e01>

Werbach, K. 2014. (Re) Defining Gamification: A Process Approach. Persuasive Technology. Lecture Notes in Computer Science. Vol. 8462. 266–272. Viitattu 23.3.2021. Saatavissa [https://www.semanticscholar.org/paper/\(Re\)Defining-Gamification%3A-A-Process-Approach-Werbach/94765d84317982c793d60d-988b4a9a6a9a6acc69#extracted](https://www.semanticscholar.org/paper/(Re)Defining-Gamification%3A-A-Process-Approach-Werbach/94765d84317982c793d60d-988b4a9a6a9a6acc69#extracted)

# Liitteet

## Liite 1. Nuorille suunnattu kysely

### Nuorille suunnattu kysely osallistuvasta budjetoinnista

 Pakolliset kentät merkitään asteriskilla (\*) ja ne tulee täyttää lomakkeen viimeistelemiseksi.

Tämä kysely on suunnattu alle 18-vuotiaille nuorille ja sen tarkoituksena on selvittää, miten tunnettu osallistuva budjetointi on terminä ja prosessina nuorten keskuudessa. Kysely tehdään täysin anonymisti, eikä yksittäistä henkilöä voida tunnistaa vastausten perusteella.

Kysely on osana LAB-ammattikorkeakoulussa tehtävää opinnäytetyötä. Opinnäytetyössä selvitetään, miten nuoret kokevat osallistumisen omaa kotikaupunkiansa koskeviin päätöksiin osallistuvan budjetoinnin keinoin ja kuinka se tulisi jatkossa tehdä nuoria itseään kiinnostavalla tavalla.

#### 1. Sukupuoli \*

- Nainen
- Mies
- Muu
- En halua vastata

#### 2. Ikä \*

#### 3. Paikkakunta \*

#### 4. Osallistutko jonkin kerhon, järjestön, harrastusryhmän, hengellisen tai henkisen yhteisön toimintaan (esimerkiksi urheiluseura, puolue, kuoro, seurakunta)?

- Päivittäin
- Viikoittain
- Kuukausittain
- Muutaman kerran puolessa vuodessa
- Muutaman kerran vuodessa
- En koskaan

#### 5. Oletko kuullut osallistuvasta budjetoinnista eli osbusta?

- Kyllä
- En

#### 6. Tiedätkö miksi ja mihin osallistuvaa budjetointia käytetään?

- Kyllä
- En

#### 7. Kuvaile omin sanoin miksi ja mihin osallistuvaa budjetointia käytetään?


**8. Onko kotikaupungissasi toteutettu osallistuvaa budjetointia?**

- Kyllä  
 Ei  
 En osaa sanoa

**9. Oletko osallistunut aiemmin osallistuvaan budjetointiin?**

- Kyllä  
 En  
 En tiedä

**10. Jos et ole osallistunut, mikä oli suurin syy? (valitse yksi tai useampi vaihtoehto)**

- En ole kiinnostunut paikallispolitiikasta  
 En ole kiinnostunut yhteiskunnallisista asioista  
 En ole saanut tarpeeksi tietoa voidakseni osallistua  
 Se oli hankalaa tai minulla ei ollut aikaa osallistua  
 Oli vaikeaa löytää luotettavaa tietoa  
 Muusta syystä, mistä?

**11. Millaiseksi koet lähiympäristöäsi ja kaupunkiasi koskeviin päätöksiin osallistumisen?**

- Erittäin helppoksi  
 Helppoksi  
 Vähän haastavaksi  
 Erittäin haastavaksi  
 En osaa sanoa

**12. Osallistuisitko mielelläsi pelin tai muun sovelluksen avulla lähiympäristöäsi ja kaupunkiasi koskeviin päätöksiin?**

- Kyllä  
 En  
 En osaa sanoa

**13. Koetko tärkeäksi sen, että voit pelata yhdessä/olla kontaktissa muiden kanssa ja jakaa kokemuksia ja tuloksia?**

- Kyllä  
 En  
 En osaa sanoa

**14. Vaikuttaisin kaupungin asioihin mieluiten... (valitse yksi tai useampi vaihtoehto)**

- Sähköisesti  
 Paperilomakkeella  
 Kasvotusten  
 Tavalla ei ole minulle väliä  
 Muu tapa, mikä?

**15. Haluaisin vaikuttaa oman kotikaupunkini...(valitse yksi tai useampi vaihtoehto)**

- Koulutusasioihin
- Kulttuuriasioihin
- Sosiaalipalveluihin
- Nuorisopalveluihin
- Terveyspalveluihin
- Liikuntapalveluihin
- Kaupunkisuunnitteluun
- Yhdyskuntatekniikkaan
- Ympäristöpalveluihin
- Ekologisiin kysymyksiin
- Matkailuasioihin
- Hallintoon
- Ei mihinkään edellä mainituista
- Muuhun, mihin?

**16. Mihin seuraavista asioista mieluiten haluaisit vaikuttaa? (valitse yksi tai useampi vaihtoehto)**

- Minulle tärkeät palvelut
- Asuinalueetani koskevat kysymykset
- Koko kaupunkiin vaikuttavat kysymykset
- En halua osallistua kaupungin toimintaan
- En osaa sanoa
- Muuhun, mihin?

Kiitos vastauksestasi, se on meille arvokas!

Opinnäytetyöprosessi jatkuu seuraavaksi haastatteleamalla nuorista valittua ryhmää. Valmiiseen opinnäytetyöhön voit tutustua Theseuksessa toukokuussa 2021.

**Liite 2. Haastattelurunko 1, asiantuntijat**

Haastattelu 1, 4.12.2020

Alusta miksi tämä tehdään: haastatteluiden tarkoitus on saada ymmärrystä erilaisista osbuista nuorten kanssa.

- Kuka olen ja mistä?
- Opparin aihe ja toimeksiantaja EmPaci, tutkimuskohteena Lahti ja Riihimäki
- Miksi tehdään?

“Jos käytän tästä haastattelusta pätkiä opinnäytetyössäni, niin haluatko esiintyä omalla nimelläsi vai anonyymisti?”  
“Sopiiko jos tämä haastattelu äänitetään, niin voin palata tähän myöhemmin?”

“Tässä menee noin puoli tuntia aikaa”  
“Onko sulla kysyttävää ennen kuin aloitetaan?”

- Kerrotko aluksi kuka olet ja mistä - työtehtävä
- Kertoisitko miten Masseista mahiksia -osbun prosessi menee, mistä koostuu?
- Minkä ikäisille osbu on tarkoitettu?
- Monesko kierros ja onko osa vuosittaista budjettia?
- Kuinka paljon on jaettava summa (€)?
- Miten toiminut Tampereella ja miten nuoret ovat ottaneet vastaan?
- Miten saatte nuoret motivoitua mukaan – keskeiset motivointitavat?
- Miten osbua on markkinoitu nuorille?
- Onko ideat toteutettu? Kenen toimesta? Nuorten?

Louksi: “Onko jotain mitä unohdin kysyä sinun mielestäsi?”

“Jos tulee vielä kysymyksiä jälkikäteen, niin sopiiko jos laitan sähköpostilla?”

“Kiitän sua tästä ajasta, kiitos”

### Liite 3. Haastattelurunko 2, asiantuntijat

Haastattelu 2, 10.12.2020

Alusta miksi tämä tehdään: haastatteluiden tarkoitus on saada ymmärrystä erilaisista osbuista nuorten kanssa.

Kuka olen ja mistä?

Opparin aihe ja toimeksiantaja EmPaci, tutkimuskohteena Lahti ja Riihimäki  
Miksi tehdään?

“Jos käytän tästä haastattelusta pätkiä opinnäytetyössäni, niin haluatteko esiintyä omalla nimelläni vai anonyymisti?”

“Sopiiko jos tämä haastattelu äänitetään, niin voin palata tähän myöhemmin?”

“Tässä menee noin puoli tuntia - tunti”

- Kertokaa aluksi, keitä olette, ja mistä - työtehtävä
- Kerrotko lyhyesti Tampereen osbuprosessin keskeiset vaiheet ja miten koko kaupungin ensimmäinen osbupilotti meni?
- Miten nuoret päätyivät teemaksi?
- Miten teema otettiin vastaan muitten ikäryhmien keskuudessa? Entä nuorten keskuudessa?
- Miten nuoria on osallistettu?
- Miten tavoititte nuoria mukaan osbuun?
- Kertokaa osallistamismenetelmästä, seppo.oi-pelialusta.
- Oliko Seppo käytössä vain nuorten Vaikuta! -päivillä? Vai esim. myös kouluissa?
- Millaista palautetta saitte sepon käytöstä?
- Miten osbu oli laitettu Seppoon? Millaisia tehtäviä piti suorittaa?
- Oliko muita jalkautumisia nuorten pariin?
- Mikä oli nuorten osallistumisprosessi ideointivaiheessa?
- Millaisia haasteita koitte nuorten kanssa?

Louksi: “Onko jotain mitä unohdin kysyä teidän mielestänne?”

“Jos tulee vielä kysymyksiä jälkikäteen, niin sopiiko jos laitan sähköpostilla teille?”

“Kiitän teitä tästä ajasta, kiitos”

### Liite 4. Haastattelurunko 3, asiantuntijat

Haastattelu 3, 8.1.2021

Alusta miksi tämä tehdään: haastatteluiden tarkoitus on saada ymmärrystä pelisuunnittelusta.

Kuka olen ja mistä?

Opparin aihe ja toimeksiantaja EmPaci, tutkimuskohteena Lahti ja Riihimäki  
Miksi tehdään?

“Jos käytän tästä haastattelusta pätkiä opinnäytetyössäni, niin haluatko esiintyä omalla nimelläsi vai anonyymisti?”

“Sopiiko jos tämä haastattelu äänitetään, niin voin palata tähän myöhemmin?”

“Tässä menee noin puoli tuntia aikaa”

“Onko sulla kysyttävää, ennen kuin aloitetaan?”

- Mistä sinun mielestäsi pelisuunnittelu tulee aloittaa?
- Pelisuunnittelun keskeisimmät vaiheet?
- Mistä sinun mielestäsi hyvä pelikokemus koostuu?
- Miten rakentaa pelaajalle osallisuuden tunne pelissä ja miksi se on niin tärkeää?
- Miten saada hyötypelistä kiinnostava?
- Kuinka puhua hyötypelin puolesta? Ja kuinka saada nuoret kiinnostumaan pelin suunnittelusta, vaikka aihe on monille vieras tai tylsä?
- Kiteytä hyötypelien hyvät ja huonot puolet.
- Jos peli tulee olemaan digitaalinen, onko sinulla mielipidettä kannattaako sen olla applikaatio vai selainpohjainen?
- Mikä on sinun näkökulmastasi riittävä konseptitasoinen peli? Entä proto?
- Lasketaanko peli pelilliseksi elementiksi? Pelillistäminen = pelin elementtien hyödyntäminen muussa ympäristössä, kuin pelissä. Onko pelillistämisen terminä harmaalla alueella?

Louksi: “Onko jotain mitä unohdin kysyä sinun mielestäsi?”

“Jos tulee vielä kysymyksiä jälkikäteen, niin sopiiko jos laitan sähköpostilla sinulle?”

“Kiitän sua tästä ajasta, kiitos”

## Liite 5. Haastattelurunko 4, asiantuntijat

Haastattelu 4, 13.1.2021

Alusta miksi tämä tehdään: haastatteluiden tarkoitus on saada ymmärrystä erilaisista osbuista nuorten kanssa.

Kuka olen ja mistä?

Opparin aihe ja toimeksiantaja EmPaci, tutkimuskohteena Lahti ja Riihimäki  
Miksi tehdään?

“Jos käytän tästä haastattelusta pätkiä opinnäytetyössäni, niin haluatko esiintyä omalla nimelläsi vai anonyymisti?”

“Sopiiko jos tämä haastattelu äänitetään, niin voin palata tähän myöhemmin?”

“Tässä menee noin puoli tuntia aikaa”

- Kerrotko aluksi kuka olet ja mistä - työtehtävä
- Kokemuksia OmaStadi pelin pelaamisesta, koitko sen auttavan ideointia?
- Koitko pelissä olevan huonoja puolia?
- Kehitysehdotuksia OmaStadi-pelille?
- Miten peli otettiin vastaan kaupunkilaisten keskuudessa?
- Miten peli toimi nuorten kanssa? Miten nuoret ottivat pelin vastaan vs. läkkäämmät?
- Miten tavoititte nuoria osbuun mukaan?
- Miten saatte nuoret motivoitua mukaan – keskeiset motivoitavat?
- Miten koit pelin toimivan osana osbua?
- Miten Helsingin osabussa nuoret näkyi vai näkyikö?
- Mitä osallisuuspelissä tulee olla sinun näkökulmastasi?

Louksi: “Onko jotain mitä unohdin kysyä sun mielestä?”

“Jos tulee vielä kysymyksiä jälkikäteen, niin sopiiko jos laitan sähköpostilla?”

“Kiitän sua tästä ajasta, kiitos”

## Liite 6. Haastattelurunko 5, asiantuntijat

Haastattelu 5, 18.1.2021

Alusta miksi tämä tehdään: haastatteluiden tarkoitus on saada ymmärrystä erilaisista osbuista nuorten kanssa ja erilaisia näkökulmia osbusta menetelmänä. Kaipaamme myös kriittistä näkökulmaa osbusta!

Kuka olen ja mistä?

Opparin aihe ja toimeksiantaja EmPaci, tutkimuskohteena Lahti ja Riihimäki  
Miksi tehdään?

“Jos käytän tästä haastattelusta pätkiä opinnäytetyössäni, niin haluatko esiintyä omalla nimelläsi vai anonyymisti?”

“Sopiiko jos tämä haastattelu äänitetään, niin voin palata tähän myöhemmin?”

“Tässä menee noin puoli tuntia aikaa”

- Kerrotko aluksi kuka olet ja mistä - työtehtävä
- Olitko tekemässä OmaStadia ja missä vaiheissa olit mukana?
- Osallistuva budjetointi menetelmänä - hyvät ja huonot puolet?
- Kuinka menetelmää tulisi kehittää, jotta se ei olisi vain “näennäistä osallistamista”?
- Kuinka osbu tulisi tehdä nuorille tutuksi sinun näkökulmastasi? Ja kuinka siitä tulisi puhua ymmärrettävästi?
- Olitko tekemisissä OmaStadi-peliin liittyen? Kokemuksia sen käytöstä.
- Mikä Pelissä oli hyvää ja mikä huonoa? Mitä kehittäisit?
- Miten peli toimi nuorten kanssa? Miten nuoret ottivat pelin vastaan?
- Miten saatte nuoret motivoitua mukaan (osbuun tai peliin) – keskeiset motivoitavat?
- Miten koet pelien ja asioiden pelillistämisen opetuskäytössä nuorten kanssa? Hyödyt ja haitat?
- Mitä osallisuuspelissä tulee olla sinun näkökulmastasi? Ja mitä ottaa huomioon peliä suunniteltaessa?

Louksi: “Onko jotain mitä unohdin kysyä sun mielestä?”

“Haluatko kysyä jotain minulta?”

“Jos tulee vielä kysymyksiä jälkikäteen, niin sopiiko jos laitan sähköpostilla?”

“Kiitän sua tästä ajasta, kiitos”

## Liite 7. Haastattelurunko 6, asiantuntijat

Haastattelu 6, 22.1.2021

Alusta miksi tämä tehdään: haastatteluiden tarkoitus on saada ymmärrystä erilaisista osbuista nuorten kanssa ja erilaisia näkökulmia osbusta menetelmänä.

Kuka olen ja mistä?

Opparin aihe ja toimeksiantaja EmPaci, tutkimuskohteena Lahti ja Riihimäki  
Miksi tehdään?

“Jos käytän tästä haastattelusta pätkiä opinnäytetyössäni, niin haluatko esiintyä omalla nimelläsi vai anonymisti?”

“Sopiiko jos tämä haastattelu äänitetään, niin voin palata tähän myöhemmin?”

“Tässä menee noin puoli tuntia aikaa”

- Kerrotko aluksi kuka olet ja mistä - työtehtävä
- Kerro mitä työhösi kuului Lahden osbussa?
- Millä tavoin Lahdessa osallistettiin eri ikäryhmiä?
- Millaisia osallistamisen tapoja oli suunniteltu ennen koronaa (jalkautumissuunnitelma)?
- Olisiko Lahden osbu kaivannut osallistavia työkaluja, jos niin, miksi?
- Jos Lahdella olisi käytössä osallisuuspeli, miten se vaikuttaisi työhösi?
- Miten osallisuuspeli hyödyttäisi Lahtea?
- Keitä osallisuuspelillä haluttaisiin tavoittaa?
- Mitä hyötyjä näet osallisuuspelissä (ajatellen oman työsi näkökulmasta)?  
Entä haittoja?
- Entä mitä osallisuuspelin tulisi mielestäsi sisältää? (Ominaisuuksia)
- Kuinka osbusta tulisi puhua?

Louksi: “Onko jotain mitä unohdin kysyä sun mielestä?”

“Haluatko kysyä jotain minulta?”

“Jos tulee vielä kysymyksiä jälkikäteen, niin sopiiko jos laitan sähköpostilla?”

“Kiitän sua tästä ajasta, kiitos”

## Liite 8. Haastattelurunko 7, asiantuntijat

Haastattelu 7, 29.3.2021

Mitä on osallistava suunnittelu kaupungeissa?

Mikä on nuorten osuus kaupunkisuunnittelussa?

Millä saadaan sitoutettua nuoria osallisuustyöhön?

Lopuksi: “Kiitän sua tästä ajasta, kiitos”

## Liite 9. Haastattelurunko nuoret

Nuorten haastattelut - Haastattelut 19.1.2021 Mukkulan peruskoululla

“Sopiiko jos tämä haastattelu äänitetään, niin voin palata tähän myöhemmin?”

“Haluatko esiintyä omalla nimelläsi vai anonyymisti?”

Kerro miksi haastatteluja tehdään: Haastatteluissa pääsee kehittämään uutta peliä, jossa pääsee vaikuttamaan oman lähiympäristön ja koko kaupungin kehitykseen ja palveluihin. Pelissä ratkotaan mihin kaikkien kaupunkilaisten yhteistä rahaa käytetään esim. perustetaanko uusi skeittiparkki, istutetaanko kokonainen kirsikkapuisto vai järjestetäänkö festivaali tai möpomiitti. Osa pelissä tehdyistä ideoista toteutetaan Lahdessa oikeasti. Pelin kehitys on vasta ihan alussa, joten siitä voi tulla ihan mitä tahansa! Just sun mielipidettä tarvitaan!”

5 x MIKSI

- Minkä ikäinen olet?
- Millä luokalla olet?
- Pelaatko jotakin peliä? Lauta-, kortti-, rooli-, video- tai konsolipeliä?
- Kuinka usein pelaat?
- Miksi tykkäät siitä pelistä ja mitä hyviä ominaisuuksia siinä on?
- Mikä peleissä kiehtoo?
- Mihin peleissä kiinnität huomiota?
- Mikä saa sinut palaamaan siihen peliin?
- Mikä motivoi sinua pelaamaan? Miksi tykkäät pelata ylipäänsä?
- Missä muodossa tahtoisit pelin olevan? Digitaalinen vai fyysinen, käsin kosketeltava peli?
- Jos peli on digitaalinen, olisiko se äppi (applikaatio, sovellus) vai selainpohjainen?
- Jos se olisi fyysinen, käsin kosketeltava peli, olisiko se kortti- vai lautapeli?
- Laita mieluisuusjärjestykseen: äppi-, selainpohjainen-, kortti- ja lautapeli
- Koetko tärkeäksi sen, että voit pelata yhdessä/olla kontaktissa muiden kanssa ja jakaa kokemuksia ja tuloksia?
- Mistä sinun mielestäsi hyvä pelikokemus koostuu?
- Jos et pelaa pelejä, niin miksi?
- Mikä niissä ei kiehdo tai on luotaantyöntävää?

Lopuksi: “Kiitän sua tästä ajasta, kiitos”

## Liite 10. Työpaja 1, fasilitointirunko

Nuorten työpaja 25.1.2021

1. työpaja

klo 13:30–15:00, 90 min.

Ryhmäkoko: noin 25

Millainen ryhmä: Yhteistyöhalukas ja innokas

Falilitointi: yksin -kaksin -yhdessä

13:30 valmistelua

-----

13:35 Tervetuloa!

Esittely kuka oon, mistä tulen ja miksi?

Työpajan aihe – Osbu-prosessin simulaatio, pelinkehitys

Työote: 4 hengen ryhmissä

Nuoret esittäytyvät n. 25

-----

13:45/50 Virittäytymistehtävä (15min.) ”turvallinen ilmapiiri”

Mikä on sun lempi peli? Piirrä lempihahmosi. Kirjoita lyhyesti (ranskalaisin

viivoin): Kuka se hahmo on? Miksi se on sun lemppari? Mistä pelistä?

(Jos ei oo, niin joku taruhahmo)

14:00 Purku: miksi? (tiimeissä / kokoryhmä)

Kuka se hahmo on? Mistä pelistä? Miksi se on sun lemppari?

14:10 Varsinainen tehtävä

Luo viihtyisä elinympäristö näille hahmoille.

Annetaan 4000 rahaa

6 valmista valinnaista elementtiä

(piirtäkää elinympäristö ja kirjoittakaa valinnat ranskalaisinviivoin), (Merkatkaa hinta)

Perustakaa pankki, jonne laitatte käytetyt rahat

14:45 Varsinaisen tehtävän purku / jakaminen – YHTEISTÄ KESKUSTELUA

Mitä syntyi?

Miltä tuntu tehdä tällaista?

5 x miksi

15:00 Kuinka prosessi etenee - Kiitokset ja hei!

OSBU > Simulaatio

- Kasa rahaa

- kuinka se jaetaan eri kehityskohteisiin

Valmiit elementit:

- Tiet 500 rahaa

- Sairaala 400 rahaa

- Koulu 300 rahaa

- Uimahalli 250 rahaa

- Koirapuisto 100 rahaa

- Laituri 50 rahaa

## Liite 11. Työpaja 2, fasilitointirunko

Nuorten työpaja 8.2.2021

2. työpaja

klo 13:30–15:00, 90 min.

Ryhmäkoko: noin 25

Millainen ryhmä: Yhteistyöhalukas ja innokas

13:30 valmistelua

-----

13:35 Tervetuloa!

Työpajan aihe – pelinkehitys

Työote: 4 hengen ryhmissä

- Opponentti esittäytyy

13:45/50 Virittäytymistehtävä (15min.) ”turvallinen ilmapiiri”

Piirrä kaupunkisuunnittelupeliin hahmo. Onko se ihminen, eläin, astia, ajoneuvo, vai jokin muu? (ranskalaisin viivoin): Miten ja mistä asioista hahmo kommunikoi muiden pelaajien hahmojen kanssa?

14:00 Purku: miksi? (tiimeissä / kokoryhmä)

Millainen se hahmo on? Mitä ominaisuuksia sillä on? Miten ja mistä asioista hahmo kommunikoi muiden pelaajien hahmojen kanssa?

14:10 Varsinainen tehtävä

Valitkaa 2 seuraavista pelin sisäisistä palkitsemisjärjestelmistä ja tehkää yhdessä ryhmänä.

- Suosio
- Pisteet
- Raha
- Saavutukset

Keksikää ja suunnitelkaa pelin sisäinen palkitsemisjärjestelmä, joka palkitsee teitä pelaamisesta ja säilyttää mielenkiinnon. Muistakaa, että kyseessä on kaupunkisuunnittelupeli. Piirtäkää ja kirjoittakaa. Lisäksi listatkaa + ja –

Mistä niitä saa?

Millä perusteilla niitä saa?

Mitä niillä tekee?

14:45 Varsinaisen tehtävän purku / jakaminen – YHTEISTÄ KESKUSTELUA

Mitä syntyi?

Miltä tuntu tehdä tällaista?

5 x miksi

-----

15:00 Kuinka prosessi etenee - Kiitokset ja hei!

## Liite 12. Työpaja 3, fasilitointirunko

Nuorten työpaja 22.2.2021

3. työpaja

klo 13:30–15:00, 90 min.

Ryhmäkoko: noin 25

Millainen ryhmä: Yhteistyöhalukas ja innokas

13:30 valmistelua

-----

13:40 Tervetuloa!

Työpajan aihe – Osallisuuspele-konseptin testaus

Työote: 4 hengen ryhmissä

-----

13:50 Päätehtävä (45 min.)

A3 kanvas, jossa pelin päänäkömät, liikennevaloarviointikaavake, pelin säännöt

Käykää peli askel askeleelta läpi sääntöjen mukaan. Kirjatkaa mitä heikkouksia ja vahvuuksia pelissä havaitsette, kirjatkaa lisäksi kehitysehdotuksia.

-----

14:35 Palautteen anto

Palautelomake

Kirjoittakaa vapaata palautetta kaikista työpajoista, voitte käyttää apukysymyksiä.

14:45 Varsinaisen tehtävän purku / jakaminen – YHTEISTÄ KESKUSTELUA

Mitä syntyi?

Miltä tuntu tehdä tällaista?

5 x miksi

14:55 Kuinka prosessi etenee - Kiitokset ja hei!

Kehitän teidän havaintojen ja palautteen pohjalta peliä.

Työpajan tavoite = pelikonseptin testaus

## Liite 13. Työpaja 3, pienryhmille jaettu materiaali

### Pelikonseptin arviointi



= Mitä heikkouksia havaitsit?




= Paranneltavaa  
Kerro tarkemmin mitä ja miten muuttaisit

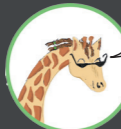


= Mitä vahvuuksia löysit?

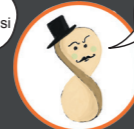
# Liite 13. Työpaja 3, pienryhmille jaettu materiaali



### Valitse kaupungillesi pormestari



Nimeä kaupunkisi



Kerro nimesi

**Osallistuva budjetointi eli Osbu**

Osallistuva budjetointi = kaupungin prosessi, jossa asukkaat saavat päättää mihin kaupunkilaisten yhteistä rahaa käytetään. Osallistumalla pääsee vaikuttamaan oman lähiympäristön ja koko kaupungin kehitykseen ja palveluihin. Osbu on ainut suoran vaikuttamisen keino alle 18-vuotiaille.


Osbu-prosessissa käytetään ympäri Suomea, ja siksi prosessin vaiheet ja budjetin suuruus vaihtelee kunkin kunnan tarpeiden mukaan. Yleisesti osbu koostuu kolmesta eri vaiheesta, jotka ovat kaikki asukkaille tarkoitettuja.

- 1 Ideointivaihe
- 2 Ideoiden kehittäminen yhdessä
- 3 Äänestysvaihe

**Ideoiden reunaehdot**

- Syjimatön ja yhdenvertainen
- Lain mukainen
- Kertarahoitteinen
- tulee lisätä kaupunginosien toimivuutta, viihtyisyyttä, elinvoimaisuutta, turvallisuutta tai yhteisöllisyyttä

Jatka



Kirjoita tähän ideasi...

Mitä haluaisit muuttaa kaupungissasi?

Mitä uutta haluaisit?

Mitä haluaisit lisätä kaupunkiisi?

Toivoisitko jotain tapahtumaa?

Ehdota kansalle

## Pelin päänäkymä



Voit kasvattaa ideasi suosiot vastasamalla oikein tietovisassa!

Voi harmi! Vastauksesi oli väärin. Kansan kannatus ideasi kohti laski.

Hienoa! Tietämyksesi lisäsi kansan kiinnostusta!

**Ketkä kaikki saavat äänestää osbussa?**

Vain alle 18-vuotiaat

Vain yli 18-vuotiaat

Kaiken ikäiset

**Millaisia ideoiden on oltava osbussa rahoituksen kannalta?**

Kerta rahoitteinen

Jatkuva rahoitus

Molemmat

**Minkälaisia ideoita voi jättää?**

Mitä tahansa

Suomen lain puitteissa



	Kaverit	Naapurit	Suosituimmat
67	Keisari Karkkikylä	Idea: Uusi skelttipuisto	125
31	Misa LätäLandia	Idea: Hyppytorni järven rannalle	97
22	Kunkku Mansikkamaa	Idea: Jaikapallokentän kunnostus	43
9	Nopsa Kansancity	Idea: Mopomiitti	56

## Liite 15. Työpaja 3, pienryhmille jaettu materiaali

### Pelin säännöt ja kulku

Pelin ideana on rakentaa omaa kuvitteellista kaupunkia jättämällä kaupungin kehitysideoita ja äänestämällä muiden pelaajien ideoita, jolloin rahapottisi ja pisteesi kasvavat. Pelin tarkoituksena on edistää nuorten tietämystä demokratiasta ja tuoda kaupungin osbu-prosessia tutuksi. Peliä voi pelata esimerkiksi koulussa yhteiskuntaopin tunnilla. Pelin kautta voi jättää ideoita kaupungille, jolloin idea saatetaan toteuttaa oikeasti myös pelin ulkopuolella.

1. Aloita peli valitsemalla kaupunkiisi pormestari, nimeämällä kaupunkisi ja syöttämällä oma nimimerkkisi.
2. Pelin päänäkyvässä näet kaupunkisi, jota lähdet kehittämään ja rakentamaan.
3. Ideoita jättämällä voit parantaa kaupunkisi asukkaiden elämää. Tee ideoita sillä ajatuksella, mitä oikeasti haluaisit Lahteen.
4. **Kysymysmerkki** -nappulasta pääset osallistuvan budjetoinnin -tietopakettiin, joka kertoo ideoiden reunaehdoista ja OSBU-prosessista. Peli on tarkoitettu opetuskäyttöön.
5. **Lampusta** pääset jättämään ideoita, kuinka kehittää ja rakennuttaa omaa kaupunkiaan. **Saat jättää päivässä 3 ideaa kansalle kannatettavaksi.** Pormestari antaa vinkkejä ideointiin. Kirjoita ideasi tekstiruutuun ja kun olet valmis, paina "Ehdota kansalle"-painiketta (Idea täytyy saavuttaa kansan suosio, jotta se toteutetaan kaupungissasi). Painiketta painamalla näytölle tulee ponnahdusikkuna muistutuksena ideoiden reunaehdoista. Paina "Jatka", jolloin pääset tietovisaan. Tietovisa vaikuttaa ideasi kannattavuuteen. Pormestari neuvoo etenemisessä.
6. **Kartalla** näet oman kaupunkisi ja naapuripormestareiden kaupungit. Voit vieraila naapureiden kaupungeissa ja äänestää heidän ideoitaan. Pääset takaisin omaan kaupunkiisi painamalla "Koti"-näppäintä.
7. **Kaveri** -nappulasta pääset lisäämään kavereita ja juttelemaan heille. Sivulla näkyy muiden pelaajien pisteet, pormestarin, nimen ja kaupungin. Lisäksi näet heidän jättämiä ideoita ja niiden tykkäykset. Tykkää haluamastasi hyvästä ideasta.
8. **Raha** – Saat rahaa tietovisassa, jättämällä ideoita, tykkäämällä muiden ideoista, ja kun muut pelaajat tykkäävät sinun ideoistasi.
9. **Pisteet** – Saat pisteitä pormestarin antamista tehtävistä, jättämällä ideoita, tykkäämällä muiden ideoista, ja kun muut pelaajat tykkäävät sinun ideoistasi. Pisteillä kohotat tasoasi ja sijoitut listalla.
10. **Ideat** – Kansalle ehdotetut ideat menevät kaverilistalle tykättäväksi. Jos ideasi ei saa lainkaan kannatusta, vetää pormestari ideasi pois ja antaa mahdollisuuden parannella ideaa X ajan kuluttua. Jos ideasi saa tarpeeksi kannatusta, saat rakentaa ideasi kaupunkiisi. Rakennuttaminen vaatii X määrän rahaa. Tarpeeksi suurella rahamäärällä voi ostaa idean suoraan rakennettavaksi ilman kannatusvaihetta.

## Liite 16. Työpaja 3, pienryhmille jaettu materiaali

### Kolmen työpajan arviointi

1. Miltä työpajat tuntuivat? Mikä oli vaikeaa ja mikä helppoa?
2. Mikä kolmesta työpajasta oli mielestäsi mielenkiintoisin?
3. Mistä pidit ja mistä et, miksi?
4. Jäikö joku tietty tehtävä erityisesti mieleesi?
5. Mikä oli parasta kussakin työpajassa?
6. Miten työpajoista saisi parempia?
7. Mitä opit?

## Liite 17. Käyttäjätestauksen ohjerunko

Käyttäjätestaus 22.4.21 Mukkulan nuorisotilalla:

Pohjustus:

Käyttäjätestaus on tapahtuma, jossa tuotteita tai käyttöliittymiä (eli tässä tapauksessa peliä) tutkitaan tavoitteena minimoida käyttäjien kohtaamat käytettävyysongelmat. Olemme aina liian hyviä asiantuntijoita omaan tuotteeseemme liittyen ja siksi on tärkeää toteuttaa tutkimusta, jolla voidaan saada käyttäjän näkemys mukaan tuotekehitykseen.

Saako testauksen nauhoittaa?

Puhu koko ajan ääneen mitä näet näytöllä ja miten etenet, eli selosta tekemistäsi ja mitä näet.

Kun kohtaa ongelmia tai hyviä ominaisuuksia, sano niistä ääneen.

Kysymyksiä testauksen jälkeen:

Mitä heikkouksia havaitsit?

Mitkä asiat koit vahvuuksiksi?

Mitä mieltä pistejärjestelmästä ja miten parantaisit sitä?

Mitä mieltä rahan ansaintajärjestelmästä ja miten parantaisit sitä?

Oliko symbolit selkeät?

Oliko pelin säännöt selkeät?

Onko pelin ulkoasu miellyttävä?

Mitä opit osallistuvasta budjetoinnista yhdellä pelikerralla?

Palaisitko pelaamaan uudestaan peliä testikerran perusteella?