



LAPIN YLIOPISTO  
UNIVERSITY OF LAPLAND

# **Fantasiaurheilupelin prototyypin käyttäjälähtöinen muotoilu: Case Suomen eduskunta**

Pro gradu -tutkielma

Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta

Teollinen muotoilu

Sampo Tervo

Kevät 2026

Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Fantasiaurheilupelin prototyypin käyttäjälähtöinen muotoilu: Case Suomen eduskunta

Tekijä: Sampo Tervo

Koulutusohjelma: Teollinen muotoilu

Ohjaaja: Siiri Paananen

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 110

Liitteiden määrä: 6

Vuosi: 2026

## Tiivistelmä

Tässä pro gradu -tutkielmassa tutkitaan, miten Suomen eduskuntaan pohjautuva fantasiaurheilupeli muotoillaan käyttäjälähtöisesti ja arvioidaan miten pelin pelaaminen voisi vaikuttaa politiikan seuraamiseen. Tutkimuksessa muotoiluprosessia pohjustetaan kattavilla kirjallisuuskatsauksilla fantasiaurheiluun, UI/UX-muotoiluun ja sen menetelmiin, sekä katsauksella Suomen eduskuntaan ja kansanedustajatyöhön. Katsausten lisäksi toteutetaan vertailuanalyysi erilaisista fantasiaurheilupeleistä (n=12) ja koko prosessin ajan tutkijan hobbistinen tietämys auttaa lähteiden ja aineiston arvioimisessa, sekä muotoilutyön ohjaamisessa.

Käyttäjälähtöinen lähestymistapa auttaa saamaan tietoa muun muassa siitä, minkälaiset elementit pelin sisällä motivoivat sen pelaajia käyttämään tuotetta aktiivisesti. Tutkimuksen taustalla on ajatus siitä, että aktivoimalla ihmisiä pelaamaan fantasiaurheilupeliä, heidät saataisiin myös osallistumaan politiikkaan aktiivisemmin, esimerkiksi seuraamaan eduskunnan tapahtumia ja parantamaan äänestysaktiivisuutta. Potentiaalisten pelin käyttäjien näkemyksiä kartoitetaan tutkimuksen produktiivisena osana toimivan toiminnallisen prototyypin avulla käyttäjätestauksessa, jossa osallistujat (n=5) pääsevät testaamaan prototyyppiä ja arvioimaan kokemustaan. Osallistujien kommenttien perusteella prototyyppiä kehitetään edelleen, ja siten saadaan käyttäjälähtöinen käsitys siitä, miltä Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin tulisi näyttää, mitä sen tulisi sisältää ja miten sen tulisi toimia.

Avainsanat: UI/UX-muotoilu, fantasiaurheilupeli, eduskunta, käyttäjälähtöisyys, toiminnallinen prototyyppi

University of Lapland, Faculty of Art and Design

Title: User-oriented design of a fantasy sports game prototype: Case Parliament of Finland

Author: Sampo Tervo

Degree program: Industrial design

Supervisor: Siiri Paananen

Type of work: Master's thesis

Number of pages: 110

Number of appendixes: 6

Year: 2026

## **Abstract**

This Master's thesis examines how a fantasy sports game based on the Finnish Parliament is designed in a user-oriented way and evaluates how playing said game may impact the players engagement with politics. In this thesis the design process is based on comprehensive literature reviews on fantasy sports, UI/UX-design and its methods as well as an overview of the Finnish Parliament and the work of its members. Alongside these reviews a benchmarking exercise is conducted on different fantasy sports games (n=12). The author's hobbyist knowing is also used to evaluate the sources and materials and to aid the design process.

User-oriented approach helps to gain information about, among other things, what kinds of elements within the game motivates its players to actively use the product. By activating people to play the game, the aim is also to get them to participate in politics more actively, for example by following parliamentary events and even improving voting behaviour. The views of potential users of the game are mapped using a functional prototype, which serves as the productive part of this thesis, in a user testing scenario where participants (n=5) get to test the prototype and evaluate their experience. Based on their evaluation, the prototype is developed further, resulting in a user-oriented understanding of what and how a fantasy sports game based on the Finnish Parliament should look like, contain and function.

Keywords: UI/UX-design, fantasy sports, the Finnish Parliament, user-orientation, functional prototype

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>7</b>
<b>1.1</b>	<b>Tutkielman aiheet</b>	<b>7</b>
1.1.1	Mitä on fantasiaurheilu?	7
1.1.2	Mikä on eduskunta?	9
1.1.3	Aiheiden yhdistämisen motivaatio	11
<b>1.2</b>	<b>Tutkimuskysymykset, -asetelma ja -suunnitelma</b>	<b>12</b>
<b>1.3</b>	<b>Termit</b>	<b>16</b>
<b>2</b>	<b>Fantasiaurheilusta tarkemmin</b>	<b>21</b>
<b>2.1</b>	<b>Historia</b>	<b>21</b>
<b>2.2</b>	<b>Kirjallisuus katsaus fantasiaurheilun tutkimukseen</b>	<b>21</b>
<b>2.3</b>	<b>Fantasiaurheilun sivutuotteet</b>	<b>24</b>
<b>2.4</b>	<b>Fantasiaurheilu urheilun ulkopuolella</b>	<b>25</b>
<b>3</b>	<b>Kansanedustajan aktiivisuuteen vaikuttavia tekijöitä</b>	<b>27</b>
<b>3.1</b>	<b>Kansanedustajan tavat olla aktiivinen</b>	<b>27</b>
3.1.1	Valiokuntatoiminta	27
3.1.2	Puheenvuoro	28
3.1.3	Äänestäminen	28
3.1.4	Kirjallinen kysymys	30
3.1.5	Välikysymys	30
3.1.6	Lakialoite	31
3.1.7	Toimenpideoite	32
3.1.8	Talousarvioaloite ja lisätalousarvioaloite	33
3.1.9	Keskustelualoite	34
3.1.10	Muut asiat	34
3.1.11	Hallituksen esitykset	35
<b>3.2</b>	<b>Muuta huomioitavaa</b>	<b>35</b>
3.2.1	Kansanedustajien erilaiset roolit	36
3.2.2	Allekirjoittaminen	36
3.2.3	Eduskuntatalon ulkopuolella	37
3.2.4	Pohdintaa kansanedustajien aktiivisuudesta	38
<b>4</b>	<b>UI/UX-muotoilu</b>	<b>39</b>

<b>4.1</b>	<b>UI/UX-muotoilun perusasiat</b>	<b>39</b>
<b>4.2</b>	<b>Muotoiluprosessit teoriassa</b>	<b>43</b>
<b>4.3</b>	<b>UI/UX-muotoilun menetelmät</b>	<b>46</b>
4.3.1	Tehtävänanto	47
4.3.2	Vertailuanalyysi	48
4.3.3	Rautalankamalli	49
4.3.4	Prototyyppe	50
<b>4.4</b>	<b>Hobbismi ja hobbistinen tietämys</b>	<b>51</b>
<b>5</b>	<b>Muotoiluprosessi</b>	<b>53</b>
<b>5.1</b>	<b>Muotoiluprosessin lähtökohdat</b>	<b>53</b>
5.1.1	Fantasiaurheilun eettisyydestä	58
5.1.2	Tehtävänannon laatiminen	60
<b>5.2</b>	<b>Rautalankamallin muotoilu</b>	<b>61</b>
<b>5.3</b>	<b>Korkeamman tarkkuuden toiminnallinen prototyyppi</b>	<b>62</b>
<b>6</b>	<b>Käyttäjättestaus</b>	<b>74</b>
<b>6.1</b>	<b>Käyttäjätestauksen lähtökohdat</b>	<b>74</b>
6.1.1	Käyttäjätestauksen määrälliset menetelmät	75
6.1.2	Käyttäjätestauksen laadulliset menetelmät	75
<b>6.2</b>	<b>Käyttäjätestauksen toteutus</b>	<b>76</b>
<b>6.3</b>	<b>Käyttäjätestauksen tulokset</b>	<b>78</b>
6.3.1	Osallistujien taustatiedot	78
6.3.2	System Usability Scale -tulokset	78
6.3.3	Haastattelujen tulokset	79
<b>7</b>	<b>Prototyypin iterointi käyttäjien palautteen pohjalta</b>	<b>83</b>
<b>7.1</b>	<b>Käyttäjätestauksessa esiin nousseet kehityskohteet</b>	<b>83</b>
<b>7.2</b>	<b>Iteroinnin toteutus</b>	<b>85</b>
<b>8</b>	<b>Pohdinta</b>	<b>89</b>
<b>8.1</b>	<b>Vastaukset tutkimuskysymyksiin</b>	<b>89</b>
<b>8.2</b>	<b>Tulosten pohdinta</b>	<b>92</b>
<b>8.3</b>	<b>Menetelmien pohdinta</b>	<b>95</b>

<b>9 Päätäntö</b>	<b>98</b>
<b>Lähteet</b>	<b>100</b>
<b>Liitteet</b>	

# 1 Johdanto

## 1.1 Tutkielman aiheet

Tässä luvussa käsitellään tutkielman kahta keskeistä aihetta ja motivaatiota niiden yhdistämiseen. Luvussa käsiteltävät aiheet ovat fantasiaurheilu ja eduskunta. Aiheita käsitellään luvussa kohtuullisen lyhyesti, mutta niihin syvennyttään tarkemmin luvuissa 2 ja 3.

### 1.1.1 Mitä on fantasiaurheilu?

Fantasiaurheilu (*fantasy sport*) on peli, jossa oikeassa elämässä tapahtuvat asiat vaikuttavat sen lopputulokseen. Tavallisesti nämä pelit keskittyvät jonkin urheilulajin johonkin tiettyyn liigaan, esimerkiksi amerikkalaisen jalkapallon NFL-liigaan. Pelissä pelaaja kokoaa urheiluliigan ammattuurheilijoista koostuvan joukkueen ja hallitsee sitä managerin tapaan. Urheilijoita voi esimerkiksi poistaa ja lisätä joukkueeseen, sekä vaihtaa päittäin muiden pelaajien kanssa. Pelin säännöissä on määritelty pelikierron pituus, jonka aikana pisteitä voi kerätä. Esimerkiksi NFL-liigan järjestämän NFL fantasy:n pelikierron kestävä viikon verran, sillä otteluita pelataan lähtökohtaisesti kerran viikossa. Managerin roolissa pelaaja päättää ennakkoon tulevilla viikolla joukkueessaan pelaavat ammattuurheilijat, eli pelin idea on arvata tai ennustaa pelikierroksella parhaiten kentällä suoriutuvat urheilijat. Kun urheilijan pelikierron ottelu on alkanut, ei päätöstä voi enää muokata. Urheilija saa pelin säännöissä määritetyn määrän pisteitä oikean elämän ottelun voiton kannalta positiivisista tapahtumista, kuten maalin tekemisestä. Ottelun voiton kannalta negatiivisista tapahtumista voidaan pisteitä myös vähentää. Pelikierron aikana fantasiajoukkueen urheilijoiden keräämät pisteet lasketaan yhteen, josta koostuu joukkueen kokonaistulos. Fantasiaurheilun tarkoitus on saada kanssakilpailijoita korkeampi kokonaistulos. Fantasiaurheilupelien säännöt poikkeavat toisistaan, riippuen esimerkiksi siitä, mihin urheilulajiin tai -liigan peli perustuu, mutta tämän tutkielman kannalta on olennaista ymmärtää perusidea joukkueen kokoamisesta ja mahdollisimman suuren pistemäärän tavoittelemisesta. Fantasiaurheilua koskevassa artikkelissaan *Fantasy sports: History, game types and research* Lomax (2006) esittelee viisi kategoriaa, johon erilaiset fantasiaurheilupelit voidaan jakaa: lautapelimallit, simulaatiot, internet-pohjaiset pelit, ”rotisserie” ja ”pool” pelit sekä kaudesta toiseen jatkuvat pelit. Pro gradu -tutkielmassaan *Kuluttajayhteisöt fantasiaurheilupeleissä* Saari (2019) nostaa esiin myös kuudennen kategorian, joka on niin sanottu daily fantasy. Kategorioihin jakautuvat pelit eroavat

toisistaan pääpiirteittäin esimerkiksi säännöissä, pisteytyksessä, pelijaksoissa, pelialustoissa ja tavoissa valita pelaajat. On kuitenkin hyvä huomata, kuten myös Lomax (2006) artikkelissaan mainitsee, että kategoriat eivät ole ehdottomia, vaan kategorioille ominaisissa piirteissä voi tapahtua monia päällekkäisyyksiä. Lisäksi useissa fantasiaurheilupeleissä on mahdollista muokata sääntöjä esimerkiksi pisteytyksen osalta fantasialiigakohtaisesti. Muokattavuus voi tehdä fantasiaurheilupelistä täysin uniikin ja edellä mainituista kategorioista poikkeavan.

Monesti fantasiaurheilusta puhutaan myös liittämällä lajin nimi urheilu-sanan paikalle: esimerkiksi fantasiajalkapallo tai fantasiajäähkiekko. Fantasiaurheilupelejä on kehitetty kymmenistä eri lajeista ja lajien sisällä toimivista liigoista. Lomaxin (2006) sanoin ”*Just about every sport imaginable is available in fantasy gaming platform*”, eli suomennettuna ”*Lähes kaikki kuviteltavissa olevat urheilulajit ovat saatavilla fantasiaurheilupelialustoilla*”. Tunnettuja fantasiaurheilupelejä ovat mm. NFL Fantasy, Fantasy Premier League ja IS Liigapörssi. Monet urheiluliigat ovat itse mukana kehittämässä näitä pelejä, esimerkiksi Suomen jääkiekon SM-liigaan perustuvaa IS Liigapörssiä on järjestämässä Sanoma Oy, SM-liiga Oy ja Suomen jääkiekkoilijat ry (IS Liigapörssi n.d.a). Osa fantasiaurheilupeleistä on maksullisia ja osa ilmaisia. Esimerkiksi IS Liigapörssi jakaa jääkiekkokauden kuuteen erilliseen jaksoon, joiden pelaaminen maksaa 3 € per jakso (IS Liigapörssi n.d.b). Joissakin tapauksissa fantasiaurheilupeleissä on myös mahdollista voittaa palkintoja esimerkiksi tuotteiden tai rahan muodossa.

Fantasiaurheilua voi pelata esimerkiksi itsekseen tai ystävän kanssa yksinkertaisesti kynällä ja paperilla, mutta nykyään pelit ovat pitkälti digitaalisia. Tästä ilmiöstä kertoo esimerkiksi se, että maailmanlaajuisesti noin 65 % fantasiaurheiluun liittyvistä transaktioista tapahtui mobiilipohjaisesti (Mordor Intelligence Private Limited, 2025). Tässä tutkielmassa keskitytään juuri moderneihin digitaalisiin fantasiaurheilupeleihin.

Fantasiaurheilun globaali markkina-arvo on ollut suhteellisen tasaisessa kasvussa 2020-luvulla ja se on saavuttanut eri lähteitten mukaan noin 30 miljardia dollaria. Arvioiden mukaan markkina-arvo tulisi kasvamaan noin 14,5 % yhdistetyllä vuotuisella kasvuvauhdilla (CAGR) (Mordor Intelligence Private Limited, 2025; Grand View Research, 2025). Mordor Intelligence arvioi fantasiaurheilun vuoden 2030 markkina-arvoksi noin 71 miljardia dollaria, kun taas Grand View Research arvioi sen olevan noin 56 miljardia dollaria.

Kaiken kaikkiaan fantasiaurheilun pelaajaluvut pyörivät maailmanlaajuisesti ainakin kymmenissä miljoonissa. Pelkästään Yhdysvalloissa ja Kanadassa vuonna 2022 pelaajia oli

yhteensä 62,5 miljoonaa (Fantasy Sports & Gaming Association, 2025). Suomen urheiluliigoista järjestettävistä fantasiaurheilupeleistä suosituimpien joukossa oleva IS Liigapörssi kerää pelaajia muutamia kymmeniä tuhansia. Esimerkiksi kauden 2018–2019 pelin ensimmäisellä jaksolla rekisteröityneitä pelaajia oli noin 29 000 (Saari, 2019). Vertailua tähän lukemaan antaa esimerkiksi jääkiekon SM-liigan vuoden 2018 katsotuin ottelu, joka oli 24.4.2018 pelattu kauden 2017–2018 finaalisarjan Kärpät-Tappara viides ottelu. Ottelun keskikatsojamäärä oli noin 309 000 (Finnpanel Oy, 2019). Suosituimman ottelun katsojalukua ja IS Liigapörssiin rekisteröityneitä pelaajia vertaillen voi huomata, että pelaajien määrä kattaa noin 9,3 % katsojaluvusta. Liigapörssin kauden 2025–2026 ensimmäisellä jaksolla rekisteröityneitä pelaajia oli 24 102, joista vain yksi ei ollut saanut kerättyä yhtään pistettä (IS Liigapörssi, n.d.c). Voi siis olettaa kaikkien muiden ensimmäisen jakson pelaajien olleen edes vähän aktiivisia pelaajia.

Fantasiaurheilun historiaan, pelaajia motivoiviin asioihin, sivutuotteisiin, sekä fantasiaurheiluun urheilumaailman ulkopuolella perehdytään tarkemmin luvussa 2.

### **1.1.2 Mikä on eduskunta?**

Eduskunta on Suomen valtion lakeja säätävä ja talousarvion tekevä ylin valtioelin. Tämän lisäksi pääministerin valitseminen, hallituksen toiminnan valvominen, Suomea koskevien tärkeimpien kansainvälisten sopimusten hyväksyminen ja Euroopan unionissa vaikuttaminen ovat eduskunnan tehtäviä (Eduskunta, 2019; Oikeusministeriö, n.d.). Suomessa yli 18-vuotiaat äänestävät eduskuntavaaleissa tavallisesti joka neljäs vuosi eduskuntaan 200 edustajaa 13 eri vaalipiiristä (Oikeusministeriö, n.d.) päättämään edellä mainituista asioista yleisölle avoimille valtiopäiville. Tutkielman tekemisen aikaan viimeisimmät eduskuntavaalit käytiin vuonna 2023 ja niissä Suomessa asuvia äänioikeutettuja ihmisiä oli yhteensä 4 277 487 (Tilastokeskus, 2023a). Äänestysprosentti Suomessa asuvilla Suomen kansalaisilla oli 72 % (Tilastokeskus, 2023b), joka tarkoittaa hieman yli kolmea miljoonaa annettua ääntä. Tilastokeskuksen (2023a) tarjoamaa dataa ja eduskuntavaaleihin 2023 liittyvää katsausta tarkasteltaessa voidaan huomata, että naiset ovat miehiä aktiivisempia äänestäjiä aina 70-ikävuoteen saakka, jonka jälkeen miehet ovat aktiivisempia. Kuitenkin suurin ero sukupuolten välisessä äänestysaktiivisuudessa näkyy nuorten kohdalla, jossa aktiivisuus on 19-vuotiailla yli 10 prosenttiyksikköä suurempaa naisilla, kuin miehillä ja 20–24-vuotiailla lähes 10 prosenttiyksikköä suurempaa niin ikään naisilla, kuin miehillä. Tilastojen yleinen trendi on myös se, että nuoremmat ikäluokat ovat epäaktiivisempia, kuin vanhemmat. Epäaktiivisimmat äänestäjäryhmät kategorioittain olivat

ennakkoäänestäneet 18-vuotiaat ja alueella äänestäneet 19-vuotiaat, kun samoissa kategorioissa aktiivisimmat olivat 70–74-vuotiaat ja 65–69-vuotiaat miehet. Yhteenvetona voi sanoa, että nuoret miehet olivat vuoden 2023 eduskuntavaaleissa epäaktiivisimmat äänestäjät. Kokonaiskuvassa miehet olivat naisia epäaktiivisempia ja nuorimmat ikäluokat olivat vanhempia ikäluokkia epäaktiivisempia.

Yksinkertaistetusti eniten kansanedustajia eduskuntaan ansainnut, eli suosituin puolue muodostaa hallituksen, joka suunnittelee hallitusohjelman ohjaamaan toimintaa ja asettamaan tärkeimmät päämäärät (Hallitustunnustelut, 2023). Uudet tai uudistetut lait pistetään vireille hallituksen esitysten mukaisesti (myös kansalaisaloitteiden ja kansanedustajien lakialoitteiden kautta), jonka jälkeen niistä keskustellaan ja äänestetään eduskunnan täysistunnoissa (vaalit.fi 2025). 200 eduskuntaan äänestetyistä kansanedustajasta yksi (1) valitaan puhemiehen tehtävään kahden varapuhemiehen lisäksi. Puhemies ja puhemiesneuvosto johtavat eduskunnan toimintaa Suomen perustuslain mukaisesti. Puhemies esimerkiksi myöntää täysistunnoissa puheenvuoroja ja päättää asioiden käsittelyjärjestyksestä. Puhemies ei kuitenkaan osallistu täysistunnoissa äänestyksiin tai keskusteluun (Eduskunta, n.d.a).

Eduskunnan toiminta on kaikille avointa ja eduskunta.fi -sivustolta pystyy muun muassa seuraamaan täysistuntoja suorina lähetyksinä ja hakemaan erilaisia eduskunnassa käsiteltäviä aloitteita. Myös Suomen yleisradio Yle lähettää eduskunnan täysistuntoja suorana omilla kanavillaan. Lähtökohtaisesti eduskunnan täysistunnot ovat tiistaista perjantaihin: tiistaisin ja keskiviikkoisin klo 14 eteenpäin, torstaisin klo 16 eteenpäin ja perjantaisin klo 13 eteenpäin (Eduskunta, n.d.b). Muutoksia aikatauluihin tuo esimerkiksi eduskunnan kesätauko (STT, 2025). Suosituimpia täysistuntohetkiä on torstaisin täysistunnon aloittava kyselytunti, jossa kansanedustajat pääsevät kysymään paikalla olevilta ministereiltä kysymyksiä, joihin ministeri vastaa heti perään (Eduskunta, 2019). Nimensä mukaisesti tunnin kestävä kyselytunti kerää ainakin Yle Areenan (n.d.) kertomien lukujen mukaan suurimman yleisön. Yle Areenassa täysistunnoille ja kyselytunnille on olemassa omat lähetyksensä ja lähetyksien käynnistyskertoja tutkimalla voi huomata torstaiden olevan suosituimpia päiviä katsojamäärissä. Esimerkiksi vuoden 2025 viikot 45 ja 46 ovat olleet katsojaluvuiltaan hyvin samankaltaiset: tiistain täysistuntolähetykset ovat saaneet molemmat noin 6000 käynnistyskertaa, keskiviikon lähetykset noin 5000 ja 6000, perjantait vain noin 3000, mutta torstaisin lähetettävät kyselytunnin ja täysistunnon lähetykset molemmat yhteensä noin 35 000 käynnistyskertaa. Lähetysten käynnistyskertojen perusteella voi tulkita ihmisiä kiinnostavan paljonkin tavallisista täysistunnoista poikkeavat tapahtumat, kuten välilyksymykset ja

kyselytunnit. Suurimmillaan täysistuntoihin liittyvien lähetysten käynnistyskerrat ovat nousseet jopa satoihin tuhansiin. Esimerkiksi 15.10.2025 välikysymyskeskustelu, on kerännyt kirjoittamisen hetkellä noin 99 600 käynnistyskertaa. Myös 23.10.2025 kyselytunnin lähetys on kerännyt noin 125 000 käynnistyskertaa. 23.10.2025 kyselytunti oli myös televisiossa erittäin suosittu lähetys, sillä se keräsi Yle TV1 -kanavalla 264 000 ihmisen keskikatsojamäärän ja tavoitti hieman alle 600 000 ihmistä. Kyselytunti oli lokakuun 2025 keskikatsojamäärältään yhdeksänneksi katsotuin ajankohtaisohjelma, kertoo Finnpanel Oy:n TV-mittaritutkimus (2025). Eduskunnan seuraamiselle on siis olemassa Suomen mittakaavalla varsin suuri yleisö.

Kansanedustajien erilaisia rooleja ja tapoja olla aktiivinen eduskunnassa käsitellään tarkemmin luvussa 3.

### **1.1.3 Aiheiden yhdistämisen motivaatio**

Olen itse harrastanut monenlaisia urheilulajeja enemmän tai vähemmän kilpailullisessa mielessä, josta kiinnostukseni kaikenlaisen urheilun seuraamiseen juontaa juurensa. Monia vuosia seurasin lähtökohtaisesti vain suosikkijoukkueideni menestystä, mutta myöhemmin yksittäiset urheilijat joukkueesta riippumatta ja eri urheiluliigojen seuraaminen kokonaisvaltaisesti muodostui itselleni mielenkiintoisemmaksi ilmiöksi. Urheiluliigojen seuraamisen kautta löysin myös fantasiaurheilupelit, joista erityisesti amerikkalaisen jalkapallon NFL-liigaan keskittyvää versiota olen pelannut aktiivisesti monta vuotta. Pelatessani fantasiaurheilupelejä olen huomannut altistavani itseni peliä koskevan lajin medialle huomattavat määrät, ja samalla oppinut paljon kaikenlaista tietoa urheilulajiin tai -liigoihin liittyen. Toinen fantasiaurheilun hieno puoli itselleni on se, että koen sen auttaneen omia sosiaalisia suhteitani. Urheilumaailmasta löytyy monia hienoja tarinoita, joista oppia ja joista voi keskustella esimerkiksi läheisten kanssa. Myös itse fantasiaurheilupelin pelaamisesta voi keskustella muiden niitä pelaavien ihmisten kanssa. Esimerkiksi olen itse pelannut erään henkilön kanssa NFL-fantasiaurheilupeliä vastakkain jo monta vuotta, jonka aikana olemme kehittäneet fantasialiigaamme omia sääntöjä ja käytäntöjä, joista sitten keskustelemme. Fantasialiigan kauden aikana on lähes taattua, että juttelemme ainakin kerran viikossa, jota harvemmin tapahtuu kauden ollessa tauolla. Tämä on mielestäni hyvä esimerkki siitä, miten fantasiaurheilu voi auttaa ylläpitämään sosiaalisia suhteita. Pelejä pelaamalla oppimani urheiluun liittyvä tieto on joissakin tapauksissa varmasti monen mielestä turhaa, kuten yksittäisen pelaajan etunimi, hänen käymänsä yliopisto tai pelinumero, mutta on se silti tietoa. Tämän ”turhan” tiedon kautta aloin ajattelemaan, että mitä jos olisin kaiken tämän ajan, mitä

olen seurannut urheilumaailman tapahtumia, keskittynyt johonkin, ehkä monen mielestä yleissivistävämpään asiaan. Kuinka paljon tietoa minulla olisikaan niistä aiheista?

Siitä kysymyksestä lähti idea yhdistää fantasiaurheilu ja Suomen politiikan päänäyttämö, eli eduskunta. Poliitiikan seuraaminen on ollut itselleni aina vaikeaa, sillä en tunnu ymmärtävän siitä tarpeeksi ja siten aiheesta on vaikea innostua samalla tavalla, kuin miten urheilun seuraaminen on itselleni innostavaa. Huomioin kuitenkin, että poliittiset päätökset koskettavat omaa elämääni oleellisesti, joten niistä voisi olla hyvä tietää pintaraapaisua paremmin. Itseäni ja varmasti monia muitakin innostavat asiat, kuten kilpailullisuus ja sosiaalisuus yhdistyvät fantasiaurheilussa mielenkiintoisella tavalla, joten uskon sen olevan hyvä väylä innostaa ihmisiä perinteisen urheilun lisäksi myös politiikkaan ja eduskunnan toimintaan. Tehdäkseni oikeat valinnat ja voittaakseni eduskuntaan pohjautuvassa fantasiaurheilupelissä, pitäisi minun syventyä siellä käytäviin aiheisiin ja poliitikkoihin, ja samalla oppisin aiheesta paljon itseäni innostavalla tavalla, kuten urheilunkin kanssa on käynyt. Itse edustan viimeisimmissä eduskuntavaaleissa (2023) äänestyskäyttäytymiseltään vähiten aktiivista ryhmää ja uskon tällaisen fantasiaurheilupelin potentiaaliin innostaa myös muita tämän ryhmän jäseniä kiinnittämään enemmän huomiota politiikkaan ja olemaan aktiivisempi sillä kentällä.

Muotoilun opiskelijana seuraava miettimäni asia oli se, miltä idea fantasiaurheilun ja eduskunnan toiminnan risteyttämisestä näyttäisi sille sopivalla alustalla ja miten siitä saataisiin kohderyhmälle sopiva ja toimiva tuote tai palvelu. Nämä ovat niitä asioita, joihin lähdän tässä tutkielmassa etsimään vastausta.

## **1.2 Tutkimuskysymykset, -asetelma ja -suunnitelma**

Tässä Pro Gradu -tutkielmassa etsitään vastauksia seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

1. Millaisia elementtejä Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin tulee sisältää hyvän käyttäjäkokemuksen saavuttamiseksi?
2. Minkälainen on hyvä käyttöliittymä Suomen eduskuntaan pohjautuvalle fantasiaurheilupelille?
3. Minkälainen vaikutus Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin pelaamisella olisi politiikan seuraamiseen.

Ensimmäisellä tutkimuskysymyksellä on tarkoitus saada tietoa siitä, miten fantasiaurheilupelistä saadaan käyttäjälähtöinen hyvällä käyttäjäkokemuksella. Fantasiaurheilupelien sisältämien elementtien on yleensä tarkoitus auttaa pelaajaa tekemään parhaita valintoja fantasiajoukkueen rakentamisen suhteen. Siihen voi auttaa esimerkiksi pelin antamat ennustukset siitä, kuinka monta pistettä urheilijan arvioidaan tuottavan kentällä, tietoa siitä mitä joukkuetta vastaan urheilijan ottelu käydään ja erilaiset uutisartikkelit vaikkapa loukkaantumisista ja pelikielloista. Näiden elementtien avulla pelaaja saa enemmän onnistumisia, jolloin turhautuminen peliin on toivottavasti pienempää. Eduskuntaan pohjautuvassa fantasiaurheilupelissä nämä elementit voisivat olla politiikan uutisten lisäksi myös esimerkiksi täysistuntojen suunnitelmia, päiväjärjestyksiä ja ennakkotietoja paikalla olevista kansanedustajista ja ministereistä. Yksinkertaistetusti, mitä pelissä pitää olla, jotta tuotteen käyttäjä olisi siihen tyytyväinen. Lisäksi hyvä käyttäjäkokemus voi muodostua esimerkiksi pelin oikeudenmukaisuudesta, jolla tarkoitan sitä, että pelissä pisteet jaetaan käyttäjien mielestä oikealla tavalla. Vastausta tähän kysymykseen etsitään hobbistisesta tietämyksestä, vertailuanalyysistä ja kirjallisuudesta, joista voi olla hyötyä selvittämään sitä, mitkä elementit fantasiaurheilupeleissä yleensä koetaan positiivisiksi ja mitkä innostavat pelaajia olemaan aktiivisia. Lisäksi valmiin tuotteen käyttäjälähtöisyyden testaaminen potentiaalisilla tuotteen käyttäjillä on oleellinen vaihe muotoiluprosessin onnistumisen arvioinnissa. Käyttäjätestauksen yhteydessä voidaan haastatella käyttäjiä ja siten selvittää heidän mielipiteensä pelin sisältämiin elementteihin ja toimintoihin.

Toisella tutkimuskysymyksellä on tarkoitus saada tietoa siitä, miten nämä positiivista käyttäjäkokemusta edesauttavat elementit saadaan lisättyä peliin käyttäjälähtöisellä tavalla, eli mm. yksinkertaisesti ja selkeästi. Käyttäjäkokemusta parantavien elementtien lisäksi täytyy peliin sovittaa myös sen peruspalaset, esimerkiksi oman fantasiajoukkueen jäsenten hallintaan liittyvät näkymät, pisteiden keräämisen näkymä ja kanssakilpailijoiden suorituksia vertaava näkymä, jotka toki myös parantavat käyttökokemusta huomattavasti. Fantasiaurheilupeleistä on valtava määrä eri versioita, mutta jokaisesta niistä löytyy näitä peruspalasia, joista lähteä liikkeelle muotoiluprosessiin. Fantasiaurheilu-teemaisen pelin suunnittelu jo itsessään siis asettaa muotoiluprosessille tietynlaiset lähtökohdat. Kysymyksen vastausten löytämiseksi voidaan tutkia esimerkiksi jo olemassa olevia fantasiaurheilupelejä ja arvioida niistä, mikä niissä toimii ja mikä ei toimi. Myös kirjallisuudesta voidaan saada hyviä lähtökohtia UI/UX-muotoilulle, joita hyödyntää fantasiaurheilupelissä.

Kolmannella tutkimuskysymyksellä on tarkoitus selvittää, tekeekö pelin pelaaminen eduskuntapolitiikan seuraamisesta esimerkiksi mielekkäämpää ja voisiko sillä olla potentiaalia aktivoida kansalaisia seuraamaan politiikkaa enemmän. Fantasiaurheilupeleissä on yleistä, että urheiluliiga ja pelin pohjaava laji alkaa kiinnostamaan pelaajia laajemmin, joten sama ilmiö voisi tapahtua myös politiikkaan pohjautuvan pelin avulla. Tähän kysymykseen vastaus voi löytyä esimerkiksi käyttäjätestauksen avulla, jossa käyttäjä pääsee kokeilemaan pelin pelaamista ja kertomaan siitä mielipiteitään.

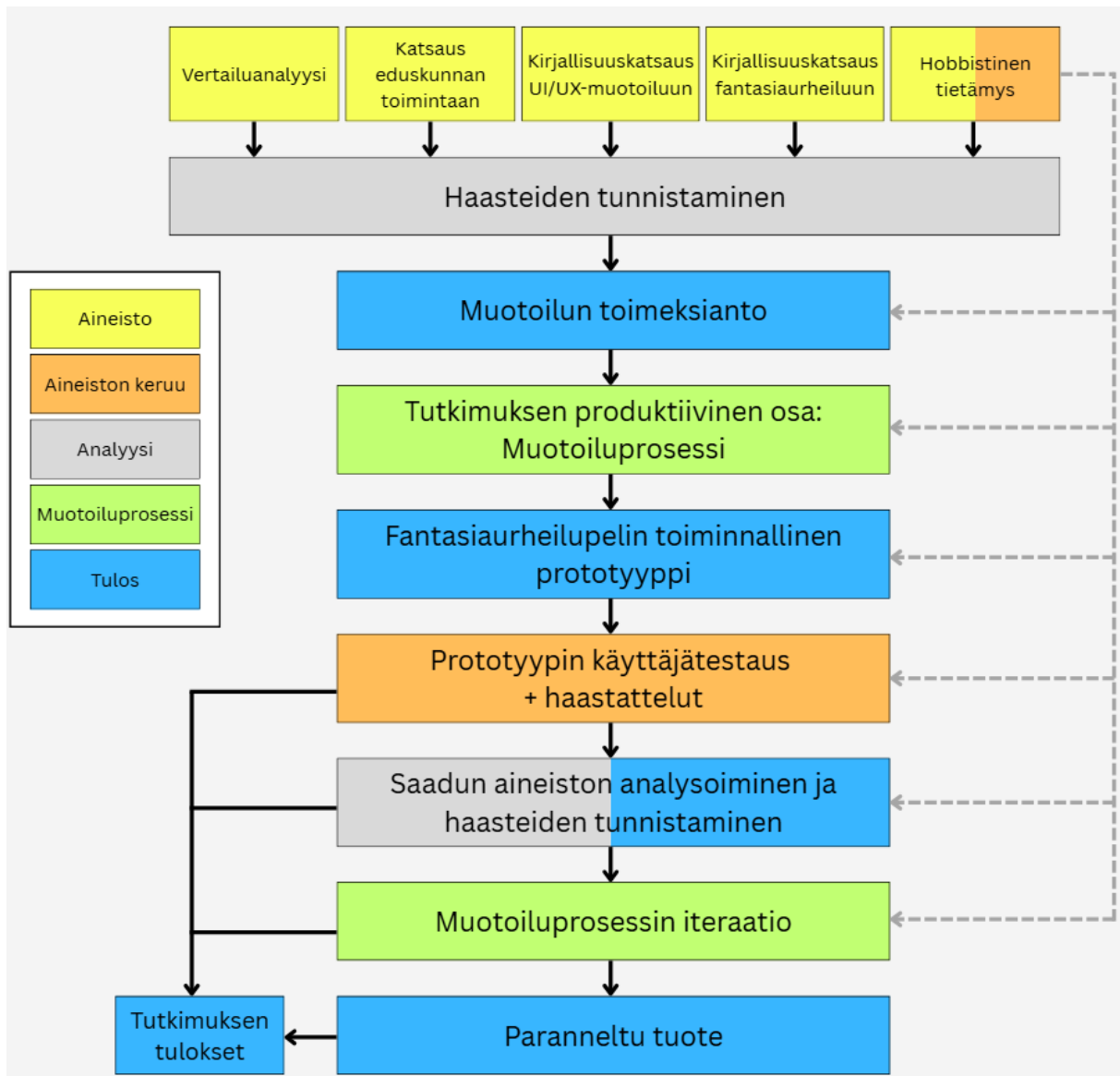
Tämän tutkielman kaltaisissa käytäntölähtöisissä, eli tekemisen kautta tietoa saavissa tutkimuksissa on sen onnistumisen kannalta tärkeää tehdä hyvin organisoitu tutkimussuunnitelma ohjaamaan prosesseja (Weber & Cobaugh, 2008). Tässä tutkielmassa on tarkoitus valmistaa käyttäjälähtöinen Suomen eduskuntaan pohjautuva fantasiaurheilupelin toiminnallinen prototyyppi ja tutkia sen toimivuutta ja vaikutusta käyttäjiin laadullisesti. Tutkimus hyödyntää teoreettista viitekehystä kirjallisuuskatsauksien avulla, jonka lisäksi käytännönläheisestä tuotteen testaamisesta ja sen kehittämistä saadaan empiiristä tietoa. Prototyypin testauksen yhteydessä käyttäjiä haastatteleamalla saadaan laadullista aineistoa. Tutkimuksen kohteena on Suomen eduskuntaan pohjautuva fantasiaurheilupeli, joka antaa itsessään tietynlaiset lähtökohdat. Tutkielmassa tulee siis perehtyä juuri suomalaiseen politiikkaan ja kansanedustajatyöhön, sekä fantasiaurheilupeleihin. Käyttäjätestauksessa on myös hyvä huomioida, että osallistujat ovat esimerkiksi äänioikeutettuja ja omaavat tietoa Suomen eduskunnasta.

Tutkielmassa on myös spekulatiivisen muotoilun elementtejä. Spekulatiivisessa muotoilussa muotoilijan on tarkoitus avata uusia näkökulmia, haastaa ja aloittaa keskustelua esimerkiksi moraaliiin, politiikkaan ja eettisyyteen liittyen, eikä niinkään löytää ratkaisuja vallitseviin ongelmakohtiin (Dunne & Raby, 2013; Galloway & Caudwell, 2018; Bendor & Lupetti, 2024 s. 403–408). Artikkelissa Auger (2013) argumentoi spekulatiivisen muotoilun kaksi pääasiallista tarkoitusta olevan tulevaisuuden ajattelun mahdollistaminen ja nykyisten käytäntöjen kritisoiminen. Suomen eduskuntaan ja kansanedustajien aktiivisuuteen liittyvässä fantasiaurheilupelissä politiikka on kantava teema. Peli myös tarjoaa vaihtoehdoisen tavan seurata politiikkaa ja mahdollisesti laajentaa käyttäjän käsitystä Suomen poliittisesta kentästä. Myös muotoilun lähtökohtainen idea risteyttää pääpainotteisesti nuorten miesten kiinnostuksen kohde (fantasiaurheilupelit) ja asia, jossa tämän demografian epäaktiivisuus näkyy (poliittinen aktiivisuus), erityisesti kolmannen tutkimuskysymyksen valossa, tuottaa spekulatiivisen asetelman poliittisen aktiivisuuden lisäämisen mahdollisuudesta. Keskustelua voisi herättää

myös esimerkiksi pelin premissi fantasiaurheilun ja politiikan risteyttämisestä ja sen mahdollisista vaikutuksista yksittäisiin poliitikkoihin ja politiikan seuraamiseen, sekä ajatus poliitikkojen valitsemisesta omaan joukkueeseensa äänestämensä puolueen ulkopuolelta parhaiden pisteiden tavoittelun takia. Poliitikka on ollut aina suuri ja tärkeä puheenaihe, jossa on kirjoittamisen aikaan korostunut valitettavat ja jopa Suomen mainetta haittaavat erinäiset kohut liittyen muun muassa rasismiin, suureen työttömyyteen ja häirintään, jonka myötä pelin kattoteema (politiikka ja kansanedustajat) on ollut yleisölle esillä suurella tavalla Suomen valtamedioissa. Suuri huomio uutisissa, sosiaalisessa mediassa ja yleisön yleinen kiinnostus aiheeseen voi myös auttaa käyttäjiä löytämään pelin samalla, kun etsii aiheesta lisätietoa. Keskustelun lisäksi pelin on tarkoitus tarjota käyttäjälähtöisempi tapa seurata politiikkaa ja poliitikkoja, joista nykyisin saatava statistiikka on monesti vaikeasti tavoitettavissa esimerkiksi eduskunnan digitaalisissa arkistoissa, joita löytääkseen suuresta massasta täytyy osata käyttää esimerkiksi erillisiä hakukomentoja. Vaikka spekulatiivisia elementtejä löytyy, on tarkoitus kuitenkin saada myös ratkaisuja esimerkiksi siihen, mitkä elementit auttavat käyttäjiä seuraamaan politiikkaa ja miten paljon informaatiota sisältävän fantasiaurheilupelin saa tässä kontekstissa muotoiltua käyttäjälähtöiseksi tuotteeksi.

Tutkimuksen rakenteesta on laadittu kuvaaja (kuva 1), jolla havainnollistetaan miten eri vaiheet muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden. Tutkimus alkaa kirjallisuuskatsauksella fantasiaurheilupeleihin ja katsauksella eduskuntaan. Fantasiaurheilupelien kirjallisuuskatsauksessa on tarkoitus kartoittaa mitkä ovat pelien käyttäjien yleisesti suurimmat motivaatiot pelaamiseen. Näitä selvitettyjä motivaattoreita ja niiden kautta sovellettuja elementtejä lisätään tutkimuksessa syntyvään peliversion toiminnalliseen prototyyppiin. Eduskuntaan liittyvän katsauksen myötä on tarkoitus saada syvä käsitys eduskunnassa työskentelevien kansanedustajien työkuvasta ja tavoista olla aktiivinen työssään. Fantasiaurheilupeleissä kilpailun kannalta ehkä kaikista oleellisin osa, eli pisteytys perustuu ihmisten tosielämän aktiivisuuteen, jonka takia on tärkeää ymmärtää mitä kaikkea tämä aktiivisuus voi olla. Kirjallisuuskatsausta tehdään myös hyvästä UI/UX-muotoilusta, sen prosessista sekä menetelmistä, jotta käyttöliittymän käyttäjäkokemuksesta saadaan miellyttävä. Kirjallisuuskatsauksista saatu sekundäärinen, eli jo olemassa oleva tieto auttaa tutkimuksen seuraavassa vaiheessa tehtävässä pelin toiminnallisessa prototyypissä. Lisäksi prototyypin tekemisessä auttaa hobbistinen tietämys ja jo markkinoilla olevista fantasiaurheilupeleistä tehtävä vertailuanalyysi. Kun prototyyppi on valmis, testataan sitä laadullisesti potentiaalisilla tuotteen käyttäjillä. Käyttäjätestauksen yhteydessä suoritetaan palautteen keräämiseen

haastattelu, jonka tulokset analysoidaan ja saadaan primääristä, eli tutkimuksen tuottamaa uutta tietoa. Saatujen tulosten perusteella muotoiluprosessia jatketaan tarpeen mukaan, jotta saadaan aikaan käyttökokemukseltaan miellyttävä ja käyttäjälähtöinen tuote. Ensimmäinen prototyyppi ja siitä käyttäjätestauksen haastatteluista saadun aineiston avulla iteroitu viimeistellympi prototyyppi toimivat tutkimuksen produktiivisena osana.



Kuva 1. Tutkimussuunnitelmaa havainnollistava virtauskaavio.

### 1.3 Termit

Tässä luvussa avataan tutkimuksessa esiintyviä termejä ja ilmaisuja, jotta tutkimuksen lukeminen olisi sujuvampaa. Tutkimus on kirjoitettu vuosina 2025–2026 ja mm. siinä esitetyt termit, ilmaisut, lait ja käytänteet ovat olleet kyseisellä ajanjaksolla oleellisia, käytettyjä ja

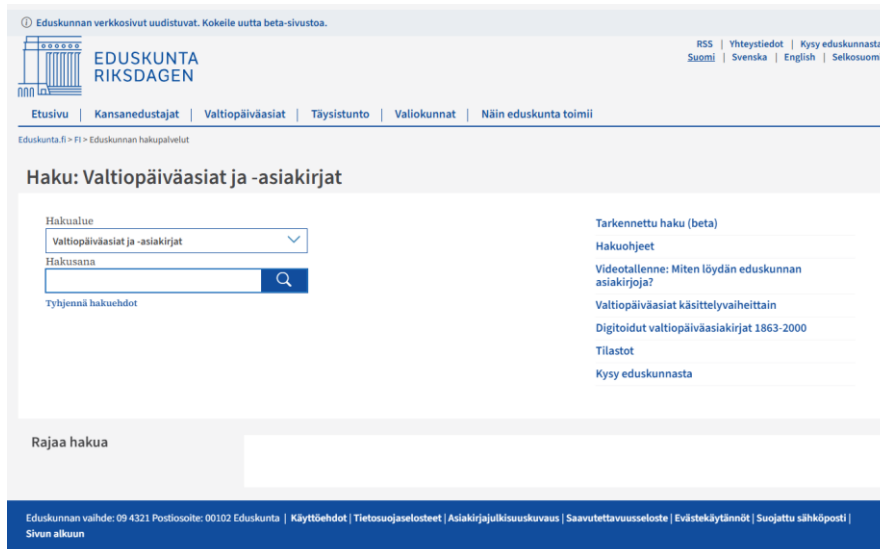
voimassa. Tutkimusta voi olla vaikea ymmärtää ilman taustatietoa eduskunnan toiminnan perusteista ja fantasiaurheilupeleistä, jonka takia muun muassa puhekielessä ja tutkimuksessa esiintyviä termejä pyritään selventämään. Termeillä on siis keskeinen rooli luetunymmärtämisessä, varsinkin tekstin koskiessa erikoisalan tekstejä, kuten tämän tutkimuksen tapauksessa (Nissilä & Koskela, 2020, s. 135). Myös tutkimuksen aineistoa kerätessä, kuten haastatteluissa voi ilmaantua termejä, jotka ovat osallistujille itsestään selviä, mutta jotka eivät sitä kaikille tutkimusta lukeville ole.

### **Rivikansanedustaja**

*Rivikansanedustaja* on puhekielinen termi, jolla tarkoitetaan kansanedustajaa, joka ei toimi ministerin, puhemiehen, tai varapuhemiehen kaltaisessa erityisessä roolissa eduskunnassa. Rivikansanedustaja-nimityksen lisäksi tällaisista kansanedustajista käytetään myös niin sanottua *tavallinen kansanedustaja* -ilmaisua. Molempia ilmaisuja on käytetty esimerkiksi Pekosen (2023) kirjoittamassa lehtijutussa, jossa kerrottiin Sanna Marinin siirtyneen rivikansanedustajaksi muiden tavallisten kansanedustajien joukkoon, kun Petteri Orpo korvasi hänet pääministerin tehtävässä. Myös Marin itse viittasi puheessaan ”riviin” palaamiseen, viitaten erityistä roolia omaamattoman kansanedustajan työkuvaan.

### **Eduskunnan arkistot**

Eduskunta kerää omiin arkistoihinsa valtiopäivätyöhön liittyvät asiakirjat. Sen lisäksi arkistoihin kuuluvat kuva-arkisto, muistitietoarkisto ja muuta tutkijoiden kannalta merkittävää aineistoa. Säilytettäviä asiakirjatyyppejä on monenlaisia, kuten virkamiesten palkka-asiakirjoja, eduskunnan kirjaston asiakirjat ja tiedotukseen liittyviä asiakirjoja, mutta tässä tutkimuksessa oleellisia asiakirjoja ovat valtiopäiväasiakirjat, kuten täysistuntojen pöytäkirjat. Arkistot ja niiden materiaaleja on olemassa myös fyysisesti Helsingissä Eduskunnan kirjaston yhteydessä, mutta valtiopäiväasiakirjat ovat saatavissa kätevästi myös sähköisesti vuoden 1980 valtiopäivästä asti (Hakala & Suutari, 2021; Suutari, J. 2018). Tutkimuksessa eduskunnan arkistoista puhuttaessa tarkoitetaan juuri näitä sähköisiä arkistoja, joista on etsitty eduskunnan verkkosivujen hakukoneen (kuva 2) avulla tietoa sisältäviä asiakirjoja (Eduskunta, n.d.m). Eduskunnan arkistot ovat suurimmalta osalta julkisia kaikille, mutta myös salattuja asiakirjoja on olemassa. Salattuihinkin asiakirjoihin voi päästä käsiksi jättämällä lupahakemuksen, jonka eduskunnan pääsihteeri voi hakemuksen käsittelyn jälkeen myöntää.



Kuva 2. Eduskunta.fi -nettisivuilla olevan hakukoneen näkymä (29.3.2026), jonka avulla arkistoja voi tutkia (Eduskunta, 2026).

## Asian ilmoittaminen täysistunnossa

Jos jokin asia ilmoitetaan täysistunnossa, kuten vastaukset kirjallisiin kysymyksiin, ei se tarkoita, että vastauksia esimerkiksi luettaisi ääneen kokonaan. Ilmoitus tarkoittaa lähinnä vain puhemiehen toteamusta, että vastaukset tiettyihin kirjallisiin kysymyksiin on annettu. Kysymykset ja vastaukset löytyvät tarkemmin eduskunnan arkistoista.

Esimerkki kirjallisten kysymysten vastauksien saapumisen ilmoittamisesta (PTK 110/205 vp 14.11.2025): ”*Eduskunnalle ovat saapuneet vastaukset kirjallisiin kysymyksiin KK 331, 334–337, 339, 340, 342, 352, 353, 359/2025 vp.*”

## Hallituksen kaatuminen

*Hallituksen kaatuminen* tarkoittaa sitä, että hallitus ei nauti enää eduskunnan luottamusta, jonka seurauksena pääministeri ja samalla koko valtioneuvosto (tuttavallisemmin hallitus) eroaa tehtävästään. Hallitus jatkaa toimintaa toimitusministeriönä (väliaikainen hallitus, joka hoitaa vain välttämättömiä asioita), kunnes uusi hallitus on nimitetty (Lankinen & Pietarinen, 2023, kohta 1.3.2).

## **Pääministeri, ministeri ja ministeriö**

Ministeri on valtioneuvoston, eli tuttavallisemmin hallituksen jäsen. Hallituksen toiminnan johtajana toimii pääministeri, jonka tehtävä on huolehtia hallitukselle kuuluvien asioiden valmistelusta ja käsittelyn yhteensovittamisesta, sekä eduskunnan ja hallituksen työn yhteensovittamisesta. Lisäksi pääministeri mm. edustaa Suomea EU:ssa, sijaistaa presidenttiä tarvittaessa ja on ministerivaliokuntien puheenjohtaja. Pääministereitä on vain yksi.

Muut ministerit puolestaan toimivat omalle toimialalleen osoitetun ministeriön päällikkönä tai käsittelevät muuten toimialaan kuuluvia asioita. Ministeri ei siis välttämättä ole jonkin ministeriön päällikkö, mutta samaan ministeriöön nimitetyt ministerit ovat toistensa suhteen rinnasteisia, eli ns. ”saman arvoisia”. Ministeri johtaa ministeriössään asioiden valmistelua ja ratkaisee toimialalle tärkeimmät asiat (Lankinen & Pietarinen, 2023, kohta 1.2). Ministerien määrä voi vaihdella riippuen hallituksesta. Esimerkiksi Petteri Orpon johtamassa hallituksessa (2023-) on pääministerin lisäksi 19 ministeriä, kun taas Matti Vanhasen toisessa hallituksessa (2007–2010) ministereitä oli 20 (Valtioneuvosto n.d.b; n.d.c).

## **Valtiopäivät**

Valtiopäivät ovat vuotuinen ajanjakso, jolloin eduskunta tekee työtään ja esimerkiksi pitää täysistuntoja, joissa lakia säädetään, käydään keskusteluja ja äänestetään. Valtiopäivät alkavat Eduskunnan työjärjestyksen (40/2000, 1 §) mukaan helmikuun ensimmäinen päivä, mutta eduskunta voi päättää aloitukselle myös jonkin toisen päivän. Valtiopäivät jatkuvat nykyään siihen saakka, kunnes seuraavat valtiopäivät alkavat, eli ne kestävät lähtökohtaisesti helmikuusta helmikuuhun (Eduskunta, 2014). Poikkeuksena ovat esimerkiksi vaalivuodet, jolloin valtiopäivien alku voi viivästyä normaalista. Valtiopäivät jaetaan kevät- ja syysistuntokauteen, joiden välissä ovat kesäkuussa alkava ja syyskuussa päättyvä kesätauko. Syysistuntokausi kestää joulukuuhun saakka (Eduskunta, n.d.n). Vaikka valtiopäivillä pidetäänkin välillä taukoa, voivat esimerkiksi valiokuntien pitämät kokoukset ja eduskunnan kansainvälinen toiminta silti jatkua (STT, 2025).

## **Puoluerajat**

*Puoluerajoilla* tarkoitetaan kuvainnollisesti eduskunnassa toimivien puolueiden jakautumista. Esimerkiksi kokoomus muodostaa oman ryhmänsä ja vasemmistoliitto omansa, ja näiden puolueiden välillä on kuvitteellinen raja missä toinen puolue loppuu ja toinen alkaa.

Puoluerajojen ylitys tarkoittaa sitä, että yhtä puoluetta edustava kansanedustaja kannattaakin jonkin toisen puolueen tai kansanedustajan aloitetta tai kantaa.

### **Pelaaja ja urheilija**

Suomen kielessä, varsinkin puhekielessä, tapahtuu monesti sekaannuksia *pelaaja*-sanaa käyttäessä, koska sillä voidaan tarkoittaa kahta eri asiaa. Erityisesti fantasiaurheilusta puhuttaessa on olemassa fantasiaurheilupelin pelaaja ja urheilujoukkueen pelaajat urheilumaailmassa, joiden suorituksiin pelit pohjautuvat. Jotta tutkimusta olisi helpompi ymmärtää, käytetään pelaaja-sanaa vain fantasiaurheilupeliä pelaavaan henkilöön viitatessa. Urheilujoukkueiden pelaajista käytetään nimitystä *urheilija* tai *ammattiurheilija*.

### **Peli ja ottelu**

Myös *pele*-sanon käytössä voi tapahtua samanlaisia sekaannuksia, kuin pelaaja-sanaa käyttäessä, koska silläkin voi olla kaksi eri merkitystä. Peli-sanalla voidaan viitata esimerkiksi videopeliin, korttipeliin, lautapeliin tai fantasiaurheilupeliin. Peli voi kuitenkin tarkoittaa myös urheilumaailmassa kahden joukkueen välistä ottelua. Tutkimuksen teema huomioon ottaen on oleellista, että näiden käyttötarkoitusten välille tehdään ero, jonka takia tutkimuksessa käytetään pele-sanaa viitaten fantasiaurheilupeleihin. Urheilujoukkueiden välisistä kamppailuista käytetään sanaa *ottelu*.

### **Fantasialiiga ja urheiluliiga**

Fantasialiiga (*fantasy league*) on kahden tai useamman pelaajan muodostama ryhmä, jonka sisällä fantasiaurheilupelin pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan. Liigaan liittyminen voi olla ilmaista tai maksullista ja monesti saman fantasiaurheilupelin sisällä voi osallistua moniin liigoihin samaan aikaan. Fantasialiigan voi muodostaa itse omien tuttujen kanssa tai pele voi esimerkiksi arpoa pelaajan liigaan täysin vieraita pelaajia. Fantasialiigat voivat olla myös kansallisia tai globaaleja, joissa kaikki fantasiaurheilupelin pelaajat kilpailevat suurimmasta pistemäärästä. Fantasialiigasta käytetään välillä myös sanaa kimppa. Liiga-sana voi aiheuttaa sekaannuksia, koska sana voi tarkoittaa useaa asiaa. Liiga voi viitata urheiluliigoihin, kuten NBA, NFL ja SM-liiga, mutta myös pelin sisäiseen fantasialiigaan. Jotta tutkimuksen lukeminen olisi sujuvaa, käytetään fantasiaurheilupelissä esiintyvistä liigoista sanaa *fantasialiiga* tai *kimppa*, ja urheilumaailman liigoista sanaa *urheiluliiga* tai *liiga*.

## 2 Fantasiaurheilusta tarkemmin

### 2.1 Historia

Fantasiaurheilun alkua on vaikeaa määrittää. Syynä tähän lienee pelin monet muodot. Riippuen määritelmästä, ensimmäiseksi fantasiaurheilupeliksi voidaan kutsua jo 1860-luvulla pelattua Sebring Parlor Base Ball -lautapeliä. Aikaisin kirjattu todiste pelin pelaamisesta johtaa juurensa New York Clipper -nimiseen lehteen, jossa raportoitiin 8.12.1866 kymmenen naisen ja neljän miehen pelanneen simuloitua baseball-ottelua (Burton, n.d.). Tämän perusteella peli kuulostaa kuuluvan Lomaxin (2006) määrittelemään simuloitujen fantasiaurheilupelien, sekä lautapelien kategorioihin. Muita yleisesti määritettyjä fantasiaurheilupelien syntyajankohtia ovat 1960-luvun alussa Wilfred ”Bill” Winkenbachin kehittämä fantasia *football*, eli suomeksi amerikkalainen jalkapallo, ja noin vuosikymmen aikaisemmin hänen kehittämänsä fantasia golf (Baerg, 2009). Tuohon aikaan Winkenbachin kehittämän fantasia football -liigan nimi oli Greater Oakland Professional Pigskin Prediction League ja se tunnettiin lyhenteellä GOPPPL. Fantasia-nimitys tuli mukaan vasta vuosia myöhemmin (Esser, 1994), mutta tarkka ajankohta tuntuu olevan kadonneen historiaan. Fantasiabaseballin alkuna pidetään vuotta 1980, jolloin Daniel Okrent, Glen Waggoner ja heidän kollegansa kehittivät pelimuodon. Peliä kutsuttiin ensin nimellä *rotisserie baseball* Manhattanilaisen ravintola La Rotisserie Francaise mukaan, joka oli tämän pelin syntypaikka (Lomax, 2006). Rotisserie-nimitystä kuulee vieläkin fantasiaurheilupiireissä, mutta fantasia-alkuiset nimitykset ovat kuitenkin suosituimpia. Suuri murros fantasiaurheilupelien pelaamiseen tapahtui 1990-luvulla internetin ja tietokoneiden yleistyttyä, kun kanssapelaajia ei tarvinnut etsiä enää vain ystävistä tai muista läheisistä, vaan pelejä pystyi pelata ja järjestämään ympäri maailmaa lajista kiinnostuneiden pelaajien kanssa. Tietokoneet pystyivät myös esittämään ja laskemaan pelien pisteitä helposti ymmärrettävään käyttöliittymään, tehden pelaamisesta nopeampaa ja helpompaa (Lomax, 2006; Baerg, 2009).

### 2.2 Kirjallisuus katsaus fantasiaurheilun tutkimukseen

Fantasiaurheilua on tutkittu aikaisemmin kohtuullisen paljon. Tutkimukset ovat keskittyneet paljolti aiheen historiaan, vedonlyöntiin, pelaajien motivaatioihin pelata fantasiaurheilupelejä ja fantasiaurheilun vaikutukseen lajin seuraamisessa ja pelaajien toiminnassa. Suuri osa tutkimuksista keskittyy Yhdysvaltoihin, epäilemättä koska siellä fantasiaurheilu on hyvin suosittua ja siten markkina on suuri. Maantieteellisesti keskittynyt tutkimus on ilmeisesti johtanut siihen, että alueen suosituimmat lajit ja niihin pohjautuvat fantasiaurheilupelit ovat

tutkimusten keskiössä. Näitä lajeja ovat esimerkiksi amerikkalainen jalkapallo ja baseball, jotka eivät ole esimerkiksi Suomessa suurimpien ja suosituimpien lajien joukossa, vaikka toki näillekin lajeille löytyy omat yhteisönsä. Fantasiaurheilun historiaan keskittyviä tai siitä muuten kertovia teoksia ja artikkeleita ovat tehneet esimerkiksi Lomax (2006), Baerg (2009) ja Esser (1994). Näissä teoksissa näkökulma on hyvin yhdysvaltalainen ja sen myötä nykymuotoisen fantasiaurheilun synty sijoitetaan Yhdysvaltoihin 1960–80-lukujen aikaan.

Suomessa tehdyt tutkimukset ovat keskittyneet fantasiaurheilupelien pelaajiin, heidän motivaatioihinsa ja käyttäytymiseensä. Esimerkiksi Sotamaan (2013) artikkeli osoittaa pelaajien suurimmiksi motivaattoreiksi kilpailun ja sosiaalisuuden. Kilpailukin on hyvin paljon sidoksissa sosiaalisiin aspekteihin, sillä sen vetovoima kumpuaa kokemuksen sosiaalisesta perustasta. Samanlaista suuntaa antaa myös esimerkiksi Serazion (2008, s. 237) tutkimus, jossa kerrotaan erityisesti kanssapelaajan tuntemisen tuovan fantasiaurheilupelaamiseen toivottua lisäpotkua ja että se parantaa kokemusta. Hyviä kommentteja juuri fantasiaurheilun sosiaalisista ulottuvuuksista löytyy Starkin (2017) tutkimuksesta, jossa pelin kerrotaan olevan hyvä syy laittaa vaikkapa viestiä kanssapelaajalle, kun esimerkiksi joku toisen joukkueen urheilija loukkaantuu. Kommenteista käy ilmi myös, että jotkut pelaajat eivät edes välitä voittamisesta, vaan tärkeämpää on pystyä puhumaan pelistä toisten kanssa. Eräs tutkimukseen osallistunut kommentoi (suomennettuna) seuraavasti: ”*Minulle fantasialiigamme on se asia, joka pitää minut eniten sidoksissa yliopistokaveriporukkaani, mikä on vaikeaa myöntää, koska se tuntuu niin etäiseltä tavalta pitää yhteyttä, mutta mitä muutakaan sitä tekisi, kun on 12 ihmistä, joiden kanssa haluaa pitää yhteyttä ja jotka asuvat ympäri maata ja olette nykyään kaikki aikuisia*” (Stark, 2017, s. 36). Kommenttien perusteella on helppoa huomata, kuinka fantasiaurheilu tuo ihmiset yhteen ja ylläpitää sosiaalisia suhteita vuosienkin ajan ihmisten välisistä välimatkoista riippumatta. Sosiaalisuuden tärkeydestä on kuitenkin myös muunlaisia tutkimustuloksia. Farquhar ja Meeds (2007) kuvaavat tutkimuksessaan sosiaalisen ulottuvuuden vähemmän tärkeää roolia sanalla *unexpected*, eli suomennettuna *odottamaton*, aikaisempiin tutkimuksiin verratessa. Tulos kuitenkin osoittaa, ettei sosiaalisuus ole aina tärkeimpien motivaattorien joukossa. Heidän tutkimuksessaan suurimmiksi motivaattoreiksi fantasiaurheilupelien pelaajien keskuudessa nousevat voitonälkä sekä tiedon keräämiseen liittyvät asiat, kuten statistiikkojen kanssa työskentely ja tosielämän urheilun tapahtumien seuraaminen.

Suomessa esiintyvien fantasiaurheilupelien käyttäjäyhteisöjä on tutkinut mm. Saari (2019), jonka tutkimus osoittaa sosiaalisuuden merkityksen lisäksi esimerkiksi fantasiaurheilun olevan hyvin miesvoittoinen peli. Hänen tutkimukseensa osallistuneista fantasiaurheilupelaajista

(n=386) 99,7 % olivat miehiä. Samaa ilmiötä on huomattavissa myös Leen ym. (2013a) ja Ruihleyn ym. (2021) tutkimuksissa, joissa osallistuneista 1805 ja 519 fantasiaurheilupelaajasta 93,7 % ja 96 % olivat miehiä. Myös nuoret vaikuttaisivat olevan enemmän kiinnostuneita fantasiaurheilusta (Lee ym. 2013a), sillä 58 % tutkimukseen osallistuneista fantasiaurheilupelaajista olivat alle 30-vuotiaita. Myös The Fantasy Sports & Gaming Associationin (FSGA) vuonna 2023 tekemän kyselytutkimuksen mukaan 65 % pelaajista on miehiä ja 48 % pelaajista on 18–35-vuotiaita.

Toinen mielenkiintoinen nosto Leen ym. (2013a) tutkimuksessa on fantasiaurheilupelien pelaajien käytös ns. lempijoukkueidensa suhteen: 41 % pelaajista toivovat enemmän oman fantasiajoukkueensa voittoa, kuin heidän oikean suosikkiurheilujoukkueensa voittoa. Tutkimuksessa käy myös ilmi, että fantasiaurheilu nostattaa kiinnostusta myös muuhun urheiluliigaan, eikä vain omaan suosikkijoukkueeseen. Leen ym. (2013b) tutkimuksessa nostetaan esiin sama asia, eli fantasiaurheilupelaajat katsovat enemmän liigan otteluita, lukevat enemmän liigan uutisia, vierailevat enemmän aihetta käsittelevillä nettisivuilla ja ostavat enemmän fanituotteita. Pelaajat ovat siis laajemmin kiinnostuneita koko urheiluliigasta tai -lajista ja kuluttavat liigaan liittyvää mediaa yms. enemmän. Myös Carrollin (2013) tutkimuksessa tullaan samaan tulokseen, että fantasiaurheilua pelaavat ihmiset kuluttavat huomattavasti enemmän urheiluun liittyvää mediaa, kuin henkilöt, jotka eivät pelaa näitä pelejä. Tutkimuksessa korostetaan urheiluun liittyvän median kulutuksen nousevan erityisesti lajin fantasiaurheilupelin kauden ollessa käynnissä. Lee ym. (2013b) arvioi markkinallisen vaikutuksen olevan vuotuisesti jopa 3–4 miljardia US dollaria.

Toinen erityisesti rahalliseen kulutukseen liittyä tutkimusnäkökulma fantasiaurheilusta puhuttaessa on ollut vedonlyöntiin liittyvät asiat. Rahalla pelaaminen esiintyy fantasiaurheilussa erilaisilla tavoilla. Esimerkiksi fantasialiigaan osallistuminen voi olla itsessään jo maksullista tai pelaamisesta voi voittaa rahallisia palkintoja. Myös omassa kimpassa voidaan sopia rahallisista panoksista virallisen pelialustan ulkopuolella. Uhkapelaamiseen fantasiaurheilumaailmassa on perehtynyt esimerkiksi Martin ja Nelson (2014), joiden tutkimuksessa käy ilmi, että fantasiaurheilua pelaavat henkilöt osallistuvat todennäköisemmin myös muuhun urheiluun liittyvään uhkapelaamiseen, kuin henkilöt, jotka eivät pelaa fantasiaurheilupelejä. Tutkimuksen tulokset myös indikoivat, että miehet, jotka pelaavat fantasiaurheilupelejä rahasta ja naiset, jotka pelaavat fantasiaurheilupelejä (rahasta tai ei) kärsivät todennäköisemmin uhkapeliongelmista. Saman suuntaista tietoa saadaan myös Houghtonin ym. (2019) tutkimuksesta, jossa todetaan fantasiaurheiluun rahaa käyttävien

henkilöiden olevan taipuvaisempia osallistumaan urheiluun liittyvään vedonlyöntiin ja nettiuhkapeleihin. Viime vuosina uhkapelaaminen on ollut murroksessa erityisesti Yhdysvalloissa, sillä vuonna 2018 Yhdysvaltojen korkein oikeus antoi jokaiselle osavaltiolle oikeuden päättää urheiluun liittyvän vedonlyönnin laillisuudesta. Aikaisemmin vain Nevadassa lailliseksi luettu toiminta on kirjoittamisen aikaan laillista jo 39 osavaltiossa (lisäksi myös Washington D.C. ja Puerto Rico) (Fayerman-Hansen, 2024; Ruihley ym., 2021). Tämän muutoksen uskotaan olevan reitti, jolla uhkapelaaminen syötetään fantasiaurheilua pelaaville ihmisille yhä vain suuremmin (Ruihley ym., 2021). Fantasiaurheilun määrittäminen uhkapelaamiseksi on nostattanut puhetta ja esiin on noussut pelin luonteeseen liittyvä harmaa raja. Artikkelissaan Das (2021) esittelee harmauden tulevan kysymyksestä, onko fantasiaurheilussa pärjääminen kiinni pelaajan puhtaasta taidosta vai sattuman kauppaa. Jos pärjääminen on taidoista kiinni, ei se täytä joitakin määritelmiä uhkapelaamiselle. Tutkielman kannalta ei kuitenkaan ole oleellista olla varma mikä määritelmä sopii fantasiaurheilulle parhaiten uhkapelaamisen kannalta, vaan tällaisen pelin pelaamisen tutkitut vaikutukset ovat tärkeämmässä roolissa.

### 2.3 Fantasiaurheilun sivutuotteet

Fantasiaurheilun suuri ja kasvava suosio ei ole jäänyt huomaamatta urheilun suurimmilta urheiluliigoilta. Yhdysvalloissa ja Kanadassa fantasiaurheiluun osallistuvista pelaajista 79 % pelasi amerikkalaiseen jalkapalloon pohjautuvaa versiota pelistä (Fantasy Sports & Gaming Association, 2023), nostaen pelaajaluvut tässä yhdessä lajissa kymmeneen miljooniin. Monet urheiluliigat pyörittävät omia fantasiaurheilupelejänsä ja rakentavat jopa lähetyksen osia fantasiaurheilulle. Esimerkkinä toimii juuri Yhdysvaltojen amerikkalaisen jalkapallon NFL-liigan Redzone-lähetykset. Redzone-lähetyksissä näytetään sunnuntaisin lähes kaikkien otteluiden parhaita paloja ja kaikki pisteisiin johtaneet pelitilanteet lähes reaaliajassa. Tämä tekee Redzonestä mainion välineen seurata fantasiaurheilua, sillä monissa fantasiajoukkueissa on pelaajia monista eri urheiluliigan joukkueista, jolloin vain yhtä ottelua katsomalla ei voi kunnolla tietää, mitä muissa otteluissa tapahtuu. Kuten NFL itsekin ilmaisee Redzone-lähetyksistään, ”*the perfect Fantasy football companion*”, eli suomennettuna ”*täydellinen fantasiajalkapallon kumppani*” (NFL, 2020), jonka kanssa olen ohjelman säännöllisenä katsojana ja fantasiaurheilupelien pelaajana samaa mieltä. Vaikka Redzonen voisi uskoa kehittyneen fantasiaurheilun ympärille, niin väitettä tukevia luotettavia lähteitä ei löytynyt. Ohjelman lähetyksissä juontaja Scott Hanson mainitsee fantasiaurheilun moneen otteeseen,

esimerkiksi tilanteissa, joissa pisteillä ei ole itse ottelun lopputuloksen kannalta oikeaa merkitystä, mutta jollekin fantasiaurheilun pelaajalle pienetkin lisäpisteet voivat olla merkittäviä pelikierroksen voittamisen kannalta. Lisäksi lähetyksen (kuva 3) alareunassa pyörii monesti kymmenen eniten fantasiapistettä ansainneen pelaajan nimi ja pistesumma eri pelipaikkojen mukaan, josta on helppo nähdä, mikäli oman fantasiajoukkueen jäsen on pärjännyt viikolla erityisen hyvin. Fantasiapisteet on asetettu lähetyksessä yhtä tärkeään asemaan, kuin lajissa tavallisesti mitattavat asiat, kuten edetyt jaardit ja tehdyt *touchdownit*, eli maalit. Nämäkin asiat esitetään samalla tavalla ruudun alareunassa pyörivässä kymmenen parhaan pelaajan jonossa. Välillä lähetykseen otetaan tarkasteluun jokin tietty ottelupari ja silloinkin grafiikoissa kerrotaan sekä perinteiset statistiikat että fantasiapisteet kolmen parhaan tai avainpelaajan kohdalta per joukkue. Fantasiapisteiden päällä on otsikko, jossa mainitaan, että pisteet ovat NFL-liigan oman fantasiaurheilupelin pisteet, sillä pisteytyksessä on eroja palvelun tarjoajan mukaan. Näiden esimerkkien myötä on helppoa huomata, että fantasiaurheilu ei ole mitätön sivutuote, vaan se on otettu kunnolla mukaan kansainvälisestikin näytettäviin urheilulähetyksiin.



Kuva 3. Kuvakaappaus Redzone-lähetyksestä 11.10.2025 (NFL Enterprises LLC, 2025).

## 2.4 Fantasiaurheilu urheilun ulkopuolella

Tutkielman idea tehdä fantasiaurheilupeli urheilun ulkopuolelta ei ole kuitenkaan täysin uniikki, vaikka sellaista ei olla tehty Suomen eduskunnasta. Fantasiaurheilun kaltaisia pelejä

urheilun ulkopuolelta on ollut olemassa jo vuosia. Fantasiaurheilu perustuu perinteisesti urheilijoiden suorituksien luomaan statistiikkaan, kuten maalien määrään, mutta samaa logiikkaa voi käyttää myös käytännössä mistä tahansa muustakin, mistä samankaltaista statistiikkaa on saatavilla. Artikkelissaan Sotamaa (2013) nostaa esimerkiksi Hollywood Stock Exchangen, jossa menestys perustuu elokuvien oikeassa elämässä tapahtuvaan lipunmyyntiin. Toinen erikoisempi urheilun ulkopuolinen esimerkki fantasiaurheilu-tyylisestä pelistä, on keväällä 2025 huomiota nostattanut Fantasy Conclave -peli, joka pohjautui uuden paavin valintaan edellisen paavin, Fanciscuksen, menestyttyä. Pisteytys pohjautui uuden paavin henkilöllisyyden, hänen valitsemansa nimen ja valintapäivän oikein arvaamiseen (Marchand, n.d). Myös muita samankaltaisia fantasiaurheilupelejä syntyi samasta aiheesta ja raporttien mukaan keräsi yli 70 000 pelaajaa (Dumas, 2025), eli yli tuplasti niin paljon kuin IS Liigapörssin pelaajahuippu oli vuonna 2025. Paavin valintaan perustuvat fantasiaurheilupelit keskittyivät vain yhteen tapahtumaan ja ajanjaksoon, kevääseen 2025, eli peli ei ollut kovin pitkäaikainen varsinkaan, kun uuden paavin valitseminen vaati vain neljä äänestyskierrosta (Demokraatti/STT, 2025).

Lähimmäksi tutkielmassa kehitettävää pelin prototyyppiä tulee epäilemättä Yhdysvaltain kongressiin, eli lainsäädäntöelimeen, pohjautuva Fantasy Congress. Pelissä seurataan ja pisteytetään kongressiin valittujen poliitikkojen aktiivisuutta niin kongressissa, kuin sen ulkopuolellakin. Fantasycongress.com (Loodis Inc, n.d) -sivulla pisteytyksen kerrotaan pitävän sisällään esimerkiksi poliitikoista kirjoitettuja lehtiartikkeleita, puheenvuoroja uusista aiheista, äänestämistä, lakialoitteiden tekemistä ja niiden hyväksymistä. Selkeä ero perinteisiin fantasiaurheilun pisteytystapoihin on siinä, että pisteitä tulee työn ulkopuolisista asioista, kuten kansanedustajasta kirjoitettujen lehtiartikkelien määrästä. Myös valitun poliitikon äänestämistavasta voi saada lisäpisteitä, sillä äänestämällä puoleen linjan vastaisesti poliitikko saa 1–3 niin sanottua *Maverick bonus* -pistettä riippuen prosentuaalisesta jakaumasta siinä, kuinka suurta osaa puolueestaan uhmaa. Jotkut teot kongressissa ovat myös pisteelliseltä arvoltaan toisia suurempia tai pienempiä. Esimerkiksi lakialoitteen tekemisestä voi saada kuusinkertaisen määrän pisteitä verrattuna puheenvuoron pitämiseen uudesta aiheesta. Pelissä valitaan 435 edustajasta kuusi jäsentä ja 100 senaattorista neljä jäsentä muodostamaan pelaajan fantasiajoukkue. Yksi edustaja tai senaattori voi olla mukana vain yhdessä fantasialiigan joukkueessa, eli päällekkäisyydet eivät ole mahdollisia. Yhdysvaltain kongressi eroaa Suomen eduskunnasta valtavasti esimerkiksi jo edustajien ja puolueiden määrässä, ja pelin pisteytyksessä on jätetty huomioimatta esimerkiksi kirjalliset kysymykset, keskustelualoitteet

ja talousarvioaloitteet, jotka ovat suomalaisessa politiikassa ja kansanedustajan toiminnassa oleellisia tapoja olla aktiivinen. Suomen eduskunta ja Yhdysvaltain kongressi eivät siis ole täysin vertailtavissa toisiinsa rakenteensa ja toimintatapojensa takia. Siksi tutkielmassa ei tehdä suoraa mukailua tästä poliittiseen aktiivisuuteen pohjautuvasta fantasiaurheilupelistä, mutta voi se toimia silti hyvänä lähtökohtana tai vertailuanalysoitavana tuotteena muotoiluprosessissa. Sen avulla voi pohtia, mikä pelissä toimii Suomen eduskunnan ja fantasiaurheilupelien kontekstissa ja mikä ei. Verkkosivujen perusteella pelin tekeminen on vielä kesken tai se ei ole saatavilla kaikille.

### **3 Kansanedustajan aktiivisuuden vaikuttavia tekijöitä**

Tässä luvussa tehdään katsaus kansanedustajien tapoihin olla aktiivinen Suomen eduskunnassa. Tutkielman ja erityisesti prototyypin pisteytyksen kannalta nämä asiat ovat tärkeitä selvittää, koska pisteet pohjautuvat kansanedustajien aktiivisiin tekoihin työympäristössään. Jotta prototyyppiin saadaan oikeanlaista dataa aktiivisuudesta, täytyy ensin tietää, minkälaista dataa siihen on ylipäätään tarjolla ja järkevää sisällyttää.

#### **3.1 Kansanedustajan tavat olla aktiivinen**

Aktiivisuudella tässä tutkimuksessa tarkoitetaan virallisia toimia, joilla on vaikutusta eduskunnassa käsiteltäviin asioihin, kuten aloitteita, puheenvuoroja ja erilaisissa eduskunnan ryhmissä. Virallisista toimista jää merkintöjä esimerkiksi pöytäkirjoihin ja eduskunnan arkistoihin. Epäviralliset toimet, kuten käytävillä käydyt keskustelut eivät lukeudu tutkimuksessa tarkoituksenmukaiseen aktiivisuuteen.

##### **3.1.1 Valiokuntatoiminta**

Eduskunnassa kansanedustajat vaikuttavat vireillä oleviin asioihin ja päätöksentekoon. Vaikutustapoja on monia ja niistä tärkein on valiokuntatoiminta, sillä kaikki eduskunnan tekemät päätökset valmistellaan valiokunnissa (Eduskunta, 2019). Valiokunnissa käsitellään hallituksen esitykset ja kuullaan asiantuntijoiden mielipiteitä siitä, minkälaisia vaikutuksia esityksen toteutumisella olisi. Valiokunta antaa tarvittaessa esityksistä muutosehdotuksia tai voi jopa esittää esityksen hylkäämistä kokonaan. Valiokuntien suuri merkitys tulee siinä, että usein valiokunnan kannasta tulee koko eduskunnan päätös. Useimmat kansanedustajat työskentelevät kahdessa eri valiokunnassa, lukuun ottamatta ministereitä ja puhemiestä, jotka

eivät kuulu valiokuntiin ollenkaan. Myöskään varapuhemiehet eivät yleensä kuulu valiokuntiin (Eduskunta, 2019 s.9; Eduskunta n.d.c).

### 3.1.2 Puheenvuoro

Täysistunnoissa näkyvin tapa vaikuttaa ja olla aktiivinen on puheenvuorojen pitäminen. Täysistunnoissa puheenvuorojen pituutta rajoitetaan toisinaan. Esimerkiksi kyselytunneilla ministereille osoitettavat kysymykset ja vastaukset on rajoitettu minuutin mittaisiksi, jotta mahdollisimman moni kansanedustaja pääsisi kysymään kysymyksensä ja kuulemaan vastauksen (Eduskunta, n.d.d). Kuka tahansa rivikansanedustaja voi pitää käsiteltävästä aiheesta niin monta puheenvuoroa, kuin haluaa (Eduskunta, 2019). Välillä puhemies kuitenkin päättää keskeyttää keskustelun, jotta kaikkia täysistunnon päiväjärjestyksessä olevia aiheita ehditään käsitellä. Keskeytetty keskustelu jatkuu kuitenkin myöhemmin muiden asioiden käsittelyn jälkeen päiväjärjestyksen osoittamassa järjestyksessä (Eduskunta, n.d.e). Puheenvuorojen seuraaminen esimerkiksi eduskunta.fi -sivuston kautta on todella kätevää, sillä sivulla ilmoitetaan menneet ja tulevat puheenvuorot, sekä reaaliajassa suoran lähetyksen kanssa sen hetkinen puhuja. Puheenvuorot kirjoitetaan myös ylös ja niitä voi lukea täysistunnon jälkeen esimerkiksi kokouksen pöytäkirjasta. Puheenvuorokategorioita on muutamia erilaisia, esimerkiksi torstaisin pidettävillä kyselytunneilla kansanedustajat pääsevät kysymään ministereiltä ajankohtaisista aiheista. Nämä kysymykset merkitään pöytäkirjoihin ja arkistoihin suullisina kysymyksinä, mutta ne ovat silti yhtä lailla puheenvuoroja, kuin muutkin eduskunnassa suullisesti sanotut asiat. Puheenvuorot merkitään eduskunnan arkistoissa lyhenteellä PUH.

Esimerkki eduskunnassa pidetystä puheenvuorosta: ”*Arvoisa puhemies! Kemikaalilain muutos palauttaa Tullille toimivallan valvoa EU:n sisämarkkinoilla tiettyjä Suomeen tulevia kemikaaleja. Esitys on hyvä ja tukee sisämarkkinoiden toimivuutta. Puhemies! Tätä yksimielistä mietintöä on helppo tukea.*” - Ari Koponen (ps) 7.11.2025

### 3.1.3 Äänestäminen

Myös äänestäminen on yksi merkittävä tapa olla aktiivinen eduskunnassa, erityisesti täysistunnoissa. Äänestys tapahtuu nykyään painikkeiden avulla koneäänestyksenä, seisomaan nouden tai avoimena lippuäänestyksenä (Eduskunnan työjärjestys 40/2000, 61 §). Kansanedustaja voi äänestää vaihtoehtoja ”jaa” äänestettävän asian puolesta, ”ei” vastaan ja

”tyhjä”, jolloin tämä ei ota kantaa vastakkain olevien vaihtoehtojen välillä (Hidén, 2019 s.158–159). Hidén (2019) kertoo myös, että täysistunnoissa päätökset tehdään annettujen äänten enemmistöllä, ellei tilanteessa vaadita määräenemmistöä. Annetuiksi ääniksi luetaan vain annetut hyväksytyt äänet, jolloin ”tyhjiä” ääniä ei lueta mukaan enemmistöä tai määräenemmistöä laskettaessa. Ylen julkaisemassa artikkelissaan aiheeseen liittyen Sundman (2021) kirjoittaa ”*vaikka tyhjä ääni annetaan, se ei ole annettu ääni*”. Aktiivisuuden kannalta miettien tyhjää ääntä voi kuitenkin ajatella kansanedustajan itse äänestämäksi vaihtoehdoksi, eli se vaatii kansanedustajalta jonkinlaista aktiivisuutta ja päätöstä. Neljäs äänestystaululla näkyvä vaihtoehto ”*poissa*” ei vaadi kansanedustajalta aktiivisuutta, sillä se merkitsee vain sitä, että kansanedustaja ei ole ollut paikalla täysistunnossa, kun äänestys hetki on tapahtunut. Äänestystulokset näytetään salin taululla (kuva 4), kirjataan pöytäkirjoihin ja julkaistaan eduskunnan verkkosivuille jopa minuuttien päästä äänestyksistä (Eduskunta, 2019), josta kuka vain voi käydä katsomassa kansanedustajakohtaisesti, mitä tämä on äänestänyt. Äänestystuloksilla ei ole erillistä lyhennystä, vaan sana ”äänestystulos” merkitään eduskunnan arkitoissa muun asiatunnuksen perään. Samassa täysistunnossa tapahtuneiden äänestysten perään laitetaan numero erottamaan äänestykset toisistaan (esimerkiksi *äänestystulos 1* ja *äänestystulos 2*).

Esimerkki äänestystuloksesta (HE 13/2025 vp – Äänestystulos 7):

*Jaa: 126, Ei: 21, Tyhjiä: 21, Poissa: 31, Yhteensä: 199*



Kuva 4. Eduskunnan istuntosalin seinällä oleva äänestystuloksen näyttävä taulu (eduskunta.fi, n.d.).

### 3.1.4 Kirjallinen kysymys

Eduskunnan ministereille voi suunnata kysymyksiä suullisten puheenvuorojen lisäksi myös kirjallisesti. Kirjalliset kysymykset voi tehdä myös esimerkiksi silloin, kun eduskunnassa ei ole käynnissä täysistuntoa (Eduskunnan työjärjestys 40/2000, 27 §). Hallituksella, tarkemmin sanottuna kysymyksen aihetta koskevalla toimialalla toimivalla ministerillä, on vastuu vastata kirjalliseen kysymykseen 21 päivän kuluessa siitä, kun kysymys on toimitettu valtioneuvokselle (Eduskunta, n.d.f). Valtioneuvoston kanslia välittää kysymykset eteenpäin ministereille (Valtioneuvosto, n.d.a). Kirjallinen kysymys voidaan myös kirjoittaa, allekirjoittaa ja jättää eri päivinä, joten on oleellista huomata, että 21 päivän aikaraja alkaa vasta jättämispäivästä. Kirjallisen kysymyksen ensimmäinen allekirjoittaja voi myös perua kysymyksen (Eduskunnan työjärjestys 40/2000, 27 §). Eduskunnan nettisivujen arkistossa kirjallisille kysymyksille tehdään oma kansio, josta pääsee lukemaan itse kysymyksen ja ministerin vastauksen kysymykseen sen ilmaantuessa. Kirjallisiin kysymyksiin tulleet vastaukset ilmoitetaan myös sitä seuraavassa täysistunnossa ja ne merkitään pöytäkirjaan. Kirjalliset kysymykset löytyvät eduskunnan arkistoissa lyhenteellä KK ja vastaukset puolestaan lyhenteellä KKV.

Esimerkki kirjallisesta kysymyksestä (KK 391/2025 vp): ”...Edellä olevan perusteella ja eduskunnan työjärjestyksen 27 §:ään viitaten esitämme asianomaisen ministerin vastattavaksi seuraavan kysymyksen: *Miten Suomi ja EU aikovat toimia riittävän humanitaarisen avun perille saattamiseksi, avustusjärjestöjen kipeästi tarvitseman rahoituksen turvaamiseksi sekä sen hyväksi, että Sudanin väkivaltainen kriisi saadaan pysäytettyä ja alueelle löydetään pitkäjänteinen rauhanratkaisu?*” - Inka Hopsu (vihr) ym.

### 3.1.5 Välikysymys

Jansson ja Puumalainen (1993, s. 256) kuvaavat teoksessaan *Hajaannuksesta yhteistoimintaan: suomalaisen parlamentarismen vaiheita* välikysymystä sanoen ”*Välikysymys on periaatteessa opposition raskain ase. Keskustelussa ja äänestyksissä ratkaistaan hallituksen kohtalo*”. Välikysymys tosiaan voi olla hallitukselle jopa sen kaatava tekijä, sillä sen ensisijaisena tarkoituksena on punnita hallituksen nauttimaan poliittista luottamusta. Välikysymys ja siten luottamuksen punnitseminen voi koko valtioneuvoksen lisäksi kohdentua yksittäiseen ministeriin aiheesta, joka hänelle kuuluu, mutta ei pääministeriin (Hidén, 2019 s. 218–223). Työjärjestyksen 22 §:n (71/2011) mukaan välikysymys jätetään kirjallisesti, se esitetään täysistunnossa ja lähetetään keskustelulta valtioneuvostolle vastattavaksi. Vastausaikaa on 15

päivää siitä, kun kysymys on tullut valtioneuvoksen tietoon. Välikysymystä ei voi tehdä yksin, vaan se vaatii vähintään 20 kansanedustajaa osoittamaan kysymys yhdessä. Kun valtioneuvoksen tai ministerin vastaus on kuultu, eduskunta keskustelee asiasta. Keskustelun jälkeen on vuorossa äänestys välikysymyksen kohteena olleen tahon nauttimasta luottamuksesta (Eduskunta, n.d.g). Mikäli luottamusta ei löydy, tarkoittaa se yksittäisen ministerin kohdalla eroa hallituksesta ja ministerin tehtävästä, ja koko valtioneuvoksen ja pääministerin kohdalla niin sanottua hallituksen kaatumista (Lankinen & Pietarinen, 2023, kohta 1.3.2). Eduskunnan arkisoissa välikysymyksiä käsittelevät kansiot löytyvät lyhenteellä VK. Kansioista löytyvät sekä itse välikysymykset että vastaukset ja kyseisestä välikysymyksestä kummunnut luottamusta koskevien äänestyksien lopputulokset.

Esimerkki välikysymyksestä (VK 4/2025 vp): ”...Edellä olevan perusteella ja Suomen perustuslain 43 §:ään viitaten esitämme asianomaisen ministerin vastattavaksi seuraavan välikysymyksen: *Tuleeko hallitus esittämään tasavallan presidentin toivomalla tavalla Palestiinan valtion tunnustamista tämän syksyn aikana, tuomitseeko koko hallitus yksimielisesti Israelin siviiliväestöön kohdistamat toimet Gazassa, onko hallitus valmis tukemaan Euroopan parlamentin ja komission esityksiä Israelin hallituksen ministereihin kohdistuvista sanktioista ja EU–Israel-assosiaatiosopimuksen osittaisesta jäädyttämisestä, katsooko hallitus edistävänsä Suomen ulkopolitiikan linjan mukaista kahden valtion mallia, jos se sisäisten erimielisyyksiensä vuoksi ei kykene esittämään Palestiinan valtion tunnustamista tilanteessa, jossa Suomen kanssa samanmieliset maat ovat sanoneet tunnustavansa Palestiinan, ja mikäli hallitus ei ole toimintakykyinen tekemään esitystä Palestiinan tunnustamisesta tasavallan presidentin toivoman mukaisesti, antaako se eduskunnalle asiasta selonteon, jotta eduskunta voi ottaa asiaan kantaa?*” – Johannes Koskinen (sd) ym.

### **3.1.6 Lakialoite**

Vaikka suurin osa eduskunnassa käsiteltävistä ehdotuksista lain säätämiseen tulevat ministeriöissä valmisteltavista hallituksen esityksistä, voi niitä tulla myös eduskunnassa kansanedustajien aloitteista (Lankinen & Pietarinen, 2023, kohta 7.1). Ehdotuksia lain säätämisestä voi tulla myös kansalaisaloitteina, mutta ne tuodaan eduskunnalle käsiteltäviksi eduskunnan ulkopuolelta (Kansalaisaloitelaki 12/2012, 11§). Kansalaisaloitteissa ei voida myöskään olettaa kohtuudella samojen lainsäädännöllisten laatuvaatimusten täyttyvän, kuin mitä esimerkiksi hallituksen piirissä tapahtuvalta valmistelulta voidaan (Hidén, 2019 s.175).

Kansanedustajan tekemä lakialoite voi koskea täysin uutta lakia, jo voimassa olevan lain muuttamista toisenlaiseksi tai lain kumoamista (Eduskunta, n.d.h). Suomen perustuslain (731/1999, 70 §) mukaan lakialoitteita voidaan tehdä ”*eduskunnan ollessa koolla*”. Tämä ei kuitenkaan tarkoita fyysistä läsnäoloa esimerkiksi täysistunnossa, vaan sitä, että eduskunta on normaalisti toiminnassa ja pystyy hoitamaan tehtävänsä (Hidén, 2019, s. 63). Lakialoitteen voi tehdä yksittäinen kansanedustaja ja eduskunnan arkistoista lakialoitteita koskevat kansiot löytyvät lyhenteellä LA. Lakialoitteiden käsittely voi kestää monia kuukausia: esimerkiksi vuoden 2025 ensimmäinen kansanedustajan lakialoite jätettiin 6.2.2025, mutta on yhä, kirjoittamisen aikaan marraskuun puolivälissä, käsittelyssä.

Esimerkki lakialoitteen pääsäännöllisestä sisällöstä (LA 32/2025 vp): ”*Tällä lakialoitteella esitetään metsästyslakiin (615/1993) uuden 19 a §:n säätämistä. Uudessa 19 a §:ssä säädettäisiin, että lain muiden säännösten estämättä riistaeläimen pyytäminen ja tappaminen olisi mahdollista sellaisessa hätävarjelu- tai pakkotilassa, jossa riistaeläin hyökkää ihmisen tai kotieläimen kimppuun tai tulee ihmisten tai kotieläinten lähetyville ja välittömästi uhkaa ihmisten tai kotieläinten turvallisuutta. Välitöntä uhkaa ja vaaraa arvioitaessa otettaisiin huomioon tilanteen pakottavuus sekä muut olosuhteet tilanteessa.*” – Tuomas Kettunen (kesk) ym.

### **3.1.7 Toimenpideoite**

Toimenpideoitteet ovat kansanedustajan vireillepanemia aloitteita, jotka sisältävät ehdotuksen lainvalmisteluun tai ryhtymisestä muuhun toimenpiteeseen (Suomen perustuslaki 731/1999, 39 §). Toimenpideoitteet korvasivat entiset toivomusaloitteet. Hidén (2019 s.118) kertoo syynä sanan korvaamiselle olevan osuvampi nimitys ja se, että toivomus-sana ei ollut kovin hyvä kuvaamaan Suomen korkeimman valtioelimen tekemiä päätöksiä. Hallituksen esitys HE 1/1998 vp kertoo, että toimenpideoitteet ovat otettu mukaan lainvalmisteluun, jotta kansanedustaja voi tehdä tärkeäksi kokemiinsa asioihin ehdotuksia lakivalmisteluista ilman sen olemista lakiehdotuksen muodossa. Rivikansanedustajilla ei välttämättä ole käytössään lakivalmisteluihin perehtynyttä henkilöstöä, jonka takia on hyvä voida ehdottaa lakivalmisteluja myös ilman virallista lakiehdotuksen muotoa. Toimenpideoitteet jätetään puhemiesneuvostoon kirjallisena ja eduskunnan arkistoissa ne löytyvät lyhenteellä TPA.

Esimerkki toimenpideoitteen ehdotuksesta (TPA 58/2025 vp): ”*...Edellä olevan perusteella ehdotan, että hallitus ryhtyy toimenpiteisiin lainsäädäntömuutoksen valmistelemiseksi, jolla*

*kannabiksen polttaminen kielletään asunnoissa samalla tavalla kuin tupakointi.*” – Terhi Koulumies (kok)

### **3.1.8 Talousarvioaloite ja lisätalousarvioaloite**

Talousarvioaloite ja lisätalousarvioaloite ovat hyvin lähellä toisiaan olevia kansanedustajan tekemiä aloitteita. Asiat toisistaan erottava tekijä on se, että nimiensä mukaisesti talousarvioaloite kohdistuu hallituksen talousarvioesitykseen ja lisätalousarvioaloite lisätalousarvioon. Suomen perustuslain (731/1999, 84 §) mukaan talousarviossa valtion talousarviossa otetaan huomioon valtion vuotuiset tulot ja menot sekä niiden käyttötarkoitukset perusteluineen. Toisin sanoen talousarvio määrittää, mihin, miksi ja kuinka paljon valtio käyttää rahaa vuodessa. Lisätalousarvio tehdään, mikäli alkuperäiseen talousarvioon on tarvetta tehdä muutos, kuten Suomen perustuslaki (731/1999, 86 §) määrittää. Hidén (2019 s.117) kertoo molempien termien menevän talousarvioaloitteiden kategoriaan, mutta esimerkiksi eduskunnan arkistoissa aloitteet on jaettu eri sivuille. Eduskunta (n.d.i) kertoo, että kansanedustaja voi talousarvioaloitteella vaikuttaa määrärahan lisäämistä, vähentämistä tai jopa kokonaan uuden määrärahan ottamista mukaan valtion talousarvioon. Lisätalousarviosta eduskunnan nettisivut ovat hieman ympäröivämpi, sillä lisäämisen ja vähentämisen lisäksi se voi sisältää ehdotuksen myös ”*muusta päätöksestä*”. Eduskunnan työjärjestys (40/2000, 59 §) korostaa näiden aloitteiden samanlaisuutta määrittämällä, että lisätalousarvioesitystä käsittelyyn soveltuu samat säädökset, kuin mitä talousarvioesityksistä on määrätty. Talousarvioaloitteet löytyvät eduskunnan arkistoista lyhenteellä TAA, lisätalousarvioaloitteet puolestaan lyhenteellä LTA ja molemmat jätetään keskuskansliaan kirjallisena (Eduskunnan työjärjestys 40/2000, 20 §). Samassa pykälässä määritetään myös, että aloite pitää tehdä viimeistään neljäntenätoista päivänä klo 12, kun valtion talousarvioesitys on ilmoitettu saapuneeksi. Tämä johtaa esimerkiksi siihen, että lähes kaikki kansanedustajien talousarvioaloitteet toimitetaan samana päivänä, kuten kävi vuonna 2025. Päivämäärä oli 3.10.2025, kun yhteensä 321 vuoden 2025 talousarvioaloitteesta 315 jätettiin keskuskansliaan. Lisätalousarvioaloitteissa takaraja on neljäntenä päivänä klo 12 esityksen ilmoitetusta saapumisajankohdasta (Hidén, 2019 s.118 & 204).

Esimerkki kansanedustajan talousarvioaloitteesta (TAA 11/2025 vp): ”...*Edellä olevan perusteella ehdotamme, että eduskunta lisää 300 000 euroa momentille 25.01.50 Pakolaisneuvonta ry:n toiminnan turvaamiseen.*” -Pia Lohikoski (vas) ym.

Esimerkki kansanedustajan lisätalousarvioaloitteesta (LTA 4/2024 vp): ”...*Edellä olevan perusteella ehdotan, että eduskunta lisää 14 000 000 euroa momentille 31.10.77 valtatie 27 Ylivieskan eteläisen ylikulkusillan uusimiseen.*” -Timo Mehtälä (kesk)

### 3.1.9 Keskustelualoite

Kansanedustaja voi nostaa ajankohtaisia asioita esiin keskusteltavaksi eduskunnassa tekemällä niistä keskustelualoitteen kirjallisesti puhemiesneuvostolle (Eduskunta, n.d.j). Keskustelualoitteesta pohjautuvaa suullista keskustelua eduskunnassa kutsutaan ajankohtaiskeskusteluksi (Eduskunta, 2024). Eduskunnan työjärjestyksen (40/2000, 26 §) mukaan puhemiesneuvosto päättää, käydäänkö ehdotetusta asiasta lopulta keskustelua eduskunnassa ja antaa asiasta tarkempia ohjeita, oletetusti tapauskohtaisesti. Syy keskustelualoitteen tekemiselle voi olla esimerkiksi se, että aihetta ei olla käsitelty eduskunnassa vielä lainkaan. Eduskunnan arkistoissa kansanedustajien keskustelualoitteet löytyvät lyhenteellä KA.

Esimerkki keskustelualoitteesta (KA 3/2025 vp): ”...*Edellä olevan perusteella ehdotamme, että eduskunta käy ajankohtaiskeskustelun sosiaalisen median vaikutuksista nuorten naisvihamielisen ja äärioikeistolaisen ajattelun kasvun taustalla.*” -Fatim Diarra (vihr) ym.

### 3.1.10 Muut asiat

Edellisissä luvuissa mainittujen asioiden lisäksi on olemassa myös kategoria ”*muut asiat*”. Ne ovat eduskunnassa käsiteltäviä asioita, joille ei ole omaa valtiopäivätunnusta (Eduskunta, n.d.k). Tähän kategoriaan kuuluvat asiat eivät välttämättä ole lähtöisin yksittäisestä kansanedustajasta, vaan asian takana voi olla mm. valtioneuvosto, ministeriö tai presidentti. Jos kuitenkin muut asiat -kategoriaan tulisi yksittäisen kansanedustajan tai kansanedustajien esityksiä, voisi sitä sanoa aktiivisuudeksi eduskunnassa. Muut asiat merkitään eduskunnan arkistoihin lyhenteellä M ja arkistojen (Eduskunta, n.d.m) perusteella niiden jättäminen tapahtuu kirjallisesti.

Esimerkki muuta asiat -kategorian asiasta (M2/2023 vp): ”*Eduskunnan puhemiestä kuultuani ilmoitan, että perustuslain 61 §: 2 momentissa tarkoitettu pääministeriehdokas on puolueen puheenjohtaja, kansanedustaja, valtiotieteiden maisteri Petteri Orpo.*” -Sauli Niinistö, Tasavallan presidentti 19.6.2023

### 3.1.11 Hallituksen esitykset

Hallituksen esitykset vastaavat valtaosasta lainsäädäntöasioista, jotka tulevat vireille eduskunnassa (Eduskunta, 2019 s. 5). Esitykset voivat koskea esimerkiksi lakeja, talousarvioita ja lisätalousarvioita, kuten rivikansanedustajienkin aloitteet. Hallituksen esitykset voivat kuitenkin koskea lisäksi muun muassa valtioneuvoston myöntämistä ja kansainvälisiä sopimuksia (Eduskunta, n.d.o), joten hallituksen esityksissä skaala on laajempi, kuin tavallisten rivikansanedustajien aloitteissa, joita aiemmissa luvuissa on käsitelty. Hallituksen esityksissä on hyvä huomata, että ne annetaan yksittäisen ministerin sijasta koko aihetta koskevan ministeriön nimissä. Eduskunnan arkistoja (Eduskunta, n.d.m) tutkiessa, voi huomata, että hallituksen esityksissä allekirjoittaja, esittelijä ja antaja voivat olla eri henkilöitä tai tahoja. Näin on muun muassa hallituksen esityksessä 168/2025 vp, jossa allekirjoittajana on kunta- ja alueministeri Anna-Kaisa Ikonen, esittelijänä toimii Pia Kivimies, antajana valtiovarainministeriö, mutta esityksen kirjallisessa versiossa allekirjoittajina ovat pääministeri Petteri Orpo ja valtiovarainministeri Riikka Purra. Eduskunnan arkistoja (n.d.m) tutkiessa vaikuttaisi siltä, että pääministerin allekirjoitus löytyy kaikista hallituksen esitysten kirjallisissa dokumenteissa, vaikka arkiston kansiossa perustiedoissa allekirjoittajan kohdalla hänen nimeänsä ei olisikaan. Esityksen esittelijänä voi toimia myös täysin hallituksen ulkopuolinen henkilö, kuten asiantuntija, sihteeri tai lainsäädäntöneuvoksen jäsen. Hallituksen esitykset löytyvät arkistoissa lyhenteellä HE ja ne tehdään kirjallisesti.

Esimerkki hallituksen esityksen pääasiallisesta sisällöstä (HE 168/2025 vp): *”Esityksessä ehdotetaan täydennettäväksi hallituksen esitystä eduskunnalle laeiksi tupakkaverosta annetun lain ja valmisteverotuslain 72 §:n muuttamisesta (HE 96/2025 vp). Alkuperäistä esitystä täydennettäisiin muuttamalla siihen sisältynyttä lakiehdotusta valmisteverotuslain muuttamisesta. Toisesta EU:n jäsenvaltiosta matkustajatuontina tuotavien nuuskan ja savuttomien nikotiinituotteiden tupakkaverottomuus rajoitettaisiin kummankin osalta 1 000 grammaan aiemmin esitetyn 200 gramman sijaan.”* -Valtiovarainministeriö

### 3.2 Muuta huomioitavaa

Kansanedustajan aktiivisuudesta on hyvä ymmärtää sen monet ulottuvuudet. Kansanedustajilla on erilaisia rooleja, aloitteissa on erilaisia yksityiskohtia ja kansanedustajan aikaa kuluu myös eduskuntatalon ulkopuolella. Tässä luvussa tarkastellaan aktiivisuuden ulottuvuuksia luoden

tarkempaa ymmärrystä siitä, mitä kaikkea se voi sisältää, jota esimerkiksi eduskunnan arkistoista ei voi nähdä.

### **3.2.1 Kansanedustajien erilaiset roolit**

Muotoiltavan pelin pisteytystä ajatellen on hyvä huomioida, että ministerinä toimivan kansanedustajan ja tavallisen rivikansanedustajan mahdollisuudet olla aktiivinen ovat hieman erilaiset. Esimerkiksi aiemmassa luvussa (3.1.11) käsitellyt hallituksen esitykset, jotka ovat ministerien aktiivisuudesta merkittävän, annetaan kyseisen esityksen aihetta koskevan ministeriön nimissä, vaikka ministeri allekirjoittaa sen (hallituksen esityksissä ei kuitenkaan ole samanlaista ensimmäistä allekirjoittajaa, kuin muissa esityksissä). Hallituksen ulkopuoliset kansanedustajat eivät tee hallituksen esityksiä, vaan ne valmistellaan ministeriöissä, joita puolestaan johtaa hallituksen ministerit (Lankinen & Pietarinen, 2023, kohta 7.1; Valtioneuvosto, n.d.d). Rivikansanedustajien aloitteet lähtevät liikkeelle yksilöistä ja niihin merkitään erikseen ensimmäinen allekirjoittaja. Myös esimerkiksi kirjalliset kysymykset ja välikysymykset osoitetaan hallitukselle tai tietyille ministerille vastattaviksi (Eduskunta n.d.f; n.d.g) tavalla, joka ei kuulu rivikansanedustajan työnkuvaan.

Myös puhemiehen huomattava erilainen rooli on hyvä nostaa esille. Vaikka puhemies esimerkiksi jakaa puheenvuoroja täysistunnoissa suullisesti puhuen, ei niitä kuitenkaan katsota varsinaisiksi puhemiehen pitämiksi puheenvuoroiksi. Kuten myös jo aiemmassa luvussa (1.1.2) kerrotaan, puhemies jättäytyy keskustelun lisäksi äänestämisestä ja ministerien tapaan valiokuntatyöstä (Eduskunta n.d.a). Myös varapuhemiehet jättäytyvät tyypillisesti pois valiokunnista (Eduskunta, 2019 s. 9), mutta eduskunnan arkistoista (n.d.m) käy ilmi heidän kuitenkin osallistuvan esimerkiksi äänestyksiin varsinaisen puhemiehen ollessa paikalla ja voivat allekirjoittaa ministereille kirjallisia kysymyksiä.

### **3.2.2 Allekirjoittaminen**

Edellisissä luvuissa käsitellyissä kansanedustajan tavoissa vaikuttaa ja olla aktiivinen eduskunnassa on hyvä huomioida, että kaikkea ei tehdä yksin, vaan kansanedustajan apuna on myös esimerkiksi heidän itse valitsemiaan ja palkkaamiaan apulaisia, ammattilaisia eri aloilta (Eduskunta, n.d.l; Demokraatti, 2025) ja tietysti muita kansanedustajia. Kuitenkin ulospäin vaikuttaminen ja aktiivisuus näyttäytyy lähtökohtaisesti vain itse kansanedustajan tekemänä. Esimerkiksi puheenvuorot tulevat suoraan kansanedustajan suusta ja aloitteiden

allekirjoituksissa lukee vain kansanedustajan nimi. Saman kysymyksen tai aloitteen, vaikkapa lakialoitteen, voi allekirjoittaa ja tehdä yksilön lisäksi moni kansanedustaja (Hidén, 2019 s.115). Allekirjoitukset voivat tulla myös yli puoluerajojen, vaikka jokaisesta puolueesta ja myös niiltä, jotka eivät kuulu mihinkään eduskuntaryhmään (kansanedustajia esimerkiksi erotetaan puolueesta määrääjäksi, mutta pysyvät he kuitenkin yhä kansanedustajina). Allekirjoituksissa on kuitenkin pieniä eroavaisuuksia: on ensimmäinen allekirjoittaja ja muita allekirjoittajia, jotka osoittavat tukensa asialle tai ovat mukana aloitteen takana (Demokraatti, 2025). Vaikka aloite olisi tehty kansanedustajien yhteisvoimin, on ensimmäisellä allekirjoittajalla kuitenkin esimerkiksi valta peruuttaa se ilman muiden allekirjoittajien hyväksyntää ja pitää välikysymyksen ensimmäinen puheenvuoro (Hidén, 2019 s.115; Eduskunnan työjärjestys 40/2000, 50 §). Yleensä (mikä vain) aloite on myös laadittu ensimmäisen allekirjoittajan aloitteellisuudesta ja kulkee eduskuntakäsittelyissä ensimmäisen allekirjoittajan nimellä (Hidén, 2019 s.115; PNE 1/1999 vp), joten sen perusteella voisi tulkita ensimmäisen allekirjoittajan olleen aloitteessa aktiivisin osapuoli. Myös eduskunnan (n.d.m) arkistossa aloitteissa on merkitty erikseen ensimmäinen allekirjoittaja nimeltä ja muut allekirjoittajat vain lukumääränä. Myös itse aloitteiden alussa lukee ensimmäisen allekirjoittajan nimi ja muut on merkattu ym.-lyhenteellä, vaikkakin kaikkien allekirjoittaneiden nimet löytyvät aloitedokumentin lopusta. Kansanedustaja voi kyllä tehdä aloitteen täysin yksin vain omalla allekirjoituksellaan, mutta joissakin tilanteissa muut allekirjoittajat ovat vaatimus sille, että aloitteen käsittely etenee. Esimerkiksi välikysymyksen tekeminen vaatii 20 kansanedustajan tuen, eli heidän tulee allekirjoittaa välikysymystä koskeva aloitedokumentti (Ruohonen, 2014). Aloitteen tekeminen tai sen allekirjoittaminen ei tee aloitteesta kansanedustajan ns. omaa asiaa, joten hän pystyy osallistumaan esimerkiksi valiokunnassa asian käsittelyyn (Hidén, 2019 s.126).

### **3.2.3 Eduskuntatalon ulkopuolella**

Vaikka valiokuntatyöskentely, puheenvuorot, äänestäminen ja erilaisten aloitteiden tekeminen ovat suuri ja näkyvä osa kansanedustajan työkuvaan eduskunnassa, liittyy työhön paljon muutakin, jota ei voida muuttaa peliin vaadittavaksi tilastoksi niin helposti. Eduskunnan täysistuntojen yhteydessä julkaistaan paikalta puuttuvien kansanedustajien nimet, eli nimenhuutoraportti. Nimen (ja hänen edustamansa puolueen lyhennyksen) perään on monesti merkitty, johtuuko poissaolo henkilökohtaisesta syystä (h) vai eduskuntatyöhön liittyvästä tehtävästä (e). Toisinaan syytä ei merkitä ollenkaan. Eduskuntatyöhön liittyviin tehtäviin voi

liittyä esimerkiksi matkustamista ulkomaille, joka johtaa siihen, että kansanedustaja ei voi mitenkään olla paikalla Helsingissä sijaitsevalla Eduskuntatalolla, jossa täysistunnot pidetään. Esimerkkitapauksia ovat muun muassa Euroopan neuvostoon, Pohjoismaiden neuvostoon ja Etyjin yleiskokouksiin osallistuminen, joihin lähtevät kansanedustajat eduskunta valitsee (Eduskunta, 2019 s.15). Kansanedustajan työ ei siis keskity vain Eduskuntatalon sisälle, vaan työtehtäviä suoritetaan myös sen ulkopuolella.

Lisäksi kansanedustajat esimerkiksi kampanjoivat eri kaupungeissa, tapaavat kannattajiaan ja monet kansanedustajat toimivat myös kunnallispolitiikassa (Eduskunta, 2019 s.15). Nämä toimet ovat kuitenkin eduskunnan ulkopuolista työtä ja toimintaa, ja siksi niiden huomiointi nimenomaan eduskuntatyöhön keskittyvässä fantasiaurheilupelissä ei ole aiheellista.

### **3.2.4 Pohdintaa kansanedustajien aktiivisuudesta**

Muotoiluprosessin kannalta on tärkeää ottaa huomioon kaikenlaisia tapoja olla aktiivinen kansanedustaja. Peli tulee sisältämään väkisinkin aktiivisuuden pisteyttämistä, joten on aiheellista selvittää, mikä olisi reilu tapa määrittää nämä pisteet tapauskohtaisesti. Onko esimerkiksi puheenvuoron pitäminen yhtä arvokasta pisteiden mielessä, kuin kirjallisen kysymyksen esittäminen tai onko ensimmäisellä ja muilla allekirjoittajilla eroa. Pisteyttämisen tekeminen oikein on suuri osa peliä, sillä niillä määritetään pelin voittaja, ja siten se on suuri osa käyttäjän kokemuksesta. Pisteytyksen tulee siis vastata käyttäjän odotuksia ja sitä, mikä hänellä on tärkeää kansanedustajan työssä. Urheilussa maalit ratkaisevat ottelun voiton, joten ne pisteytetään fantasiaurheilupeleissä korkealle, mutta politiikassa ei ole aina kysymys samankaltaisesta ns. Ottelun voittamisesta. Monet kansalaiset eivät ehkä edes tiedä kaikkia aloite- tai kysymysmuotoja, mitä kansanedustaja voi tehdä, joten pelin pelaamisen kynnyksen madaltamisen kannalta on tärkeää esittää näitä tietoja yksinkertaisesti. Kirjoittamisen hetkellä yksi kattava tapa saada ajankohtaista kuvaa eduskunnassa tapahtuvasta politiikasta on tutkia eduskunnan omia arkistosivuja, joita ei ole kuitenkaan tehty kovin yksinkertaisiksi. Fantasiaurheilupeli voisi tuoda politiikan kentälle vaihtoehdoisen ja yksinkertaisemman tavan seurata sen aiheita, konkretisoida kansanedustajan työtä ja auttaa käyttäjää oppimaan kansanedustajien tavoista olla aktiivinen eduskunnassa.

## 4 UI/UX-muotoilu

Tässä luvussa käsitellään UI/UX-muotoiluun liittyviä perusasioita, prosesseja ja aiheeseen liittyviä ja sitä tukevia menetelmiä. UI/UX-muotoilu liittyy tutkielmaan oleellisesti, sillä sen menetelmien avulla muotoillaan tutkielman produktiivisena osana toimiva fantasiaurheilupelin toiminnallinen prototyyppi. Tutkielma tehdään muotoilualan näkökulmasta, joka korostuu mm. sen aiheessa, tuloksissa, tuotoksissa ja tutkimuskysymyksissä.

### 4.1 UI/UX-muotoilun perusasiat

Muotoilu on sekä tutkimusala että käytännön tekemistä, jossa keskitytään käyttäjän ja ihmisen tekemän ympäristön väliseen vuorovaikutukseen. Muotoilussa otetaan huomioon esteettiset elementit, käytännöllisyys, käyttökonteksti, sekä kulttuurillisia ja sosiaalisia seikkoja (International Council of Design, n.d.). Kriittisessä roolissa digitaalisissa muotoiluratkaisuissa on erityisesti *UI/UX*-muotoilu, eli käyttöliittymä/käyttökokemus-muotoilu. UI/UX-muotoilu keskittyy erityisesti siihen, miten käyttäjä ja digitaalinen tuote, esimerkiksi sovellus tai nettisivu ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. *UI* ja *UX* tarkoittavat kahta erilaista osa-aluetta, mutta ne liittyvät silti oleellisesti toisiinsa, kun tavoitteena on löytää kokonaisvaltaisesti hyviä muotoiluratkaisuja (Hamidli, 2023). *UI*:n ja *UX*:n lisäksi myös lyhenteillä *IA* ja *IxD* tunnetut termit liittyvät olennaisesti digitaalisten muotoiluratkaisujen suunnitteluun. Vaikka termeillä tarkoitetaankin erilaisia asioita ovat niiden rajat toisinaan hyvin häilyviä (Xia, 2017).

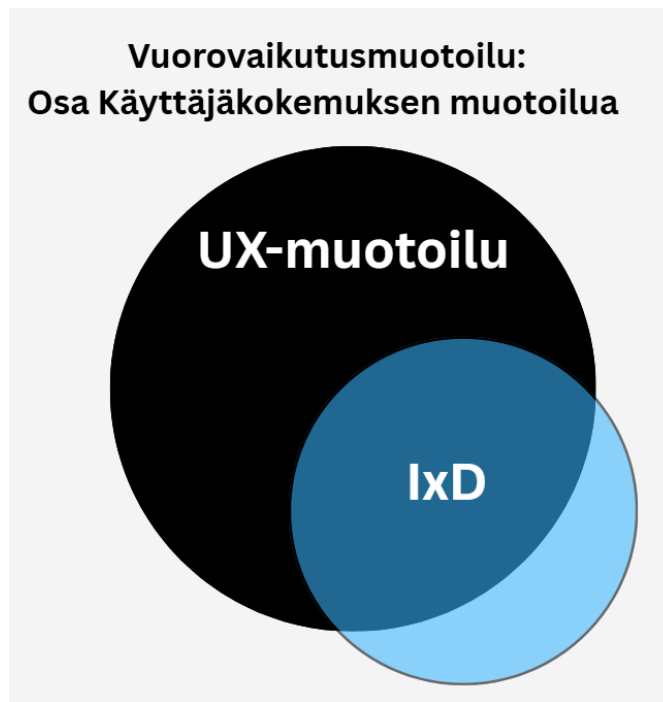
*UI* lyhenne tulee ilmaisusta *User Interface*, eli suomennettuna *käyttöliittymä*. Käyttöliittymällä tarkoitetaan digitaalisen tuotteen visuaalisia ja interaktiivisia elementtejä, joita käyttäjä näkee ja joiden kanssa hän on vuorovaikutuksessa. Muotoilulla viitataan näiden asioiden suunnitteluun. Esimerkiksi elementtien asettelu, koko, typografia, symbolit ja värit kuuluvat käyttöliittymään. Näiden elementtien on tarkoitus olla käyttäjälle mm. miellyttäviä ja intuitiivisia, jotta tuotteen käyttäminen olisi mahdollisimman helppoa ja tehokasta (Hamidli 2023 s. 2; Xia, 2017)

*UX* lyhenne muodostuu sanoista *User Experience*, eli suomennettuna *käyttäjäkokemus*. Käyttäjäkokemuksen muotoilulla tarkoitetaan tuotteen luomaa kokonaisvaltaista käyttäjäpolkua ja sen suunnittelua tuotteen löytämisestä myös tuotteen ostamisen jälkeisiin palveluihin, kuten erilaisiin tukipalveluihin. Tarkoituksena on luoda käyttäjälle mahdollisimman hyvä ja vaivaton kokemus tuotteen käyttämisestä (Hamidli, 2023 s. 2). Käyttäjäkokemus kattaa siis kaikki käyttäjän vuorovaikutuksen osat palvelun tuottajan, sen

palveluiden ja tuotteiden kanssa ja sen erinomaisen onnistumisen ensimmäinen vaatimus on vastata asiakkaan täsmällisiinkin tarpeisiin ilman, että siitä koituu hänelle ylimääräistä vaivaa (Norman & Nilsen, 1998). Sen lisäksi Norman ja Nielsen kertovat, että mm. tyylikkyys ja yksinkertaisuus nostattavat käyttäjäkokemuksen laatua.

IA lyhenne tulee sanoista *Information Architecture*, eli suomeksi *informaatioarkkitehtuuri*. Informaatioarkkitehtuurilla tarkoitetaan digitaalisen tuotteen sisältämien elementtien järjestämistä, merkitsemistä ja rakennetta, jotta käyttäjä löytää etsimänsä tiedon tuotteen sisältä mahdollisimman vaivattomasti (Lindberg, 2020). Digitaalisten tuotteiden sisältämää informaatiota verrataan Pereyran (2023, s. 152) teoksessa maatuskanukkeihin, jossa isomman kategorian sisältä löytyy aina vain pienempiä ja tarkempia kategorioita käyttäjän etsimästä aiheesta. Esimerkiksi tiettyjä kuulokkeita hakiessa käyttäjän täytyy aloittaa etusivulta, josta siirtyä Elektroniikka-sivulle, josta taas siirtyä Kuulokkeet-sivulle, josta löytyy erilaiset tarkemmat vaihtoehdot eri kuulokemerkeille ja -malleille. Esimerkiksi sivustokartan avulla voidaan helpottaa visualisoimaan ja ymmärtämään laajempia informaatioarkkitehtuurillisia kokonaisuuksia, joka tulee tiedon etsinnän optimoinnin kannalta tarpeeseen. Esimerkiksi yksittäiset nettisivut voivat pitää sisällään jopa satoja tai tuhansia pienempiä sivuja, joilta käyttäjän pitäisi etsiä tietoa (Pereyra, 2023; Spagnolo ym., 2010).

IxD lyhenne muodostuu sanoista *Interaction Design*, eli suomeksi *vuorovaikutusmuotoilu*. Vuorovaikutusmuotoilu keskittyy käyttäjän ja tuotteen väliseen interaktiiviseen vuorovaikutukseen. Kuvassa 5 havainnoidaan, kuinka IxD on suuri osa UX-muotoilua. Tämä johtaa monesti siihen, että nimityksiä käytetään toistensa korvikkeina, vaikka UX-muotoilu on IxD:tä kokonaisvaltaisempi. IxD-muotoilu keskittyy juuri tuotteen käyttöhetkeen ja sen parantamiseen (Interaction Design Foundation, 2016a; Interaction Design Foundation, 2020).



Kuva 5. Suomennettu mukaelma Interaction Design Foundationin (2016a) kaaviosta, joka havainnollistaa vuorovaikutusmuotoilun osuutta UX-muotoilusta.

Useat muotoilijat ovat pyrkineet määrittelemään, mitä hyvä muotoilu on (Black ym., 2015 s. 13). Vaikka sanatarkat kriteerit vaihtelevatkin, ovat määritelmät yleisesti samaa mieltä siitä, että hyvä muotoilu on jotakin, joka toimii hyvin, on helppokäyttöinen, miellyttävä ulkonäöltään, hintansa arvoinen, innovatiivinen ja pitkäikäinen. Myös käyttöliittymien (UI) muotoiluun on kehitelty samankaltaisia hyvän käyttöliittymän määritelmiä. Käyttöliittymäsuunnittelun yksi peruskivistä on Nielsenin (1994) määrittelemät kymmenen heuristiikkaa, eli perussääntöä, jotka ovat kestäneet muuttumattomina jo yli kolmekymmentä vuotta. Pääpiirteiltään ne kuuluvat seuraavasti:

1. **Järjestelmän tilan näkyvyys.** Käyttäjän tulee olla koko ajan tietoinen siitä, mitä tapahtuu kohtuullisessa ajassa saatavan palautteen kautta.
2. **Yhteys järjestelmän ja oikean maailman välillä.** Käyttöliittymässä tulee käyttää käyttäjälle tuttuja ilmaisuja ja konsepteja.
3. **Käyttäjän kontrolli ja vapaus.** Käyttäjän navigoidessa käyttöliittymää, tekee hän usein virheitä. Näissä tilanteissa tulisi käyttäjälle olla selkeä ja lyhyt keino päästä tilanteesta pois, eli niin sanottu ”pelastustie”.

4. **Johdonmukaisuus ja standardit.** Käyttöliittymissä esimerkiksi sanojen ja tekojen tulisi tarkoittaa samoja asioita riippumatta alustasta ja seurata alan yleisiä malleja.
5. **Virheiden ennaltaehkäisy.** Parhaissa käyttöliittymissä käyttäjän ei edes ole mahdollista tehdä virheitä. Viriheherkät tilanteet tulisi poistaa tai kysyä käyttäjältä varmistus valittuun toimintoon.
6. **Tunnistaminen on muistamista parempi.** Käyttäjältä ei tulisi vaatia asioiden muistamista, esimerkiksi yhdestä näkymästä toiseen, jotta käyttäjän muisti ei ylikuormittuisi. Vaihtoehtojen, elementtien ja tekojen tulisi olla näkyvillä asian auttamiseksi.
7. **Joustavuus ja käytön tehokkuus.** Käyttäjän tulisi voida muokata usein käytettyjä toimintoja oman makunsa mukaisiksi. Pikanäppäimillä voidaan nopeuttaa kokeneiden käyttäjien vuorovaikutusta, mutta samalla käyttöliittymä sopii myös vähemmän kokeneille.
8. **Esteettinen ja minimalistinen muotoilu.** Käyttöliittymissä ei tulisi olla tarpeetonta tai harvoin tarvittavaa tietoa. Kaikki elementit kilpailevat huomiosta toistensa kanssa ja monimutkaistaa näkymää, jolloin niistä kannattaa jättää jäljelle vain kaikista tarpeellisimmat.
9. **Auta käyttäjää huomaamaan, diagnosoimaan ja korjaamaan tekemiään virheitä.** Virheilmoitusten tulee kertoa yksinkertaisella kielellä mahdollisia ratkaisuja vallitsevaan virhetilanteeseen. Virheilmoituksen ei ole hyvä olla esimerkiksi jokin koodi tai numero.
10. **Apu ja oppaat.** Parasta olisi, jos käyttäjä ei tarvitsisi apua tai selityksiä käyttöliittymän käyttämiseen, mutta apua tarvittaessa on tärkeää saada selkeää opastusta tilanteen korjaamiseen.

(Nielsen, 1994)

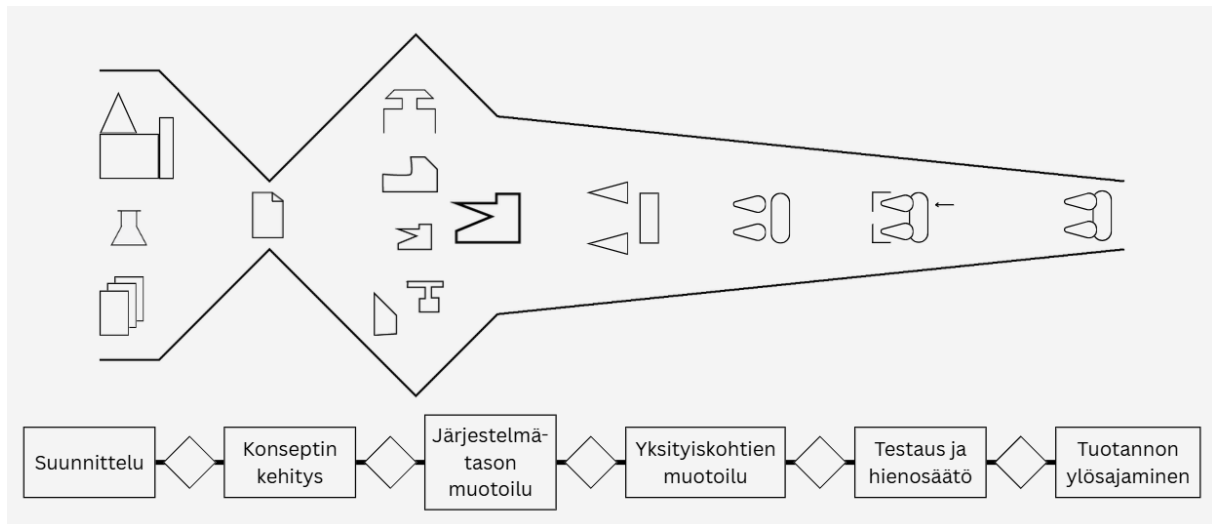
Vastaavanlaisia tärkeiden seikkojen listauksia on tehty myös huomioiden käyttäjäkokemus, eli UX. Teoksessaan *Universal Principles of UX* Irene Pereyra (2023) listaa yhteensä 100 erilaista tärkeää asiaa, joita ottaa huomioon käyttöliittymien muotoilutyössä. Listan asiat pohjautuvat hänen omaan kokemukseensa käyttöliittymämuotoilijana 15 vuotta toimineena ammattilaisena. Nielsenin (1994) ja Pereyran (2023) näkökulmista saa hyvän lähtökohdan sille, minkälaisia

hyvä UI/UX-muotoilu on. Esimerkiksi minimalistinen muotoilu nousee molempien teoksissa esiin hyvää käyttöliittymää edesauttavana asiana. Näitä ohjenuoria seuraamalla muotoilutyöhön saa hyvät ja laadukkaat lähtökohdat kohti käyttöliittymältään erinomaisen tuotteen valmistamista. Tutkielmassa tehtävän toiminnallisen prototyypin muotoiluprosessin eri vaiheissa muotoillaan elementtejä hyödyntäen näitä ohjeita.

## 4.2 Muotoiluprosessit teoriassa

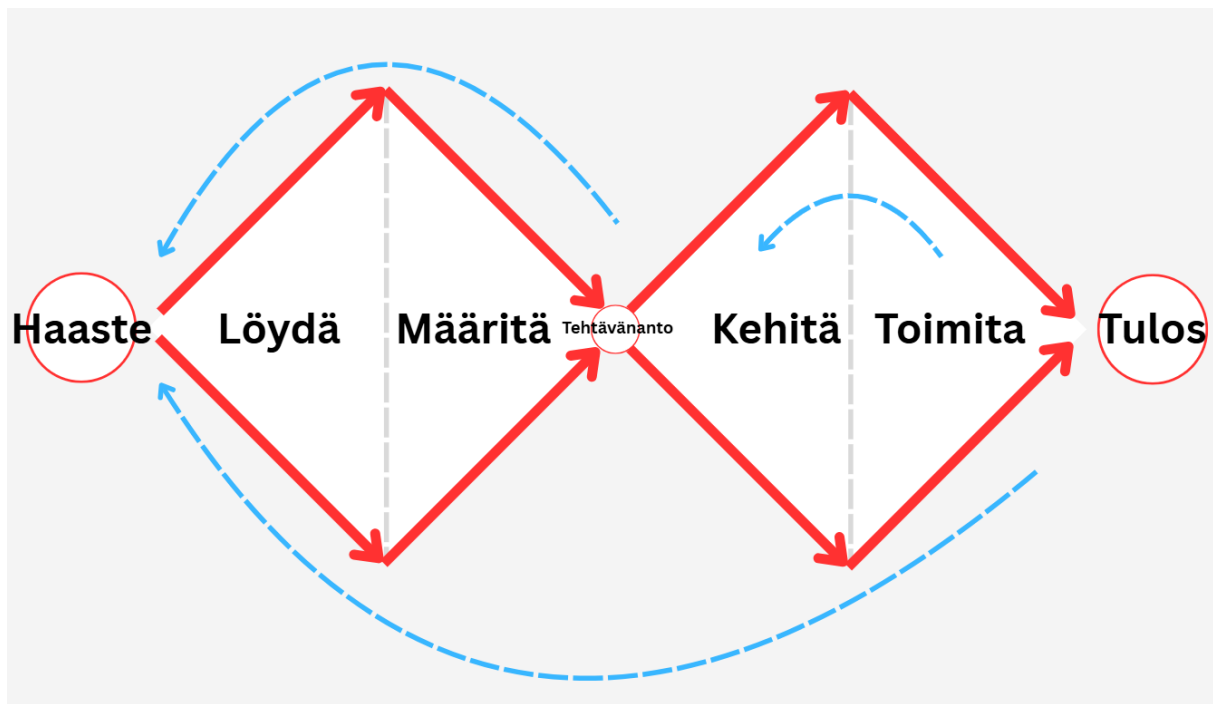
Prosessi on sarja vaiheita, joilla joukko syötteitä voidaan muuttaa uusiksi tuotoksiksi. Esimerkkinä toimii hyvin kakun tekemisen prosessi, jossa yksittäisiä aineksia lisätään ja sekoitetaan yhteen tietyllä tavalla, jotta lopputulokseksi saadaan onnistunut kakku. Samalla logiikalla toimitaan myös tuotteiden valmistamisessa ja tuotekehityksen prosesseissa, joiden oleellinen osa muotoilu on (Ulrich & Eppinger, 2011, s. 12). Prosessit eivät näyttäyty aina samanlaisina, eikä niiden siten pidäkään tehdä. Jokaisessa organisaatiossa on ainakin hieman erilaiset tuotekehityksen prosessit, jopa projektikohtaisesti, ja muutenkin prosesseja tulisi sovittaa sopimaan muotoilua tekevän ryhmän tarpeisiin ja toimintaympäristöön. Teoreettisia muotoiluprosessien malleja tulisi käyttää vain lähtökohtina, joista sitten kehittää omaan muotoilutapaukseen sopivia versioita (Ulrich & Eppinger, 2011, s. 7, 12).

Muotoiluprosessien malleja on erilaisia, mutta suuressa osassa niistä on toistuvia samankaltaisuuksia. Ulrichin ja Eppingerin (2011) perinteisessä tuotekehityksen mallissa, jossa asiakkaalle miellyttävän ja sopivan fyysisen ulkonäön luomisessa muotoilu on keskiössä (s. 3), on kuusi päävaihetta. Ne ovat *suunnittelu*, *konseptin kehittäminen*, *järjestelmätason muotoilu*, *yksityiskohtien muotoilu*, *testaus ja hienosäätö* ja *tuotannon ylösajaminen*. Prosessia esittävä kuvaaja (kuva 6) esittää vaiheita eri paksuisina ”suppiloina”, joilla on tarkoitus kuvata vaiheiden laajuutta ja sen sisällä pitämien ehdotusten määrää (s. 13). Joissakin vaiheissa ideoita on monia, joista lähdetään rajaamaan kaikista toimivin ja kyseiseen projektiin paras ratkaisu.



Kuva 6. Suomennettu mukaelma Ulrichin ja Eppingerin (2011) muotoiluprosessin kuvaajasta.

Samaa ideaa on nähtävissä myös niin sanotussa tuplatimantissa (kuva 7), joka on yksi tunnetuimpia muotoiluprosessin kuvaajia. Tuplatimantin vaiheiden nimitykset vaihtelevat hieman riippuen lähteestä, mutta esimerkiksi Design Councilin (n.d.) vuonna 2004 luoma ja lisensoima malli nimittää vaiheet seuraavasti: *löydä (discover)*, *määritä (define)*, *kehitä (develop)* ja *toimita (deliver)*. Prosessin kuvaaja levenee ja kapenee samalla idealla, kuin Ulrichin ja Eppingerin (2011) versiossa, eli vaiheen laajuuden ja ideoiden määrän mukaan. Monissa nykyisissä tuplatimantti-malleissa nousee esiin myös muotoiluprosessin iteratiivisuus, jota kuvataan eri suuntiin menevillä nuolilla. Muotoiluprosessit eivät siis ole lineaarisia, kuten ensimmäisissä versioissa toisinaan kuvataan, vaan niissä voidaan palata myös aikaisempiin vaiheisiin miettimään asioita uudelleen (Gustafsson, 2019 s. 9, 16; Design Council, n.d.), mikäli esimerkiksi tilanne on kehittynyt ennalta arvaamattomaan suuntaan kesken muotoiluprosessin. Muotoiluprosessin joustavuus ja kyky soveltua on nopeasti muuttuvassa maailmassa tärkeämmässä roolissa, kuin yhden objektiivisesti hyvän prosessimallin saavuttaminen (Design Council, 2007 teoksessa Gustafsson, 2019 s. 9).



Kuva 7. Suomennettu mukaelma Design Councilin (n.d.) tuplatimantin kuvaajasta.

Myös UI/UX-muotoiluun on kehitetty aikaisempia malleja mukailevia prosessin kuvaajia. Esimerkiksi Interaction Design Foundationin (2020) yleisessä IxD-prosessikuvaajassa vaiheet ovat suomennettuna nimeltään *mitä käyttäjä tarvitsee*, *analyysi*, *muotoile*, *prototypoi* ja *toteuta ja ota käyttöön*. Darta (2021) esittää UX-muotoiluun mallia, jossa vaiheet ovat suomennettuna *ymmärrä*, *tutki*, *analysoi*, *muotoile*, *julkaise* ja *analysoi uudestaan*. Erityisesti *analysoi uudestaan* -kohdassa muistutetaan iteroinnin tärkeydestä ja siitä, että tilanteet kehittyvät jatkuvasti, jolloin myös parhaat ratkaisut muuttuvat.

Yhteenvedona muotoiluprosesseista voi huomata, että annetut mallit muistuttavat paljon toisiaan. Niissä rohkaistaan löytämään joustavasti käsillä olevaan muotoiluprojektiin soveltuvimmat keinot, eikä menetelmiä ole määrätty objektiivisiksi totuuksiksi. Myös iteraatio on tärkeä osa muotoiluprosesseja, eli prosessin ei tarvitse siirtyä vaiheesta toiseen lineaarisesti, vaan aikaisempiin vaiheisiin voidaan ja on hyväkin palata. Iteroinnissa korostuu muotoiluprosessien joustavuus ja vahvuus, kun esimerkiksi käyttäjiltä kerätty palaute tulee ottaa huomioon tuotteen uusissa versioissa. Iteroimalla tarvittavat muutokset saadaan integroitua mukaan tuotteeseen (Wynn & Eckert, 2017). Jatkuvalla käyttäjäpalautteen perusteella tehdyllä iteroinnilla saadaan aikaan parempia käyttäjäkokemuksia ja siten parempaa käyttäjätyytyväisyyttä (Kheder, 2023, s. 38), joka on tässä tutkimuksessa hyvin oleellista. Dartan (2021), Ulrichin ja Eppingerin (2011), Design Councilin (n.d.) ja Interaction Design

Foundationin (2020) kuvaelmien mukaan on ilmeistä, että muotoiluprosessien alussa on hyvä olla mieluummin suuri määrä ideoita, joista sitten karsia ja tarkentaa kohti lopullista tuotetta. Myös pääideasta tulisi tehdä monia hieman erilaisia versioita parhaan löytämiseksi. Edellä mainittujen tahojen muotoiluprosessien vaiheet muistuttavat eri malleissa paljon toisiaan, joten niistä voi tehdä seuraavanlaisen yleistyksen. Alussa muotoilijan tulee tutustua aiheeseen ja siihen, mitä käyttäjä tarvitsee. Kun käyttäjälähtöiset tarpeet ovat määritelty, voidaan sen pohjalta muodostaa tehtävänanto, joka johtaa loppuprosessia. Suurista linjoista siirrytään kohti tarkempia yksityiskohtia ja askel askeleelta lähestytään prosessin lopputulosta. Prosessi ei kuitenkaan lopu tuotteen julkistamiseen, vaan jatkokehitystä ja iterointia jatketaan tuotteen elinkaaren loppuun asti. Esimerkiksi käyttäjätestausten avulla tutkitaan, mikä tuotteessa toimii ja mikä ei. Testausten tuloksien ja mahdollisesti myös tuotteen antaman datan avulla voidaan huomata kehityskohtia ja muotoilla niitä uudelleen entistä parempaa käyttäjätyytyväisyyttä tavoitellen. Edellä mainitut muotoiluprosessit ovat pääpiirteiltään samankaltaisia, oli kyse sitten esimerkiksi tuotemuotoilusta tai UI/UX-muotoilusta. Kuitenkin prosessin sisältämät tarkemmat työtavat vaihtelevat oleellisesti sen mukaan, mihin kenttään muotoiltava tuote sijoittuu.

Tässä tutkielmassa erityisesti UI/UX-muotoiluprosessille ominaiset vaiheet ovat tärkeimmässä roolissa, muiden mallien vahvuuksia unohtamatta. Tutkielmassa tehtävän toiminnallisen prototyypin muotoiluprosessin iteraatiota voisi teoriassa jatkaa loputtomasti, sillä kehityskohteita voi aina löytyä lisää uusien käyttäjien tai teknologian kehityksen myötä. Iteraation positiivisia vaikutuksia ovat esimerkiksi tiedon asteittaisen luomisen mahdollistaminen ja tarvittavien muutosten integrointi tuotteeseen, mutta mitä enemmän tuotetta iteroi, sitä kauemmin sen valmistuminen kestää ja sitä kalliimmaksi se tulee resurssien valossa (Wynn & Eckert, 2017). Tutkielmassa käytettävien resurssien määrän valossa on kohtuullista, että iteraatiokierroksia tehdään yksi (1), jossa otetaan erityisesti huomioon käyttäjätestaukseen osallistuneiden henkilöiden kokemukset.

### **4.3 UI/UX-muotoilun menetelmät**

Muotoiluprosessit sisältävät erilaisia järjestelmällisiä menetelmiä, joilla prosessia viedään eteenpäin. Menetelmistä puhuttaessa käytetään myös monesti termiä työkalu ikään kuin synonyymina menetelmille, mutta termeillä tarkoitetaan kuitenkin hieman erilaisia asioita, vaikka ne ovatkin tiiviisti yhteydessä toisiinsa. Työkalu on työskentelyn apuväline, joka tukee menetelmän soveltamista, selventää Birkhofer ym. (2002, s. 20). Gericke ym. (2020) argumentoivat, että muotoiluprojektin menetelmiä tulisi katsoa eräänlaisena ekosysteeminä,

sillä prosessin menetelmät eivät ole olemassa vain rinnakkain, vaan ne linkittyvät toisiinsa muodostaen eräänlaisen ympäristön. Menetelmiä käytetään yhdessä toisten menetelmien kanssa prosessin eri vaiheissa ja siten ne jakavat tuotettua tietoa toistensa kanssa. Sen takia on oleellista, että muotoiluprosessin eri vaiheissa käytetyt menetelmät ovat toisiinsa sopivia, esimerkiksi terminologian ja esitystapojen suhteen (Gericke ym., 2022). Tässä tutkielmassa käytetään UI/UX-muotoilussa ja sen prosesseissa yleisesti käytettyjä menetelmiä. Sen lisäksi mukaan sekoitetaan yleisesti kaikissa muotoilun alalajeissa käytettyjä menetelmiä, etenkin muotoiluprosessin alkupuolelle.

### 4.3.1 Tehtävänanto

Muotoiluprosessissa annettu *tehtävänanto*, eli *brief*, tai tarkemmin tutkielman kontekstissa ilmaistuna *design brief*, eli *muotoilutehtävänanto*, tarkoittaa tavallisesti tiedon vaihtamista projektiin kuuluvien jäsenten välillä esimerkiksi sen tavoitteista ja asiakkaan toiveista. Tehtävänannoissa otetaan huomioon myös mukana olevien organisaatioiden tarpeet, resurssit ja niiden sovittaminen tavoitteisiin ja mahdollisiin missioihin. Tehtävänannon prosessissa tutkitaan ja tarkastellaan erilaisia vaihtoehtoja lopputuloksen saamiseksi (Blyth & Worthington, 2003, s. 3). Tehtävänannossa sovitaan vastaukset yksinkertaistetusti projektin *mitä* ja *miten* kysymyksiin. Osapuolien välinen sopimus asiasta voi olla muodoltaan ja pituudeltaan monenlainen, esimerkiksi vain yhden virkkeen tai kokonaisen sopimusdokumentin pituinen. Tehtävänanto on tärkeä osa tiedon siirtymistä, sillä monesti muotoiluprosesseissa on mukana useampi, kuin vain yksi henkilö (Wever ym., 2019 s. 217; Muñoz, 2020). Tässä Pro Gradu -tutkielmassa tekijöitä ei ole kuin yksi ihminen, joten tiedon siirtymistä ei tapahdu minkään tiimin yms. sisällä. Kuitenkin tehtävänannolla varmistetaan myös, että lopputulos vastaa samaa asiaa, kuin mitä sen on alussa pitänyt, eikä aihe ole lähtenyt poukkoilemaan kesken prosessin. Siksi esimerkiksi tehtävänannon tekeminen kirjallisesti on hyvä lähtökohta muotoilutyölle.

Muotoiluprosesseissa kuvataan monesti, että tehtävänanto muodostetaan sen jälkeen, kun aiheeseen on ensin tutustuttu ja perehdytty. Esimerkiksi luvussa 4.2 esitellyssä tuplatimantti-mallissa *tehtävänanto* sijoitetaan usein kahden timantin keskiväliin *löydä* ja *määritä*-vaiheiden jälkeen merkiten muotoiluprosessin käytännön alkua (Design Council, 2018 teoksessa Gustafsson, 2019, s. 7; Design Council, 2007; Singh Brar, 2017). Kun muotoiluprosessia määrittävät ongelmakohdat ovat löytyneet sen alkupuolella, luo tehtävänanto hyvän pohjan alkaa ratkaisemaan kyseisiä ongelmia myöhemmissä vaiheissa (UXPin, 2025). Aineistoa ongelmakohdista, joista sitten kehittää tehtävänantoja, voidaan kartoittaa esimerkiksi

kysymällä niistä potentiaalisilta tuotteen käyttäjiltä. Käyttäjälähtöisyys ja käyttäjät ovat yksiä tärkeimpiä huomioonotettavia seikkoja onnistunutta muotoilutehtävänantoa määrittäessä, sillä he ovat tuotteen alan asiantuntijoita ja osaavat siten tuoda ilmi kehitettäviä asioita ja arvostavat pieniäkin yksityiskohtia (Blyth & Worthington, 2003, s. xii-xiii; Barrett & Stanley, 1999, s. 65). Keinoja kartoittaa käyttäjien mielipiteitä ovat mm. heille suunnatut haastattelut ja kyselyt.

#### 4.3.2 Vertailuanalyysi

Vertailuanalyysi, eli *benchmarking* tarkoittaa menetelmää, jolla vertaillaan oman yrityksen tai tuotteen toimintaa markkinoiden johtaviin yrityksiin tai tuotteisiin. Tavoitteena on saada tietoa ja oivalluksia parhaista tavoista toteuttaa ja kartoittaa esimerkiksi tuotteeseen liittyviä toimintoja, trendejä ja kehityskohteita. Vertailuanalyysityylejä on erilaisia, koska niissä keskitytään erilaisiin asioihin. Esimerkiksi kilpailullisessa vertailuanalyysissä keskitytään suoraan oman projektin kanssa kilpaileviin tuotteisiin ja funktionaalissa vertailuanalyysissä puolestaan keskitytään tiettyihin prosesseihin ja tuotteen funktioihin, vaikka kyseessä ei olisi suora kilpailija, vaan jokin muu kyseisen toiminnon alan johtava toimija (Imas, n.d.). Kaikenlainen vertailuanalyysi voi olla hyödyllistä ja inspiroivaa omassa projektissa ja siksi on tärkeää laajentaa vertailua myös omaa tuotetta määrittävien alojen ulkopuolelle. Vertailuanalyysin voi tehdä sekä kvalitatiivisesti että kvantitatiivisesti (Fridley ym., 1997, s. 2). Tässä tutkielmassa vertailuanalyysiä tehdään kvalitatiivisin keinoin markkinoiden johtavia tuotteita analysoiden, sillä fantasiaurheilupelien tutkiminen voi vaatia kvantitatiivisesti paljon resursseja, kuten rahaa, jota tutkielmassa ei ole käytettävissä. Toteutettavassa vertailuanalyysissä otetaan elementtejä sekä kilpailullisesta että funktionaalista tyylistä. Oleellista on saada tietoa johtavien fantasiaurheilupelien toimivista ja parannettavista ominaisuuksista, joista ottaa inspiraatiota tutkielmassa toteutettavaan toiminnalliseen prototyyppiin.

UI/UX-muotoilussa vertailuanalyysin kohteena olevat asiat voivat olla erilaisia, verrattuna perinteiseen tuotemuotoiluun. UI/UX-muotoilussa voidaan verrata esimerkiksi tuotteen tai sovelluksen suorituskykyä vasten alan standardeja tai johtajia. Vertailua voi tehdä myös oman tuotteen aikaisempia versioita tai päivityksiä kohtaan (Kendrick, 2020). Esimerkkejä käyttäjäkokemuksen kannalta tärkeistä mittareista ovat ostoksen tekemisen kesto, tarvittavien klikkausten määrä toiminnon toteutumiseksi, toimintojen onnistumisprosentti, käyttäjätunnuksen tekemisen helppous ja palaavatko käyttäjät takaisin sovelluksen pariin vai loppuuko sen käyttäminen ensimmäisen kahdeksan viikon aikana (Moran, 2020).

Muotoiluprosessin valmistuttua tuotteen suorituskykyä voidaan verrata vertailuanalyysistä saatuihin tuloksiin käyttäen esimerkiksi summatiivista arviointia, jolla arvioidaan tuotteen kokonaisvaltaista käyttäjäkokemusta auttaen tuotteen onnistumisen kokonaisvaltaisen kuvan luomisessa (Kendrick, 2019).

### 4.3.3 Rautalankamalli

*Wireframe* tarkoittaa suomennettuna eräänlaista *rautalankamallia* tekeillä olevan digitaalisen tuotteen, kuten sovelluksen tai nettisivun käyttöliittymästä. Tuote ei ole siis valmis, vaan tarkoitus on hahmotella sen visuaalisten elementtien rakennetta ja elementtejä esimerkiksi ilman värejä tai lopullisia kuvia (International Design Foundation, 2016b; International Design Foundation, 2020; Feng ym., 2023). Rautalankamalleja voisi verrata tuotemuotoilusta tuttuun luonnosteluun, sillä ne ovat molemmat nopeita, halpoja ja helposti muokattavia tapoja hahmotella tulevaa tuotetta. Rautalankamallit esitellään yleisesti eri tasoisina, tarkoittaen sitä, kuinka paljon yksityiskohtia ne sisältävät. Hyvin yksinkertaisia versioita kutsutaan matalan tarkkuuden malleiksi, eli niin sanotuiksi *lo-fi*-malleiksi (low-fidelity-malli). Moniin yksityiskohtiin pureutuvia ja lopullista versiota lähellä olevia malleja kutsutaan korkean tarkkuuden malleiksi, eli niin sanotuiksi *hi-fi*-malleiksi (high-fidelity-malli) (Nasution & Nusa, 2021, s. 21; International Design Foundation, 2016). Mallien skaala ei kuitenkaan ole binäärinen, vaan väliin mahtuu monia versioita, jotka ovat jotakin näiden väliltä (Pereyra, 2023, s. 160). Näitä malleja kutsutaan nimityksellä keskitason tarkkuuden malleiksi, eli *mid-fi*-malleiksi (mid-fidelity-malleiksi). Yleinen työjärjestys on siirtyä matalimman tarkkuuden tasolta aina vain korkeampaan tarkkuuteen (Feng ym., 2023).

Rautalankamallien tekemistä varten täytyy ensin tietää, mitä kaikkea esimerkiksi sovellus tulee sisältämään. Tätä tietoa voidaan kartoittaa esimerkiksi vertailuanalyysin ja kirjallisuuskatsauksen avulla, josta saadaan tietoa siitä, mitä käyttäjät haluavat ja mitkä ovat alan yleiset käytännöt. Sisällön jäsentelyssä auttaa, kun ensin rakentaa tulevaa informaatioarkkitehtuuria hahmotelmilla. Myös tuotteen, eli tutkimuksen tapauksessa fantasiaurheilupelin toiminnallisen prototyypin toimintoja varten on hyvä luoda vuokaavioita (*flowchart*), joiden avulla hahmotellaan eri toimintojen seurauksia (Hamm, 2014, s. 11–16). Hahmotelmien avulla saadaan käsitystä siitä, minkälaisia näkymiä rautalankamalliin tulee rakentaa. Vähän toimintoja sisältävissä ja yksinkertaisissa projekteissa vuokaaviot eivät ole niin välttämättömiä, mutta isommissa projekteissa niitä on hyvä käyttää, sillä ne toimivat myös hyvänä kommunikaatiovälineenä projektissa työskentelevien tiimien ja henkilöiden välillä

(Hamm, 2014, s. 11). Fantasiaurheilupeleissä ei ole tavallisesti kovin monia toimintoja, mutta lopullisten toimintojen määrä määrittäyty vasta kun asiaa on kartoitettu potentiaalisilta käyttäjiltä.

#### 4.3.4 Prototyyppi

Prototyyppi on valmiin tuotteen esivaiheellinen toiminnallinen representaatio, joka tehdään ennen kuin tuote menee varsinaiseen valmistukseen. Prototyypillä kuvataan valmiissa tuotteessa sitten esiintyviä ominaisuuksia (Camburn ym., 2017; Budde ym., 1992 s. 6). Ulrich ja Eppinger (2011, s. 294) kuvailevat prototyyppejä valmiin tuotteen approksimaatioksi yhden tai useamman kiinnostuksen kohteena olevan ulottuvuuden mukaisesti. Teoksessaan he kertovat myös, että prototyypin tekemisen prosessia kutsutaan prototypoinniksi.

Prototyypin tekemisellä on monia erilaisia tärkeitä rooleja muotoiluprosessissa. Prototyypeillä esimerkiksi opitaan mikä tuotteessa toimii ja mikä ei, ja kommunikoidaan tuotteesta paremmin eri tahojen, kuten muotoilutiimien välillä, mutta erityisesti käyttäjän ja valmistajan välillä. Lisäksi niillä havainnollistetaan, miten tuotteen eri osat integroidaan toisiinsa, todennetaan prosessin ns. virstanpylväitä, eli välitavoitteita ja haetaan tietoa käyttäjien toiminnasta tuotteen kanssa (Ulrich & Eppinger, 2011, s. 294–298; Matthews & Wensveen, 2014 s. 6; Budde ym., 1992, s. 6–8). Tässä tutkimuksessa prototyypin rooli on tutkia tuotteen toimivuutta potentiaalisten käyttäjien näkökulmasta käyttäjätestauksen yhteydessä.

Prototyyppejä voi tehdä monilla erilaisilla tavoilla riippuen siitä, mikä on kyseiselle tuotteelle sopivin keino. Esimerkiksi fyysisille tuotteille hyvä ratkaisu voisi olla tehdä myös fyysinen prototyyppi. Keinoja prototyypin toteuttamiseen ovat esimerkiksi monet tietokoneohjelmat, kuten 3D-mallinnukseen soveltuvat ohjelmat. Erityisesti 3D-mallinnus ja vapaamuotoinen valmistus, kuten ilman muotteja toimivat 3D-tulostaminen ja CNC-kaivertaminen ovat olleet 2000-luvulla tärkeitä prototyypin tekemisen välineitä (Ulrich & Eppinger, 2011, s. 301). Tässä tutkielmassa on tarkoitus tehdä ja tutkia digitaalisen pelin prototyypin toimivuutta, joten nämä yleisesti fyysisien prototyypin valmistamiseen hyvin toimivat keinot eivät ole täysin sovellettavia. Kuitenkin myös digitaalisten sovellusten prototypoinnille on olemassa monia ohjelmia, joista tässä tutkimuksessa tehtävään prototypointiin valittu on nimeltään Figma. Figma on nettisivupohjainen ohjelma, jolla voi luoda erilaisille digitaalisille näytöille ja alustoille soveltuvia toiminnallisia prototyyppejä, jonka ansiosta se soveltuu tähän tutkielmaan ja siihen liittyvään prototypointiin. Figman prototyypin tiedetään olevan toisinaan hieman

toiminnoiltaan rajoitteisia, mutta pelin prototyyppiin vaadittavat toiminnot ovat kuitenkin pääosin saavutettavissa.

Prototyyppien, erityisesti digitaalisten prototyyppien, tekemisen tukena toimii monesti *design systems* -käsite, eli suomennettuna *muotoilujärjestelmät*. Käsite viittaa eräänlaiseen kokoelmaan valmiita resursseja ja standardeja, joita käyttää koko tuotteen ekosysteemissä. Muotoilujärjestelmä voi sisältää esimerkiksi valmiita painikkeita, värikoodeja ja toimintatapoja. Niiden tarkoituksena on luoda yhtenäisyyttä niin visuaalisiin elementteihin, kuin sovelluksen toimintoihin, johtaen yhtenäiseen käyttökokemukseen (Bergman, 2024; Aalto-yliopisto, 2023). Painikkeita ja toimintoja ei siis tarvitse tehdä kerta toisensa jälkeen uudelleen, vaan aikaisempia elementtejä on hyvä käyttää paremman ja yhtenevän lopputuloksen saavuttamiseksi, samalla nopeuttaen työskentelyä. Muotoilujärjestelmät auttavat myös mahdollisten muotoilutiimien välisessä kommunikoinnissa ja tekemisessä, kun on olemassa yhtenäiset mallit, joiden mukaan kaikki tiimin jäsenet toimivat (Bergman, 2024). Muotoilujärjestelmien luominen on mahdollista myös Figmaassa.

#### **4.4 Hobbismi ja hobbistinen tietämys**

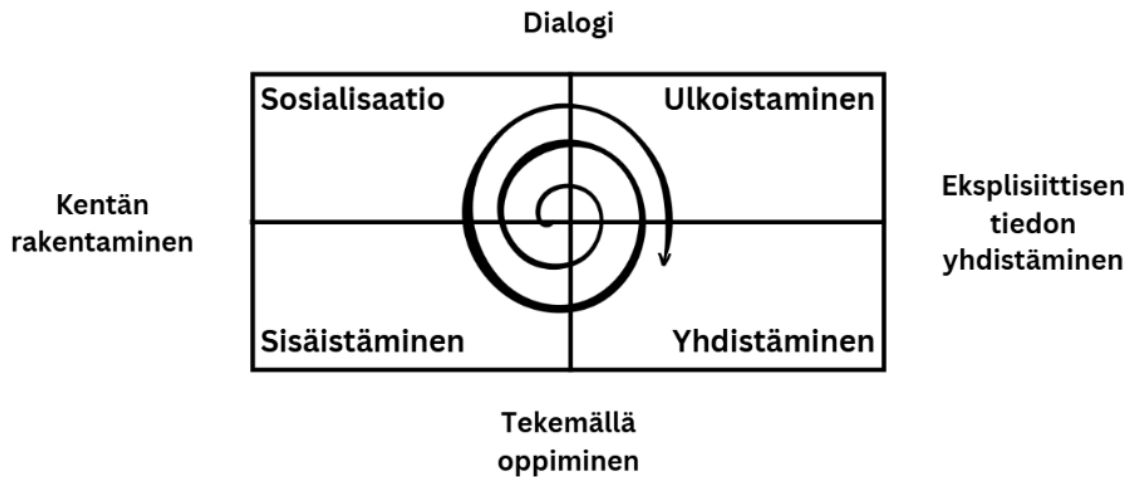
Muotoiluprosesseissa käyttäjälähtöisyyttä pyritään huomioimaan monissa tapauksissa ottamalla mukaan tuotteen kehitystiimin ulkopuolisia potentiaalisia tuotteen käyttäjiä. Käyttäjiä voidaan esimerkiksi haastatella ja heidän toimintaansa voidaan havainnoida, jotta muotoilija saa syvän ymmärryksen heidän tavoistaan toimia, jonka pohjalta muotoilutyötä voidaan edistää (Wood, 1997, s. 48). Vaikka käyttäjien ottaminen mukaan tuotekehitykseen on yleisesti todettu toimivaksi tavaksi käyttäjäytyytyväisyyden lisäämiseksi, aiheuttaa se kuitenkin muotoilijoille monesti haasteita. Nämä haasteet ovat esimerkiksi resursseihin, aikaan ja rahaan, liittyviä ongelmia, jonka takia käyttäjien mukaan ottamista muotoiluprosessiin mukaan tulee harkita huolellisesti (Kujala, 2003 s.1; Hawk & Dos Santos, 1991 s.318). Tutkimuksessaan Kujala (2003 s.11–12) nostaa myös esiin, että käyttäjien mielipiteiden keräämisen kustannustehokkuutta ennen prototyypin valmistamista on empiirisesti vaikea todistaa. Valmiin prototyypin kanssa on kuitenkin selvää, että käyttäjän ottaminen mukaan testaamiseen on hyödyksi tuotteen muotoilun iteroimisessa käytettävämmäksi.

Kustannustehokkuuden saavuttamiseksi potentiaaliset käyttäjät otetaan tässä tutkimuksessa mukaan muotoiluprosessiin vasta, kun ensimmäinen prototyyppi on valmistettu. Prototyyppi valmistetaan kirjallisuudesta saadun tiedon, vertailuanalyysin tulosten ja hobbistisen

tietämyksen pohjalta. *Hobbismi ja hobbistinen tietämys* ovat Tanja Kotron (2005) väitöskirjassaan kehittämiä käsitteitä, jolla viitataan intohimoiseen ja pitkäaikaiseen harrastuneisuuteen ja tietämiseen, joka perustuu konkreettisesti nähtyyn ja koettuun tekemiseen ja tietoon. Esimerkiksi käyttäjän haastattelu voi olla vain lyhyt hetki, jolloin kaikkea tietoa ei välttämättä edes ehdi välittämään. Artikkelissaan Kotro (2007 s.155) huomauttaa, että tuotekehitystiimeistä löytyy jo valmiiksi kehitettävän tuotteen käyttäjiä, jotka voivat tuoda hobbistisen tietämyksen kautta positiivisia resursseja tuotekehitykseen. Kotro (2006) kertoo, että parhaimmillaan hobbistisella tietämyksellä voidaan tuotekehitykseen tuoda esille laajasti koko käyttäjäryhmän arvomaailmaa ja tarpeita, jopa paremmin kuin yhden harrastajan mielipiteiden kautta. Hobbismin vaarana on kuitenkin se, että sillä sivuutetaan perinteisiä käyttäjätutkimuksia, mutta tämä seikka pyritään välttämään tässä tutkimuksessa pitämällä toiminnallisesta prototyypistä käyttäjätestaus, jonka pohjalta prototyyppiä iteroidaan valmiimmaksi. Hobbismin kerrotaan toimivan erityisesti intohimoiseen, harrastuneisuuteen ja yhteisöllisyyteen liittyvissä tuotteissa, kuten tietokonepeleissä, jonka pystyy rinnastamaan hyvin nykypäivän puhelinsovelluksiin, jotka eivät olleet Kotron tutkimusten kirjoittamisen aikaan niin arkipäiväisiä, kuin 2020-luvulla.

Olen itse harrastanut fantasiaurheilupelien pelaamista intohimoisesti jo monia vuosia monien eri lajien pohjalta tehtyjen versioiden kautta. Lisäksi näen aiheeseen liittyviä asioita monista eri kanavista arviolta vähintään viikoittain ja keskustelen niistä kanssapelaajien kanssa usein. Uskon siis omaavani Kotron (2005; 2006; 2007) kuvaamaa hobbistista tietämystä fantasiaurheilusta, jota voidaan hyödyntää tutkielman muotoiluprosessissa, perinteisiä muotoilumenetelmiä kuitenkin sivuuttamatta.

Lisäksi hobbistisen tietämyksen käyttäminen voisi olla hyvä keino siirtää niin sanottua *hiljaista tietoa* (*tacit knowledge*) ajatuksista prototyyppiin. Nonaka ja Takeuchi (1995, s. 85) kertovat hiljaisen tiedon olevan pääasiassa peräisin omista kokemuksista ja siksi sitä on vaikea sanallistaa ja kommunikoida. Nonakan ja Takeuchin kuvaajasta (kuva 8) voi huomata, että hiljaisen tiedon muuttuminen eksplisiittiseksi, eli kommunikoiduksi tiedoksi, on monivaiheinen ja sen takia aikaa vievä prosessi. Sen takia on hyvä asia, että tuotteen tekijä omaa hiljaista tietoa, eikä ole vain kehitysprosessin ulkopuolisten henkilöiden varassa. Nämä henkilöt eivät välttämättä voi olla mukana jokaisessa tuotekehityksen hetkessä, toisin kuin esimerkiksi tässä tutkimuksessa fantasiaurheilupelin toiminnallista prototyyppiä muotoileva tutkija on. Sen ansiosta hiljaisen tiedon siirtyminen ja pohtiminen onnistuu sekä välittyy tuotteen sisältöihin varmemmin, vaikka prototyypin tekeminen veisi paljon aikaa.



Kuva 8. Suomennettu mukaelma Nonakan ja Takeuchin (1995) hiljaisen tiedon kuvaajasta.

## 5 Muotoiluprosessi

Tässä luvussa käsitellään Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin muotoiluprosessin ensimmäisiä vaiheita. Prosessi omaksuu vaiheita erityisesti muotoilussa yleisesti käytössä olevasta tuplatimantti-mallista. Mallin mukaisesti ensin on tutustuttu laajasti vaadittaviin aiheisiin (luvuissa 2–4), jonka jälkeen tässä luvussa määritetään siihen oleellimmat seikat, kuten mikä motivoi käyttäjää pelaamaan peliä ja mikä pelaamisessa voi olla vaaraksi. Kun asiat on määritelty, voidaan laatia tehtävänanto, joka ohjaa muotoiluprosessin ja samalla tutkielman produktiivista osaa, jossa prototyyppiä kehitetään toimivaksi ja käyttäjäystävälliseksi. Prototyypin avulla tuote saadaan toimitettua käyttäjätestaukseen (luvussa 6), josta saadun palautteen pohjalta sitä voidaan uudelleen kehittää (luvussa 7), eli iteroida tuplatimantti-mallille ominaisen tavan mukaisesti.

### 5.1 Muotoiluprosessin lähtökohdat

Kirjallisuudesta saatiin monipuolista aineistoa siitä, minkälaista sisältöä fantasiaurheilupeleihin tarvitaan ja mikä niissä koetaan hyväksi käyttäjien silmissä. Fantasiaurheilua käsittelevässä kirjallisuudessa pelaamisen suurimmiksi motivaatioiksi nousevat kilpailu ja sosiaalisuus (Sotamaa, 2013; Serazion, 2008; Stark, 2017), sekä peliä koskevan aiheen seuraaminen laajemmin esimerkiksi tiedonkeruun kautta (Farquhar & Meeds, 2007). Kirjallisuuden mukaan on myös todettu, että kiinnostus peliä koskevaan aiheeseen kasvaa peliä pelattaessa (Lee ym.,

2013a; Lee ym., 2013b; Carrol, 2013). Piilevänä vaarana kirjallisuudesta voi huomata sen, että fantasiaurheilupelit voivat olla huomattava tekijä uhkapelistä kiinnostumiselle (Martin & Nelson, 2014; Houghtonin ym., 2019; Ruihley ym., 2021). Näin ollen fantasiaurheilupelin on siis hyvä sisältää sosiaalisia ja kilpailullisia aspekteja, mahdollisesti laajempaa tietoa aiheesta ja välttää esimerkiksi rahallisia aspekteja.

Eduskuntaan tehty katsaus keskittyi siihen, mitä kansanedustaja tekee työssään ja mitä kaikkea aktiivisuus voi tarkoittaa. Katsauksen myötä voi huomata, että kansanedustajan aktiivisuus eduskunnassa voi olla hyvin monenlaista ja epäaktiivisuuskin voi johtua kansanedustajan työhön liittyvistä seikoista (Eduskunta, 2019 s.15). Tarkoituksena tässä katsauksessa oli saada tietoa siitä, minkälaisia asioita tulee ottaa huomioon esimerkiksi pelin pisteytyksessä ja statistiikkoja esittelevissä näkymissä. Esimerkiksi äänestämisen (Hidén, 2019) ja puheenvuorojen (Eduskunta, 2019) lisäksi kansanedustajilla on mahdollisuus tehdä monenlaisia aloitteita kirjallisesti (mm. Eduskunta n.d.f; Lankinen & Pietarinen, 2023), joka ei ole aina näkyvin tapa olla aktiivinen, mutta silti pelin kannalta oleellista aktiivisuutta. Keinoja olla aktiivinen on siis monia, joka johtaa siihen, että peli tulee sisältämään paljon tietoa. Tämän suuren tietomäärän esittäminen on huomioon otettava haaste, johon onnistuneella muotoilutyöllä pyritään vastaamaan. Myös mm. ministerien, puheenjohtajien ja rivikansanedustajien erilaiset työnkuvat tulivat ilmi eri lähteistä luvussa 3.2.1 (mm. Eduskunta n.d.a; n.d.g). Erilaisia rooleja voi hyvin soveltaa esimerkiksi monissa fantasiaurheilupeleissä esiintyvien pelipaikkojen tapaan, eli prototyypissä voisi olla esimerkiksi jokin tietty määrä ministereitä, joita joukkueeseen saa ottaa ja loput paikat pitäisi valita rivikansanedustajista.

Kirjallisuuskatsaus UI/UX-muotoiluun antoi hyviä lähtökohtia siihen, mitä hyvä UI/UX-muotoilu on ja miten sitä voi toteuttaa. Esimerkiksi vuosikymmenet relevanttina pysyneet Nielsenin (1994) kymmenen heuristiikkaa ovat sellaiset, joihin tutkimuksen fantasiaurheilupelin prototyypin käyttöliittymiä koskevia käyttäjätestauksen kommentteja voi verrata. Myös Pereyran (2023) listaa laajasti hyviä neuvoja käyttöliittymäsuunnitteluun perusteluineen. Osa Pereyran neuvoista liittyy kuitenkin esimerkiksi liiketoimintaan, jota tässä tutkimuksessa ei varsinaisesti oteta huomioon, mutta itse käyttöliittymiin liittyvät asiat toimivat hyvinä ohjenuorina muotoilutyötä tehdessä. Pereyran (2023) ja Nielsenin (1994) listauksissa on myös samankaltaisuuksia, esimerkiksi Pereyran neuvo 11 otsikolla ”*Less is more*”, eli suomennettuna ”*vähemmän on enemmän*” on hyvin samanlainen, kuin Nielsenin 8. heuristiikka ”*Esteettinen ja minimalistinen muotoilu*”. Toki myös erilaisia neuvoja löytyy laajentamaan

näkemyksiä hyvästä muotoilusta. Lisäksi kirjallisuudesta löytyi paljon muotoilumenetelmiä, joita hyödynnetään muotoiluprosessissa, ja myös tietoa itse muotoiluprosessin etenemisestä.

	NFL Fantasy	Liigapörssi	F1 Fantasy	Fantasy Congress *	Fantasy Premier League (FPL)	FIS My Dream Team	Fantasy Olympics	NBA Fantasy (Salary cap edition)	La Liga Fantasy	Yahoo Sports Fantasy (Hockey)	Fantasy Conclave	UEFA Champions League Fantasy Football
Budjetti	-	X	X	-	X	~	X	X	X	-	-	X
Vapaa valintaiset henkilöt	X	-	-	X	-	-	-	-	-	X	X	-
Yksityiset liigat	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	X
Julkiset liigat	-	X	X	-	X	X	-	X	X	X	X	X
Maksullinen	-	X	-	-	-	-	-	-	X	X	-	-
Ilmainen	X	-	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Palkinto	-	X	X	-	X	X	-	X	X	~	X	X
Sovellusversio	X	-	X	-	X	X	-	X	X	X	-	X
Yksittäisen henkilön pisteet	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	X
Pisteitä mediahuomiosta	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-
Fantasiajoukkueen yhdistettyjen pisteet	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	X
Aikaisemmat suoritukset	X	X	X	X	X	X	-	X	X	X	-	X
Henkilön tila	X	X	X	X	X	X	-	X	X	X	-	X
Pisteiden tehosteet	-	X	X	-	X	X	-	X	X	-	-	X
Uutisia	X	X	X	-	X	-	-	X	-	X	-	X
Edustaman "joukkueen" visuaalisia elementtejä	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	X
Käyttäjien sijoitukset	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	X
Pelikenttää mukailtava asettelu	-	X	-	-	X	-	-	X	X	-	-	X
Oman joukkueen ilmeen kustomointi	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	X
Yksittäisen henkilön aloittamismäärä	X	X	X	-	X	-	-	X	X	X	-	X
Henkilön tietty "pelipaikka"	X	X	X	-	X	-	-	X	X	X	-	X
Oman yksityisen fantasialiigan historia	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Vaihtopelaajat	X	-	-	-	X	X	~	-	-	-	-	-
Säännöt/ Pisteytys/ Apuja	X	X	X	X	X	X	X	X	-	-	X	X
Päävalikoita/ otsikkoja	5	3	10	4	12*	6	9	3 tai 11	5 tai 12	4	3	4
Pelikierroksen kesto (noin.)	Viikko	Kuukausi	Kisoittain	Viikko	Viikko	Kisoittain	Kisoittain	Viikko	Viikko	Viikko	Kisoittain	Viikko*

Kuva 9. Kuva vertailuanalyytitaulukosta, jossa vihreä kertoo y-akselin otsikon asian tapahtuvan x-akselilla osoitetussa fantasiaurheilupelissä, punainen kertoo, että asia ei tapahdu ja keltainen merkintä jättää tulkinnanvaraa.

Vertailuanalyyssissa (kuva 9) tutkittiin kahtatoista (n=12) eri fantasiaurheilupeliä laajalla lajiskaalalla ja myös urheilumaailman ulkopuolelta. Osa peleistä oli sovelluspohjaisia ja osa nettisivupohjaisia, ja myös pelien taustaorganisaatioiden suuruuksissa oli silminnähden

huomattavia eroja. Haasteita vertailuanalyysiin toi muun muassa joidenkin pelien pelaamista edellyttävät maksumuurit ja pelien kohteena olevien liigojen kausien tauolla oleminen. Vaikka näitä pelejä ei varsinaisesti päässyt pelaamaan, niin pääsi niiden toimintoihin silti tutustumaan. Lisäksi internetistä löytyvää videomateriaalia hyödynnettiin näiden pelin toimintojen ja sisältöjen havainnointiin. Taulukossa käytetään kieltä, kuten ”pelipaikka” ja ”joukkue”, vaikka kyseisessä pelissä ei olisikaan kyse niistä. *Pelipaikka*-sanalla taulukossa tarkoitetaan pelin kohteena olevan henkilön roolia lajin kontekstissa ja *joukkue*-sanalla viitataan organisaatioon, jota henkilö edustaa työssään. Termit ovat yleistettyjä taulukossa, jotta taulukko ei paisuisi turhan isoksi ja pysyy selkeänä. Taulukosta löytyy myös muita tämänkaltaisia kohtia, joissa sanojen määritelmät eivät aivan vastaa vertailuanalyysin kohteena olleen asian kohdetta, mutta esimerkiksi vaihtopelaajalla voidaan tarkoittaa poliitikkoa, jotka ovat pelien konteksteissa toiminnoiltaan rinnastettavia asioita.

Vertailuanalyysissä tutkittuja fantasiaurheilupelejä eniten yhdistäviksi tekijöiksi nousivat seuraavat asiat: mahdollisuus niin yksityiseen kuin kaikki peliä pelaavat sisältävään julkiseen liigaan, pelin ilmaisuus, mahdollisuus voittaa palkintoja, pelistä on olemassa mobiililaitteelle sopiva sovellusversio, yksittäisen henkilön ja myös ”joukkueen” pisteet ilmoitetaan, vanhaa statistiikkaa suorituksista on saatavilla, urheilijan tila esimerkiksi loukkaantumisista ilmoittaminen, suorituksia tehostavat toiminnot, oikeassa elämässä henkilön edustaman ”joukkueen” visuaalisia elementtejä on nähtävillä, sarjataulukko ja sijoitus kilpailusta muita pelaajia vastaan, mahdollisuus oman joukkueen ilmeen kustomointiin, henkilön aloittamisprosentti eri pelaajien joukkueissa globaalisti, henkilön tietty pelipaikka lajin mukaisesti, sekä jonkinlainen näkymä kertomaan miten peliä pelataan. Yhdistävänä tekijänä olivat myös se, että oman fantasialiigan historiaa ei ollut nähtävissä kuin vain yhdessä esimerkissä ja se, että pelaajia valittiin vain se määrä, mistä pisteitä lasketaan. Vertailuanalyysin mukaan fantasiaurheilupeleissä oli keskimäärin noin 5–7 päävalikkoa, joihin sisältö oli jaettu. Hieman liukuva luku johtuu siitä, että joissakin tapauksissa oli vaikeaa tulkita mikä pelissä on tarkoitettu päävalikoksi. Pelikierrosten kesto oli kaikissa tapauksissa mukautettu sopimaan kohteena olevaan aiheeseen.

Eniten vaihtelua ja ristiriitaisuutta fantasiaurheilupelien välillä oli nähtävillä mm. tavassa valita pelaajat omaan joukkueeseen, jossa osassa on käytössä pelaajabudjetti ja osassa urheilijat saa valita vapaasti (paitsi päällekkäisyyksiä ei aina sallita), lajiin liittyvien uutisten sisällyttäminen peliin ja oman joukkueen näkymän esittäminen joko listamaisesti tai lajin pelikenttää mukailevasti.

Vertailuanalyysin tulokset antavat hyvän lähtökohdan muotoiluprosessille. Eduskuntaan pohjautuva fantasiaurheilupeli voi hyvin ottaa itseensä elementtejä vertailuanalyysissa todetuista yhdistävistä tekijöistä. Kuitenkin esimerkiksi tuotepalkintojen jakaminen on tutkijan mielestä hieman kyseenalaista politiikan kontekstissa, mutta ajatus on kuitenkin sovellettavissa muihin palkitseviin ratkaisuihin. Tutkijaa yllättävä seikka oli fantasialiigan historian puuttuminen, sillä vanhojen ennätysten muisteleminen ja niihin urheilusuoritusten vertaaminen on arkipäiväistä urheilun maailmassa. Vaikka tämä puuttuu monista fantasiaurheilupeleistä, uskoo tutkija sen olevan mielenkiintoa lisäävä elementti, jonka voisi sisällyttää tutkielmassa toteutettavaan toiminnalliseen prototyypiin.

Ristiriitaiset vertailutulokset ovat niitä, missä hobbistinen tietämys auttaa päätöksenteossa. Pelaajabudjettia ei oteta mukaan peliin, sillä se vaatisi jonkinlaisen arvon osoittamista eri poliitikoille, joka voi aiheuttaa käyttäjille tietynlaisia mielikuvia toisten kansanedustajien paremmuudesta kontekstissa, jossa ei varsinaisesti ole tarkoitus kilpailla yksittäisten ihmisten paremmuudesta, toisin kuin urheilulajeissa monesti on. Esimerkiksi politiikkaan pohjaava Fantasy Congress -peli, joka on lähinnä tutkielman peliversiota oleva vertailukohde, ei käytä pelaajabudjetteja. Tutkielmassa toteutettavassa versioissa ei siis rajoiteta poliitikkojen valintoja pelaajabudjeteilla. Poliitikkojen valintaa rajoitetaan kuitenkin asettamalla tietyt määrät rivikansanedustajia ja ministereitä, joita omaan fantasiajoukkueeseen pystyy valitsemaan. Tällä mukaillaan eduskunnan rakennetta, jossa kansanedustajat jakautuvat noin 20 ministeriin ja lopuista tulee niin sanottuja rivikansanedustajia (Valtioneuvosto n.d.b; n.d.c). Pelin teemaan liittyvien uutisten ja artikkelien sisällyttäminen peliin on ilmiselvää asia, sillä ne voivat auttaa käyttäjiä arvioimaan esimerkiksi tulevia puheenaiheita ja sen kautta poliitikkojen aktiivisuutta. Uutisten lisäksi julkisesti on myös saatavilla muuta aktiivisuuden arvioimisessa auttavaa materiaalia, kuten eduskunnan pöytäkirjoja ja päiväjärjestyksiä. Ristiriitaisia ratkaisua vertailuanalyysin tuloksissa osoitti myös tapa oman fantasiajoukkueen asettelulle. Osa peleistä asetti joukkueeseen valitut henkilöt listamaisesti ja osa asetti ne mukailemaan lajille ominaista pelikenttää. Itse pidän pelikenttää mukailevasta mallista, vaikka pelikenttänä tutkielman peliversiossa toimiva Eduskuntatalon istuntosali ei ole ehkä helpoin sovittaa alalla yleiselle pystymalliselle puhelimen näytölle. Kuitenkin elementtejä voi soveltaa siten, että käyttäjät huomaavat yhteyden tosielämän ja näytöllä näkyvien elementtien välillä, vaikka ne eivät olisikaan täysin yksi yhteen -versioita. Tutkielman peliversiossa siis pyritään hyödyntämään ja soveltamaan Eduskuntatalon istuntosalille ominaisia elementtejä.

### 5.1.1 Fantasiaurheilun eettisyydestä

Muotoiluprosessin alkuvaiheissa on hyvä pohtia prosessissa luotavan tuotteen tai palvelun eettisyyttä (Mehlich & Woopen, 2025, s. 4). Fantasiaurheilun tuominen ulos urheilun maailmasta politiikkaan vaatii eettistä tarkastelua erityisesti siinä, voiko pelissä kerättävät pisteet vaikuttaa oikean elämän tapahtumiin. Toimisiko esimerkiksi fantasiaurheilupelin kohteena oleva oikean elämän ihminen tai fantasiaurheilupeliä pelaava ihminen siis toisella tavalla, kuin muuten toimisi, jotta saisi pisteitä pelissä. Aiemmin mainitussa Leen ym. (2013a) tutkimuksessa 41 % fantasiaurheilupelien pelaajista toivovat enemmän menestystä fantasiajoukkueelleen, kuin sille joukkueelle, jota oikeasti kannustaa. Tutkimuksen tapauksessa joukkueet ovat verrattavissa pitkälti puolueisiin ja yksittäiset urheilijat poliitikkoihin. Kyseisen tutkimuksen perusteella voisi siis tehdä hypoteesin, että ainakin joissakin tapauksissa tavallisten ihmisten käyttäytyminen ja mielipiteet olisivat mahdollisesti muokattavissa pelissä ansaittujen pisteiden perusteella.

Fantasiaurheilussa kerättävien pisteiden vaikutusta urheilijoiden kentällä nähtäviin suorituksiin ei olla suoraan tutkittu, mutta samankaltaisuuksia voi löytää muualta. *Stat padding* -termillä viitataan yksittäisen pelaajan toimintaan, joka parantaa hänen omia tilastojaan, mutta ei välttämättä edistä ottelun voittamista tai joukkueen parasta menestymistä. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi koripallossa sitä, että pelaaja heittää palloa tahallaan siten, että hän saa levypallon itselleen. Levypallot ovat yksi merkittävä tilasto, mitä koripallopeleissä seurataan, joten niiden suurempi määrä paperilla näyttää pelaajalle paremmalta ja voi johtaa suurempaan arvostukseen fanien, valmentajien ja muiden pelaajien keskuudessa. Myös koripallon suurin liiga NBA tietää tästä ilmiöstä ja myöntää itsekin pelaajien suojelevan omia tilastojaan. Yksi tilanne otteluissa, joka monesti satuttaa pelaajan tilastoja onnistuneiden heittojen prosentuaalisessa määrässä, on viimeisien sekuntien heitot hyvin kaukaa vastustajan korista ennen erän loppumista. Artikkelissaan Reynolds (2025) raportoi, että pelaajat jättävät monesti tämän kaltaiset heitot heittämättä suojellakseen omia tilastojaan ja kaudelle 2025–2026 sääntömuutoksen myötä liiga koittaaakin kannustaa pelaajia heittämään näitä heittoja enemmän. Uudessa säännössä epäonnistunut heitto erän kolmen viimeisen sekunnin ajalta, kolmen ensimmäisen erän aikana, 36 jalan etäisyydeltä vastustajan korista ja pelin alkaessa omalta kenttäpuoliskolta, lasketaan joukkueen heittoihin, eikä yksittäisen pelaajan heittoihin. On siis selvää, että joissakin tapauksissa ammattiurheilijat toimivat joukkueensa parhaan vastaisesti, jotta omat tilastot näyttävät paremmilta. Hypoteettisesti sama voisi pädetä myös poliitikkoihin.

Näyttöä urheilun maailmasta on kuitenkin myös toiseen suuntaan. Amerikkalaisen jalkapallon liiga NFL julkaisi nettisivuillaan The Associated Pressin (2009) artikkelin, jossa kerrotaan erään pelaajan pysähtyneen tahallaan jaardin päähän maalista voittaakseen ottelun. Maalin tekemisen uhraaminen teki hänen tilastoillensa hallaa, mutta esimerkiksi valmentajan luulisi olleen tyytyväinen voiton varmistamisesta. Kaiken lisäksi pelaaja omisti itsensä fantasialiigassaan ja hävisi pelikierroksensa jättämällä maalin tekemättä. Toki on myös reilua huomata, että koripallon NBA-liigan tapauksessa voitto ratkaistaan vasta neljännessä erässä, joten on kohtuullista olettaa, että ammattilaisurheilija ei jätä jotakin tekemättä, jos toinen vaihtoehto olisi ottelun häviäminen. Ammattilaisurheilussa voi nimittäin olla kyse myös esimerkiksi miljoonien dollareiden arvoisista pelaajasopimuksista, joka voi toimia parempana motivaationa suoriutua pelikentillä, kuin pisteet fantasiaurheilupelissä. Aikaisemman hypoteesin logiikan mukaisesti myös joukkueeseen verrattavan puolueen edun ajaminen on täysin mahdollista, vaikka aiheesta olisikin olemassa fantasiaurheilupeli.

Uhkapelaaminen on kuitenkin vielä yksi näkökulma, joka saa ammattilaisurheilijat toimimaan tavoilla ja joka ei aina suosi omaa joukkuetta. Amerikan jokainen iso urheiluliiga kieltää säännöissään omaan lajiinsa liittyvän uhkapelaamisen niin joukkueiden pelaajilta, kuin useissa tapauksissa myös joukkueiden muulta henkilökunnalta (ESPN, 2023). Syy tälle on se, että pelaajat voivat vaikuttaa otteluiden lopputuloksiin suoriutumalla tahallaan huonosti ja siksi lyömällä vetoa toisen joukkueen menestyksen puolesta. Koripallon NBA-liigan kausi 2025–2026 alkoi kuitenkin uutisilla, joissa kerrottiin päävalmentaja Cauncey Billupsin, entisen apuvalmentaja Damon Jonesin ja pelaajan Terry Rozierin tulleen pidätetyiksi osana FBI:n laajaa tutkimusta laittomaan urheiluviedonlyöntiin liittyen (Purdum, 2025). Tuomioita ei olla kirjoittamisen aikaan annettu, mutta syytösten mukaan otteluiden tapahtumiin on mahdollista olla ulkoisia motivaatioita. Tässä syytöksessä motivaatiota tuo esimerkiksi kymmenet miljoonat dollarit, jotka pyörivät laittomissa vedonlyöntipiireissä. Tutkielmassa muotoiltavassa prototyypissä on tarkoitus pysyä erossa vedonlyönnistä tai muista taloudellisista palkinnoista, joka edesauttaa pelin eettisyyttä ja karsii poliitikkojen toimimista vasten esimerkiksi puolueensa ajamia asioita.

Tämän tutkielman tapauksessa suunniteltavan pelin suosion kasvaessa olisi hypoteettisesti mahdollista, että poliitikot alkaisivat käyttää alustaa työnsä ulkopuolisiin tarkoituksiin, kuten itsensä tai edustamansa puoleen mainostamiseen suurilla pisteillä, eli suurella aktiivisuudella eduskuntatyössään. Mainostus voisi olla yksi avain vaalimenestykseen myös tulevilla vaalikausilla. Edustaja voisi esimerkiksi pitää hyvin lyhyitä ja sisällöttömiä puheenvuoroja

saaden kuitenkin tilastomerkinnän ja siten pisteitä. Keinona ehkäistä tällaista toimintaa voisi fantasiaurheilupeliin lisätä ehtoja pisteiden saamiselle, esimerkiksi puheenvuoron sisällön täytyisi liittyä keskusteltavaan asiaan oleellisesti ja puheenvuoron tulisi olla tietyn mittainen. Näin karsittaisiin pois lyhyimmät puheenvuorot, mikäli selkeää pisteidentavoittelua alkaisi esiintymään eduskunnassa. Lisäksi kansanedustajia sitoo Suomen perustuslaki (731/1999), jonka pykälässä 29 § määrätään kansanedustajien riippumattomuudesta. Myös Suomen perustuslain pykälä 31 § määrää kansanedustajan esiintymään vakaasti ja arvokkaasti, sekä olla loukkaamatta toisia. Mikäli kansanedustaja rikkoo tätä vastaan, tulee eduskunnan puhemiehen puuttua asiaan huomauttamalla tai jopa kieltämällä puheenvuoron jatkaminen. Toistuvasti järjestystä rikkoneelle kansanedustajalle voidaan antaa varoituksia tai asettaa kahden viikon mittaiseen kieltoon osallistua täysistuntoihin. Keinoja siis löytyy karistaa erilliset ja selvät pisteidentavoitteluyritykset, niin lainsäädännöstä kuin myös pelin omia sääntöä muokkaamalla.

On myös hyvä huomata, että monet iltapäivälehdet uutisoivat eduskunnassa eniten ja vähiten puhuneista kansanedustajista, joten fantasiaurheilupelistä lukujen seuraaminen ei ole ainoa keino, millä nämä luvut saadaan suuren yleisön eteen. Esimerkiksi 3.11.2025 Ilta-Sanomissa julkaistiin Lehdon kirjoittama juttu juuri tästä aiheesta. Lehto (2023) on kirjoittanut samalla alustalla vastaavan jutun myös vuonna 2023, joka keskittyi vaalikaudella 2019–2023 pidettyihin puheenvuoroihin, joten lukuja tuodaan kansalaisten eteen kohtuullisen säännöllisesti. Tästäkin huolimatta jotkut kansanedustajat eivät ole pitäneet huhtikuusta 2023 lokakuuhun 2025 puheenvuoroja kuin muutama kymmentä kertaa samalla, kun eniten puhuvat ovat pitäneet yli 500 puheenvuoroa (Lehto, 2025). Ilta-Sanomat on Suomen suurin uutismedia ja tavoittaa päivittäin yli kaksi miljoonaa lukijaa ja viikoittain lähes 2,9 miljoonaa lukijaa painetun ja nettilehtensä kautta, kertoo Kansallismedia tutkimus (KMT) syksyltä 2025 (Mattila, 2025). Selkeästi puhujatilastojen kärjessä oleminen ei ole kansanedustajille omassa työssään se tärkein asia, joka ajaisi tai muuttaisi tekemistä. Lehdon (2023; 2025) listoista esimerkiksi Terhi Koulumies on molempien listojen kymmenen vähiten täysistunnoissa puhuneen kansanedustajan joukossa. Ainakaan hänen kohdallaan lukujen tuominen valtavalle yleisölle ei ole saanut toimintaa muuttamaan.

### **5.1.2 Tehtävänannon laatiminen**

Kirjallisuuskatsauksien, eduskuntaan tutustumisen, vertailuanalyysin ja hobbistisen tietämyksen avulla muodostetaan muotoilutyön tehtävänanto, jolla summataan muotoiltavan tuotteen ja prosessin tavoitteita, ominaisuuksia ja haasteita.

Muotoilutyössä tavoitteena on 1) valmistaa toiminnallinen prototyyppi Suomen eduskuntaan pohjautuvasta fantasiaurheilupeli-sovelluksesta, jonka 2) käyttöliittymä on mahdollisimman käyttäjäystävällinen ja joka 3) lisää tietoisuutta kansanedustajien poliittisesta aktiivisuudesta.

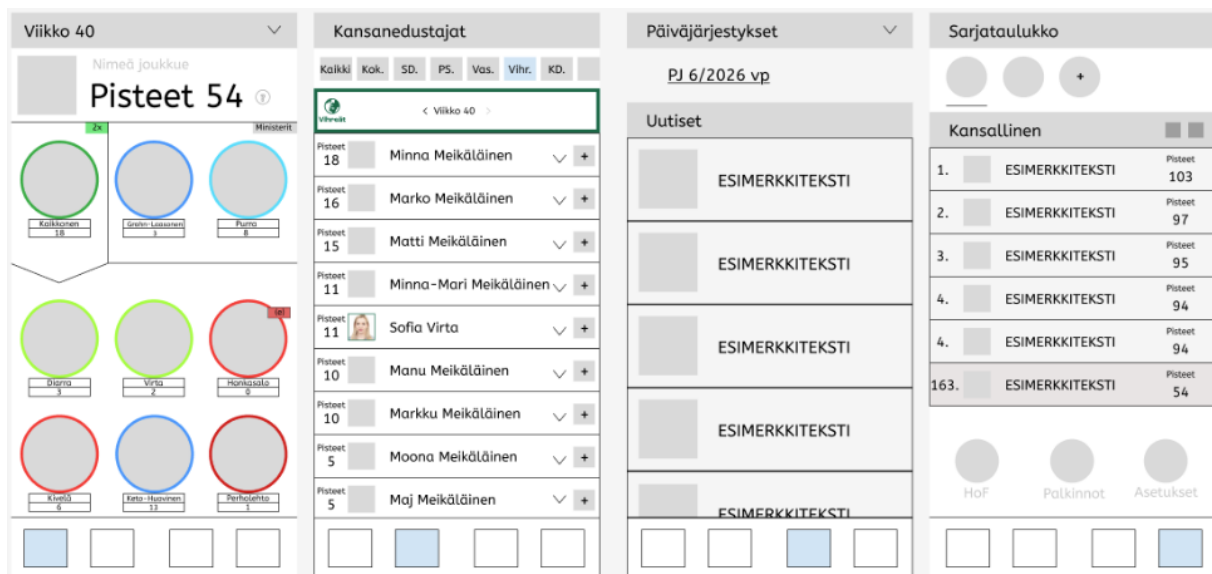
Fantasiaurheilupelin tärkeimmät ominaisuudet ovat 1) kilpailun mahdollistaminen niin yksityisissä kuin julkisissa liigoissa, 2) mahdollisuus luoda omannäköinen kansanedustajista koostuva joukkue, 3) tarjota käyttäjille ajankohtaista tietoa eduskunnan tapahtumista ja siellä käsiteltävistä asioista ja 4) tarjota peli ilmaiseksi. Lisäksi hyviä ominaisuuksia ovat 5) avun tarjoaminen pelin ymmärtämiseen ja 6) jonkinlainen pelaajan palkitseminen.

Havainnoituja haasteita muotoilutyössä ovat 1) suuren tietomäärän esittäminen käyttäjäystävällisellä tavalla, 2) eduskunnasta tuttujen elementtien tuominen pelin näkyviin tunnistettavalla tavalla ja 3) käyttäjän palkitseminen ei-rahallisin keinoin uhkapelilyökösten ennaltaehkäisemiseksi.

Toiminnallista prototyyppiä testataan käyttäjätestauksen muodossa ja siitä iteroidaan uusi versio käyttäjien kommenttien perusteella. Näillä menetelmillä on tarkoitus arvioida tuotteen käyttäjälähtöisyyttä. Iteroitu versio prototyypistä on tutkielman lopullinen produktiivinen tuotos, jonka onnistumista arvioidaan kirjallisuuden ja näiden lähtökohtien valossa.

## **5.2 Rautalankamallin muotoilu**

Fantasiaurheilupelin prototyyppiä lähdettiin toteuttamaan käyttöliittymien suunnitteluun sopivalla Figma-ohjelmalla. Prosessin ensimmäinen vaihe oli hahmotella käyttöliittymään tulevia elementtejä rautalankamallilla (*wireframing*) hyvin karkeasti, eli matalan tarkkuuden malleina (*lo-fi*-malli). Tärkeintä tässä vaiheessa oli hahmottaa ja ideoida, minkälaisia päänäkymiä sovellukseen tulee ja miten peliin tarvittavat elementit jakautuvat niiden sisällä.



Kuva 10. Rautalankamalli tutkielmassa tuotettavan prototyypin neljästä päänäkymästä.

Rautalankamallissa (kuva 10) päänäkymien tai päävalikoiden sopivaksi määräksi osoittautui neljä, joihin pelin elementit olisivat järkevä jakaa. Ensimmäinen päänäkymä on oman joukkueen näkymä, jossa pelaaja voi hallita joukkuettaan. Toinen päänäkymä on listaus kaikista eduskunnassa työskentelevistä kansanedustajista, jossa pelaaja voi helposti vertailla kansanedustajien saamia pisteitä ja arvioida sen avulla, kenet hän haluaa valita joukkueeseensa. Kolmas päänäkymä sisältää informaatiota tulevista täysistunnoista ja eduskuntaan liittyvistä ajankohtaisista aiheista pöytäkirjojen ja uutisten muodossa. Neljäs ja viimeinen päänäkymä on tarkoitettu pelin kilpailullisille elementeille, eli kansalliselle ja pelaajan yksityisille fantasia-liigoille. Myös ennätykset, palkinnot sekä asetukset ovat sijoitettu tälle näkymälle. Rautalankamallissa on testattu myös muutamia yksityiskohtia, kuten joukkueen esitystapaa, kansanedustajien kokonaispisteiden koostumista tarkemmista yksittäisistä teoista ja kansanedustajien hakutoimintoja, sekä niiden toiminnallisuutta. Inspiraatiota fantasiaurheilupelin pääpiirteisiin haettiin osittain aiemmin vertailuanalyysin kohteena olleista fantasiaurheilupeleistä, joista saatuja ideoita sovellettiin sopivaksi tämän pelin kontekstiin. Rautalankamallilla saatiin hyvin hahmoteltua sovelluksen arkkitehtuuria ja tarkempaa suunnittelua vaativia elementtejä.

### 5.3 Korkeamman tarkkuuden toiminnallinen prototyyppi

Toiminnallisen prototyypin rautalankamallin valmistuttua, siirryttiin suunnittelemaan tarkempia yksityiskohtia (*hi-fi*-malli). Toiminnallisen prototyypin kieleksi valikoitui suomi, sillä se on myös pro gradu -tutkielman kieli, tulevat käyttäjät testaukset suunnitellaan ja

toteutetaan suomeksi ja tutkielmaan käytettävät resurssit eivät ole parhaiten käytettyjä kielen kääntämiseen moniksi eri vaihtoehtoiksi. Mikäli pelistä tulisi markkinoille vietävä tuote, olisivat myös esimerkiksi ruotsi ja englanti oleellisia kielivaihtoehtoja.

Rautalankamallista poikkeavasti peliin päätettiin tehdä viisi päänäkymää, jotta kaikki elementit löytyvät omista paikoistaan ja ovat helpompia löytää. Viidennen päänäkymän otsikko on **Asetukset & apu**. Asetukset löytyvät prototyypissä tältä näkymältä eivätkä Kilpailunäkymältä, kuten alkuperäisessä rautalankamallissa. Kuvakkeeksi tälle näkymälle valittiin alalle standardiksi kehittynyt asetuksia kuvaava hammasratas, jonka sisälle asetettiin kysymysmerkki symboloimaan apua kysymyksiin.

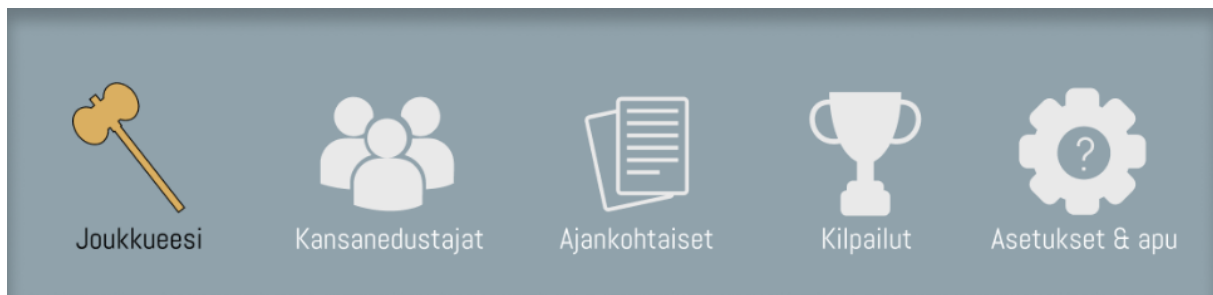
Ensimmäistä päänäkymää, nimeltään **Joukkueesi**, kuvaamaan valittiin kokouksista tuttu puheenjohtajan nuijan. Näkymä mukailee Eduskuntatalon istuntosalia, jonka takia sieltä tuttu esine valittiin symboloimaan näkymää. Minkä vain näkymän ollessa aktiivinen, sen väri on keltainen. Muut päänäkymien symbolit pysyvät harmaina niiden ollessa epäaktiivisia.

Toista päänäkymää, nimeltään **Kansanedustajat**, symboloi kolmen hahmon ryhmä. Vertailuanalyysia tehtäessä tämän kaltainen symboliikka huomattiin olevan hyvin ominaista näkymille, joissa esitellään kaikki peliin kuuluvat oikean elämän henkilöt. Monesti otsikkona toimii esimerkiksi *players*, eli *pelaajat*, mutta se ei olisi kansanedustajia hyvin kuvaava sana.

Kolmatta päänäkymää, nimeltään **Ajankohtaiset**, valittiin kuvaamaan paperiarkit, joissa on tekstiä kuvaavia viivoja. Tässä päänäkymässä on paljon luettavia asioita, jonka takia papereiden koettiin kuvaavan näkymää hyvin. Tyyliteltyt paperit voisivat olla yhtä hyvin paperilehden sivu tai virallinen pöytäkirjadokumentti, joita molempia pelaaja pääsee lukemaan tältä näkymältä. Näkymällä on tarkoitus olla esimerkiksi tuoreimpia uutisia ja pöytäkirjoja, jolloin otsikko *Ajankohtaiset* on hyvin näkymään sopiva.

Neljättä päänäkymää, nimeltään **Kilpailut**, valittiin kuvaamaan pokaalin silhuetti. Vertailuanalyysin yhteydessä tämän huomattiin olevan yleinen kuvake symboloimaan näkymää, johon mm. sarjataulukko ja muut kilpailuun liittyvät elementit ovat sijoitettu.

Alavalikosta (Kuva 11) löytyvien päänäkymien otsikoissa, kuvakkeissa ja niiden sisältämässä elementeissä on pyritty tavoittelemaan selkeää johdonmukaisuutta ja alan yleisten mallien seuraamista, jonka tärkeyttä hyvän käyttöliittymän saavuttamiseksi Nielsen (1994) painottaa neljännessä heuristiikassaan.

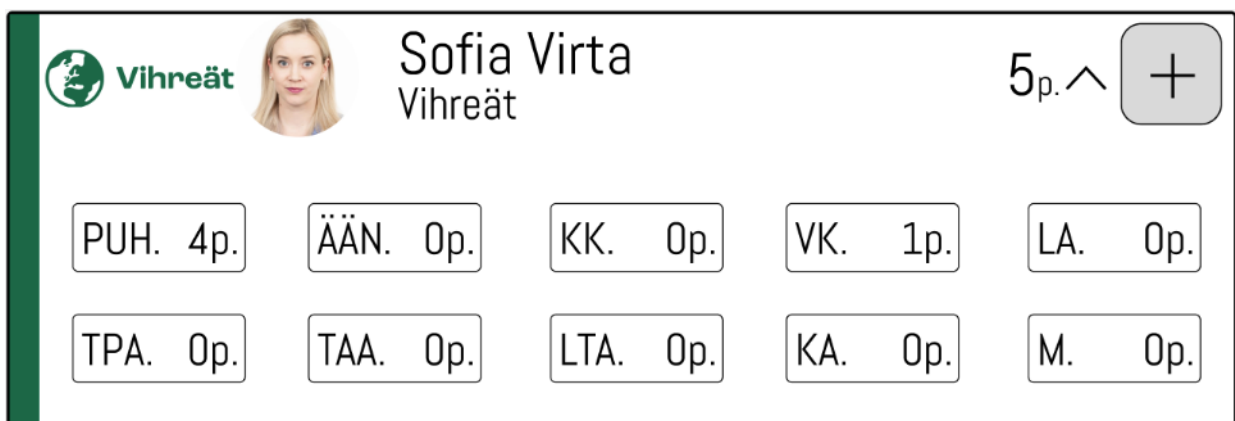


Kuva 11. Fantasiaurheilupelin alavalikko päänäkymiin.

Toiminnallista prototyyppiä varten kaikkien kansanedustajien aktiivisuudesta kerättiin dataa eduskunnan arkistoista (Eduskunta n.d.m) kolmelta eri viikolta syksyltä 2025, jonka avulla jokaiselle kansanedustajalle pystyttiin osoittamaan viikkokohtaisia pisteitä ja tehdä prototyypin ajankohtaa mahdollisimman tarkasti kuvaava kokonaiskuva, jota käyttäjätestaukseen osallistuva henkilö pääsee prototyypin avulla tutkimaan. Käyttäjätestauksessa osallistujalla on siis halutessaan mahdollisuus selata ja tehdä huomioita myös tehtävänannossa annettujen vaihtoehtojen ulkopuolelta. Näin luodaan vaikutusta, kuin prototyyppi olisi lähellä valmista tuotetta. Pisteitä annetaan kansanedustajien aktiivisista teoista eduskunnassa eli puheenvuoroista, äänestämisestä, kirjallisista kysymyksistä ja niihin vastaamisesta, välikysymyksiin osallistumisesta, laki-, toimenpide-, talousarvio-, lisätalousarvio- ja keskustelualoitteista sekä eduskunnan arkistoissa muut-kategoriaan sopivista teoista. Aloitteiden kohdalla kansanedustaja saa pisteen ensimmäisestä allekirjoittamisesta, sillä niissä ensimmäinen allekirjoittaja on aloitteen hallitsija. Välikysymystä kansanedustaja ei voi tehdä yksin, jonka takia pelkkä osallistuminen allekirjoituksella riittää pisteen saamiseksi. Kirjallisen kysymyksen ensimmäinen allekirjoittaja saa pisteen, mutta myös ministeri, joka kysymykseen vastaa saa pisteen. Jotta kansanedustaja saa pisteen äänestämisestä, tulee hänen äänestää vaihtoehtoista jaa, ei tai tyhjä, jonka tekemällä hän osoittaa olleensa äänestystilanteessa aktiivinen. Puheenvuoron esittämiselle ei asetettu rajoituksia, vaan yksi (1) piste annetaan mistä tahansa pidetystä puheenvuorosta. Pisteet esitetään pääasiassa yhteispistein, mutta tarkemmat pisteet (kuva 12) saa esiin painamalla yhteispisteiden viereistä pudotusvalikon nuolisymbolia. Näin säilytetään Nielsenin (1994) kahdeksannen heuristiikan painottama minimalistinen muotoilu, mutta mahdollistetaan useita henkilöitä fantasiaurheilupelien pelaamiseen motivoiva statistiikkojen tarkempi analyysi (Farquhar & Meeds, 2007). Myös Perayra (2023, s. 30) neuvoo pitämään muotoilun minimalistisemmalla tasolla, kun on kyse monimutkaisista ja aivoja kuormittavista tehtävistä, jotta aivojen kognitiivisia ja operatiivisia kustannuksia vähennetään ja näin tuotteen

käytettävyys paranee. Näkymä suurista määristä eri pisteitä ja lyhenteitä voi olla aivojen operatiivisia ja kognitiivisia toimintoja kuormittavaa.

Pelin säännöissä kaikista kansanedustajien aktiivisista teoista eduskunnassa saa yhden (1) pisteen ja pelikierros kestää aina yhden (1) viikon, jonka aikana on yleisesti neljä täysistuntoa. Toiminnallista prototyyppiä varten annetut pisteet eivät välttämättä kuvaa todellista tilannetta täydellisesti muun muassa siksi, että datan kerääminen voi sisältää inhimillisiä virheitä ja koska eduskunnan pöytäkirjat eivät olleet valmiita datan keräämisen hetkellä. Pisteytys on kuitenkin pyritty tekemään mahdollisimman tarkasti sen hetkistä kansanedustajien oikeaa aktiivisuutta kuvaaviksi. Lisäksi prototyyppissä kuvataan viikkojen olevan viikot 39–41, mutta todellisuudessa kerätty data on viikoilta 39, 40 ja 45 vuonna 2025. Muutos tehtiin, jotta epätasainen viikkojen vaihtuminen ei vaikuttaisi käyttäjätestaukseen ja jotta prototyyppi vastaisi sitä näkymää, mikä olisi tarkoituksenmukainen tuotetta markkinoille vietäessä.



Kuva 12. Yhteispisteet selittävä pudotusvalikko.

Vertailuanalyysin perusteella fantasiaurheilupeleissä joukkue esitetään toisinaan jotenkin pelin aiheelle ominaisella näkymällä. Tutkielman prototyyppissä pyrittiin jäljittelemään tätä huomiota asettamalla kansanedustajat Eduskuntatalon istuntosalin tapaiseen ja sitä mukailevaan istumajärjestykseen pelin Joukkueesi-päänäkymälle (kuva 13). Näkymässä kuusi (6) kansanedustajaa on asetettu ns. rivikansanedustajien paikalle, kaksi (2) ministeriä salin etuosassa heille osoitetuilla paikoilla ja monissa fantasiaurheilupeleissä joukkueen kapteeniin verrattavissa oleva ”puhemies” on asetettu paikalleen ministerien vasemmalle puolelle, kuten eduskunnassakin puhemies istuisi.



Kuva 13. Fantasiaurheilupelin Joukkueesi-päänäkymä, kun joukkueesta puuttuu puhemies.

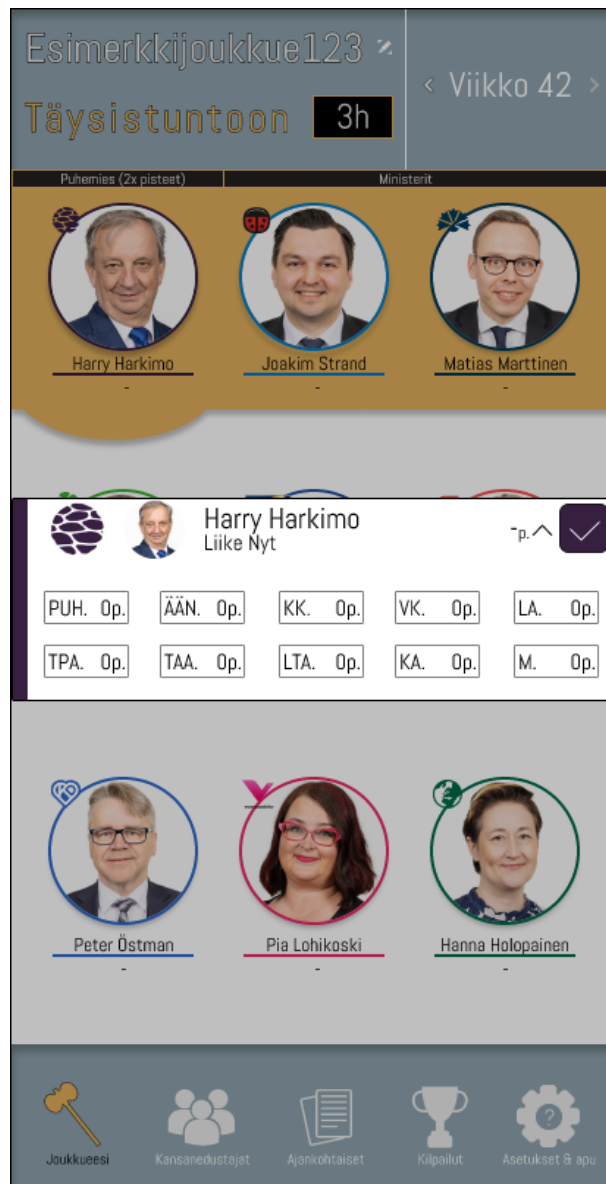
Oikeasta elämästä tutulla asettelulla pyritään noudattamaan Nielsenin (1994) toisen heuristiikan neuvoa yhdistämään järjestelmässä näkyviä elementtejä oikeasta elämästä tuttuihin konsepteihin. Täysistuntoja katsoneelle käyttäjälle asetelma voi vaikuttaa tutulta ja näin hän tunnistaa elementtejä ajattelematta niitä sen enempää. Siten vältetään myös Nielsenin (1994) kuudennessa heuristiikassa varoitettua muistin rasittumista. Joukkueen puhemieheksi pelaajan valitseman yhden (1) rivikansanedustajan on myös tarkoitus saada kaksinkertaiset pisteet, joka on tapa tehostaa pelaajan suoritusta, kuten monissa vertailuanalyysin fantasiaurheilupeleissä on tapana tehdä. Asettelu on mukaelma rivikansanedustajien näkökulmasta istuntosalin oikealta puolelta. Pelaaja saa valita joukkueeseensa yhteensä 9 kansanedustajaa, joista kaksi (2) ovat ministerin virassa. Jako suhteessa 7:2 johtuu ministerien erilaisesta roolista eduskunnassa, josta

kerrotaan tarkemmin luvussa 3.2.1 (mm. Eduskunta n.d.a; n.d.g), ja mukailee Suomen eduskunnassa olevaa jakoa, jossa (riippuen hallituksesta) on yleisesti noin 20 ministeriä (Valtioneuvosto n.d.b; n.d.c), yksi (1) puhemies (lisäksi varapuhemiehiä) ja loput kansanedustajat toimivat ns. rivikansanedustajina.

Eduskuntatalon istuntosalista haettiin myös muuta inspiraatiota. Esimerkiksi ”pisteet” otsikon fontti ja asettelu tehtiin mukailen istuntosalista tuttua äänestystuloksia esittävää taulua ja siitä poimittiin myös koko sovellukselle päävärit. Jos päivän täysistunto ei ole vielä alkanut, on “Pisteet”-otsikon tilalla teksti “Täysistuntoon” ja pistemäärän tilalla lähtölaskenta seuraavaan täysistuntoon. Värit ovat hankala elementti tutkielman prototyypin kontekstissa, sillä punertavat värit liitetään usein poliittiseen vasemmistoon ja siniset värit oikeistoon. Myös esimerkiksi vihreä tuo mieleen Suomessa vihreän puolueen tai keskusta puolueen. Jotta pelistä välittyy puolueeton kuva, on tärkeää, että väriä on vaikea yhdistää mihinkään tiettyyn poliittiseen mielikuvaan. Äänestystuloksia esittävä taulu oikean Eduskuntatalon istuntosalissa sisältää harmahtavaa sinistä, keltaista, mustaa ja valkoista, joista muodostettiin sovellukselle ja sen sisältämille elementeille käytettävä ja etenkin neutraali väripaletti.

Eduskunnan täysistuntoja pidetään yleisesti neljä kertaa viikossa tiistaista perjantaihin. Pelikierroksen pituudeksi muodostui viikko, koska silloin pelaajalle jää kolme päivää aikaa tutustua kuluneen viikon tuloksiin ja miettiä seuraavan viikon strategiaa. Viikkoja pelaaja voi selata yksi kerrallaan pelissä yleisesti oikean yläkulman seudulle sijoitetun nuolilla toimivan valikon avulla. Tätä valikkomuotoa käytetään monissa pelin näkymissä.

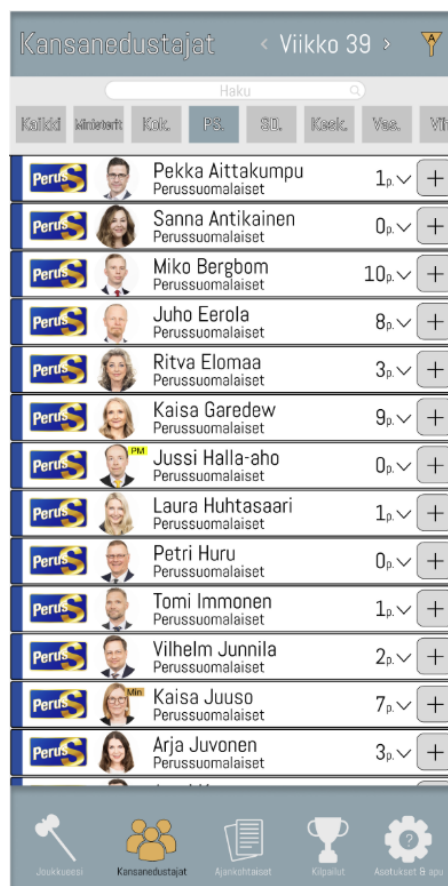
Painamalla joukkueessa olevaa kansanedustajaa pääsee näkemään kansanedustajan aktiivisuutta tarkemmin ja tahtoessaan poistamaan tämän joukkueesta (Kuva 14). Kansanedustajan paikan vaihtaminen (esim. puhemieheksi) oman fantasiajoukkueen sisällä toimii raahaamalla kansanedustajan kuvaketta toiselle paikalle, jolloin raahattava kuvake vaihtaa paikkaa aikaisemman kanssa. Kun paikalla ei ole kansanedustajaa, on kuvan tilalla plusmerkki, jota painamalla pääsee selaamaan listausta kansanedustajista.



Kuva 14. Fantasiaurheilupelin Joukkueesi-päänäkymä, kun joukkueen jäsentä on klikattu.

Suomen eduskunnassa on yhteensä 200 kansanedustajaa, joka on kohtuullisen suuri määrä esiteltäväksi yhdellä kertaa. Sen takia käteväksi tavaksi esittää kansanedustajat päätettiin listamainen, päälle päin vain pelin kannalta perustiedot näyttävä näkymä. Perustiedoissa on kansanedustajan edustaman puolueen kuvake, kuva kansanedustajasta, tämän etu- ja sukunimi, edustama puolue tekstimuodossa sekä hänen ansaitsemansa viikoittaiset yhteispisteet. Yksityiskohtana on myös puolueelle ominainen väriiviiva. Tarkempaa tietoa kansanedustajasta saa klikkaamalla kunkin kansanedustajan yhteispisteiden perässä olevaa alaspäin osoittavaa nuolta, joka avaa alueen suuremmaksi paljastaen mistä yhteispisteet koostuvat. Suuren kansanedustajamäärän takia listan järjestämiseen on monia suodattimia: Kansanedustajia voi tarkastella esimerkiksi piste-, sukunimi- tai puoluejärjestyksessä. Myös ministereille on oma

listansa korostamaan heidän erilaista työnkuvaansa ja sitä, että heitä voi valita joukkueeseen vain kaksi kappaletta. Listauksessa pelaaja voi tarkastella kansanedustajien aktiivisuutta viikko kerrallaan. Pelaajan on myös mahdollista hakea tiettyjä kansanedustajia kirjoittamalla itse hakukenttään esimerkiksi etu- ja sukunimiä. Lisäksi puhemiehelle, varapuhemiehille ja ministereille asetetut pienet merkinnät varoittavat pelaajaa esimerkiksi mahdollisista vähäisistä pisteistä ja osoittamaan näiden kansanedustajien erilaista roolia eduskunnassa. Hakuvaihtoehdot ja suodattimet löytyvät Kansanedustajat-päänäkymästä (kuva 15), jossa esitellään kaikki eduskunnan kansanedustajat. Erilaiset mahdollisuudet hakea ja tutkia suurta määrää kansanedustajia lisäävät käyttöliittymän joustavuutta ja tehokkuutta, joka on Nielsenin (1994) hyvän käyttöliittymän seitsemäs heuristiikka. Statistiikkojen tutkimisen mahdollistaminen on fantasiaurheiluun tehdyn kirjallisuuskatsauksen mukaan tärkeä motivaattori fantasiaurheilupelien pelaamiselle (Farquhar & Meeds, 2007), jonka takia kansanedustajien viikoittaiset saavutukset pisteiden muodossa on hyvä tuoda esille mahdollisimman laajasti ja helposti.



Kuva 15. Kansanedustajat puolueesta Perussuomalaiset järjestettynä sukunimen mukaiseen aakkosjärjestykseen viikolla 39.

Jos pelaaja on valitsemassa joukkueeseensa liikaa pelaajia, tulee hänelle siitä varoittava ilmoitus näytön keskelle (Kuva 16). Ilmoituksen saa suljettua odottamalla hetken tai klikkaamalla näyttöä varoituksen ulkopuolelta. Tällä pyritään mukailemaan Nielsenin (1994) kehittämien heuristiikkojen kertomia hyvän muotoilun piirteitä. Erityisesti heuristiikkojen kohta yhdeksän painottaa virheiden ilmoittamisesta selkeästi yksinkertaisella kielellä.



Kuva 16. Pelin antama varoitus, kun joukkueeseen koitetaan valitsemaan liikaa ministereitä.

Ajankohtaiset-päänäkymässä (kuva 17) pelaajalle tarjotaan mahdollisuus katsoa täysistuntoa suorana lähetyksenä sellaisen ollessa käynnissä. Sen lisäksi pelaajalle on tarjolla tulevien ja menneiden täysistuntojen pöytäkirjoja, joiden avulla hän voi arvioida kansanedustajien aktiivisuutta ja roolia tulevissa täysistunnoissa. Pöytäkirjoissa olevien linkkien avulla pelaaja pääsee lukemaan esimerkiksi pöytäkirjoihin merkittyjä mietintöjä ja ehdotuksia tarkasti. Myös ajankohtaisia uutisia eduskuntaan ja kansanedustajiin liittyen on saatavilla, jotka voivat auttaa arvioimaan onko kansanedustaja esimerkiksi paikalla tulevissa täysistunnoissa. Uutiset auttavat myös moraalisten valintojen tekemisessä, jos pelaaja ei tahdo joukkueeseensa tiettyjä arvoja omaavia tai tekoja tehneitä kansanedustajia.

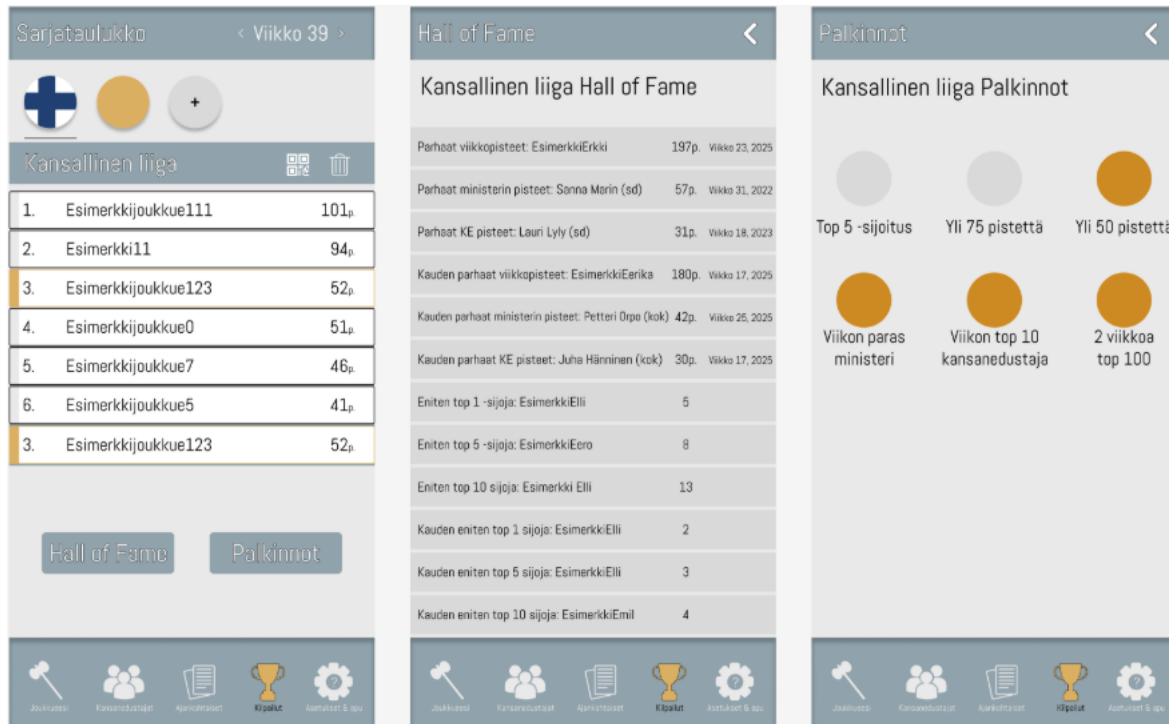


Kuva 17. Ajankohtaiset-päänäkymä.

Ajankohtaiset asiat tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden tutustua eduskuntaan ja kansanedustajien toimintaan laajemmin. Fantasiaurheiluun tehdyn kirjallisuuskatsauksen mukaan pelin aiheesta syvempi kiinnostuminen on yleistä fantasiaurheilupelejä pelaavien keskuudessa (Lee ym., 2013a; Lee ym., 2013b; Carrol, 2013). Hyvä käyttöliittymä mahdollistaa aiheen syvemmän tutkimisen pelin sisällä, eikä käyttäjän tarvitse siten poistua esimerkiksi toiseen sovellukseen etsimään haluamaansa tietoa.

Kilpailut-näkymään (kuva 18) on sijoitettu pelin kilpailulliset elementit. Niihin lukeutuvat yksityiset ja kansalliset fantasialiigat sekä henkilökohtaiset palkinnot ja Hall of Fame -tyylinen kaikkien aikojen ennätyksiä yhteen paikkaan kokoava listaus. Näkymässä pelaaja pääsee vertailemaan omaa viikoittaista suorittamistaan muita fantasialiigan kilpailijoita vastaan. Mitä paremmin pelaaja pärjää, sitä enemmän palkintoja hän saa Palkinnot-näkymään, jossa palkinnot

on jaettu kilpaurheilusta tutulla tavalla, kultaa, hopeaa ja pronssia kuvaavien mitalien ja saavutusta kuvaavan tekstin avulla kertoen, miten vaikea kyseinen saavutus on saavuttaa. Hall of Fame -näytymän ennätykset ovat toiminnallisessa prototyypissä täysin mielikuvituksen tuotetta, mutta kuvaa hyvin sitä, mitä valmiissa tuotteessa tulisi olemaan.

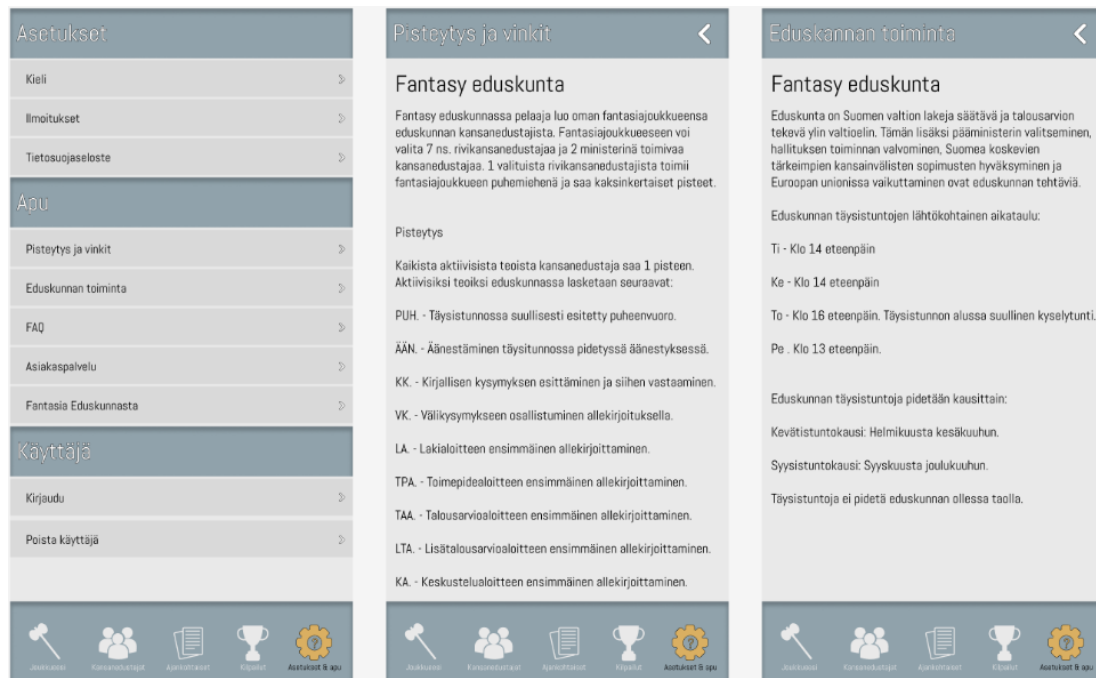


Kuva 18. Vasemmalla Kilpailut-päänäkymä, keskellä Hall of Fame -näytymä ja oikealla Palkinnot-näytymä.

Oman fantasialiigan luomisesta on pyritty tekemään mahdollisimman helppoa ja se toimii yksinkertaisesti keksimällä fantasialiigalle nimi ja haluttaessa kuvake. Liittyminen fantasialiigaan käy helposti QR-koodin avulla ja liigasta poistuminen tapahtuu yksinkertaisesti roskakoria kuvaavan painikkeen avulla. Ennen fantasialiigasta poistumista käyttäjältä kysytään varmistus, tahtooko tämä poistua liigasta. Pereyra (2023, s. 202–203) kertoo, että asioiden varmistamisen kertoo käyttäjälle, että toiminto on rekisteröity ja käyttäjä pääsee vielä varmistamaan, haluaako hän tosiaan tehdä kyseisen toiminnon. Varmistamista tulee kuitenkin käyttää vain tärkeissä ja peruuttamattomissa tapauksissa, kuten fantasialiigasta poistuminen on. Jos varmentamisia tulisi tehdä jatkuvasti, käyttäjä voisi oppia olla huomioimatta niitä ja tehdä sitten jotain, mitä ei tarkoittanut. Varmennusnäytymissä on myös tärkeää ilmaista tapahtuva toiminto selkeäsanaisesti, jotta itse varmennusnäytymä ei johda edelleen epätoivottuihin toimintoihin. Myös Nielsen (1994) puhuu viidennessä heuristiikassaan virheiden ennaltaehkäisemisen tärkeydestä. Fantasiaurheilupeleihin tehdyn kirjallisuuskatsauksen

mukaan kilpailulliset elementit ovat tärkeä motivaattori jatkaa fantasiaurheilupelien pelaamista. Sen lisäksi kilpailu fantasialiigoissa mahdollistaa pelaamiseen sosiaalisia elementtejä, jotka ovat niin ikään tärkeä motivaattori fantasiaurheilupelien pelaamiseen (Sotamaa, 2013; Serazion, 2008; Stark, 2017).

Asetukset & apu -näkyssä (kuva 19) on kolmeen pääotsikkoon jaettuja asetuksia. Näkyssä pelaaja voi mm. hallita käyttäjänsä, lukea pelin pisteytyksestä ja eduskunnan toiminnasta. Näkyssä ei ole paljoa graafisia elementtejä, kuten asetukset-näkymille on yleistä vertailuanalyysin yhteydessä tehtyjen huomioiden mukaan. Esimerkiksi Nielsenin (1994) heuristiikka nro. 10 painottaa, että avun tulisi olla helposti saatavilla sitä tarvittaessa, minkä takia selitykset esimerkiksi pelin toiminnasta ovat oleellinen asia olla saatavilla.



Kuva 19. Vasemmalla Asetukset & apu -päänäkymä, keskellä päänäkymän sisällä oleva Pisteytyks ja vinkit -näky, oikealla päänäkymän sisällä oleva Eduskunnan toiminta -näky.

Prototyypissä siirtymät näkymien välillä tapahtuvat nopeasti maltillisella liukuvalla efektilä, jolla siirtymiin saadaan aikaan animoitua vaikutelmaa ja valmiin tuotteen tuntua. Prototyypin näkymien välinen siirtymä on asetettu 400 millisekuntiin, eli 0,4 sekuntiin. Asetetun ajan tulisi tuoda käyttäjälle kokemus siitä, että käyttöliittymä on toimivasti reagoiva. Jakob Nielsenin (1993) mukaan 0,1 sekuntia on tuotteen käyttäjälle välitön tapahtuma ja 1 sekunti on maksimi sille, että käyttäjän ajatus ei katkea, vaikka viive on huomattava. Tämä tarkoittaa sitä, että alle

sekunnin kestävä toiminto vaikutta reagoivalta, mutta yli sekunnin kestävä toiminto vaikuttaa jo hitaalta. Nopeuteen on kiinnitettävä huomiota, sillä se on käyttäjän kokemukseen valtavasti vaikuttava käytettävyyssmittari (Pereyra, 2023, s. 34).

## **6 Käyttäjätestaus**

Tässä luvussa käsitellään tutkielmassa toteutettua käyttäjätestausta. Käyttäjätestauksessa oli käytössä laadullisia ja määrällisiä menetelmiä tukemaan toisiaan, joita käsitellään tarkemmin alaluvuissa. Käyttäjätestauksen avulla saatiin tietoa Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin toiminnallisen prototyypin onnistumisista ja epäonnistumisista, sekä muita osallistujien mielteitä. Saatua aineistoa hyödynnetään luvussa 7 prototyypin iteroimiseen ja myös tutkimuskysymyksiin vastaamiseen.

### **6.1 Käyttäjätestauksen lähtökohdat**

Käyttäjätestausta varten laadittiin suunnitelma (Liite 1), joka sisältää kuvauksen tuotteen testauksesta, käyttäjälle annettavan tehtävänannon, testauksen rakenteen ja aineistonkeruumenetelmät. Käyttäjätestauksessa käyttäjä pääsee testaamaan tutkimuksen produktiivisena osana toteutettua fantasiaurheilupelin toiminnallista prototyyppiä, jonka jälkeen hän vastaa Likertin asteikossa oleviin väittämiin sekä haastattelukysymyksiin. Käyttäjätestauksessa käytetään siis määrällisiä ja laadullisia menetelmiä. Näin ollen kyseessä on sekamenetelmä, jossa kuitenkin määrällisiä tuloksia käytetään lähinnä vain tukemaan ja auttamaan laadullisten tulosten pohdintaa. Sekamenetelmässä sekä määrällisistä että laadullisista menetelmistä hyödynnetään niiden vahvuuksia, jonka avulla saadaan rikkaampia oivalluksia ja vankempia johtopäätöksiä (Oranga, 2025). Käyttäjätestauksen tavoitteena on saada erityisesti laadullista aineistoa, jonka avulla saadaan vastauksia tutkimuskysymyksiin. Likertin asteikko ja haastattelukysymykset auttavat hahmottamaan ja arvioimaan prototyypin onnistumiset ja epäonnistumiset sen sisältämissä elementeissä, käyttöliittymässä ja vaikutuksessa politiikan seuraamiseen. Erityisesti toiminnallisen prototyypin epäonnistumisia on tarkoitus korjata myöhemmässä muotoilun iterointivaiheessa (luvussa 7).

Nielsenin (2000) mukaan käyttäjätestausta varten ei tarvita viittä henkilöä enempää testajia. Syy tähän on, että viidennen käyttäjän jälkeen on todennäköistä, että vastaukset ja kommentit ovat samoja, mitä jo aiemmat käyttäjättestissä käyneet henkilöt ovat kertoneet. Pienellä määrällä testajia säästetään resursseja, joita voidaan käyttää muualla tutkimusprosessissa. Nielsenin

mukaan neljällä testajalla saadaan selville noin 75 % tuotteen käytettävyyttä haittaavista ongelmista.

### **6.1.1 Käyttäjätestauksen määrälliset menetelmät**

Likertin asteikko on käyttäjätestauksissa monesti käytetty työkalu, jossa tuotteen testaaja pääsee vastaamaan 1–5 asteikolla, onko hän annetun väittämän kanssa samaa vai eri mieltä, 1 ollen eniten eriävä ja 5 ollen eniten samaa mieltä oleva mielipide. Asteikon kysymykset määräytyvät tässä tutkimuksessa *System Usability Scale:n (SUS)*, eli suomennettuna *järjestelmän käytettävyyksasteikon* mukaan. Kymmenen erilaista kysymystä sisältävä SUS on standardisoitu, alalla tunnettu ja hyvää mainetta nauttiva menetelmä minkä tahansa järjestelmän käytettävyykslaadun arvioimiseksi (Mühlstedt, 2023). Saadut numeraaliset vastaukset lasketaan yhteen menetelmälle ominaisella tavalla, jossa positiivisesti sanoitetuista väittämistä vähennetään yksi (1) piste ja negatiivisesti sanoitetujen väittämien tulos vähennetään viidestä. Pisteet lasketaan yhteen ja kerrotaan kahdella ja puolella. Tulokseksi saadaan luku, jota verrataan sataan pisteeseen, joka on kaavan maksimitulos (John, 2018; Sauro, 2011). 68 on skaalan keskiarvo ja sen ylittäminen merkitsee keskivertoa parempaa käytettävyyttä. Tulos 51 tai alempi kertoo siitä, että käyttöliittymä tarvitsee korjaamista. 80,3 tai sitä korkeampi tulos on todella hyvä tulos (John, 2018). SUS on tavallisesti määrällinen työkalu (Melissourgou, 2025), mutta sitä käytetään tässä lähtökohtaisesti laadullisessa tutkielmassa apuna käyttöliittymän käytettävyyden arvioinnissa.

### **6.1.2 Käyttäjätestauksen laadulliset menetelmät**

Tutkimuksen haastattelut toteutetaan puolistrukturoidusti, eli tutkijan esittämät kysymykset ovat kaikkien haastateltavien kohdalla samat tai likipitäen samat, ja ne esitetään jokaiselle osallistujalle samassa järjestyksessä (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka, 2006). Puolistrukturoiduissa haastatteluissa kysymysten järjestystä voidaan kuitenkin tarvittaessa vaihtaa ja osallistujaa voidaan pyytää esimerkiksi tarkentamaan vastausta. Laadullisesta haastattelusta saadut vastaukset litteroidaan tekstimuotoon, jolloin niiden käsittely helpottuu. Litterointi tapahtuu haastattelusta saadun äänitiedoston lataamisella Microsoft Word -ohjelmaan, joka pystyy litteroimaan ääniteen tekstiksi. Saatu teksti käydään vielä läpi tutkijan toimesta alkuperäisen ääninauhan kera ja ohjelman väärinymmärretyt kohdat korjataan parhaalla mahdollisella tavalla vastaamaan äänitettä. Litteroitu teksti analysoidaan ja teemoitellaan.

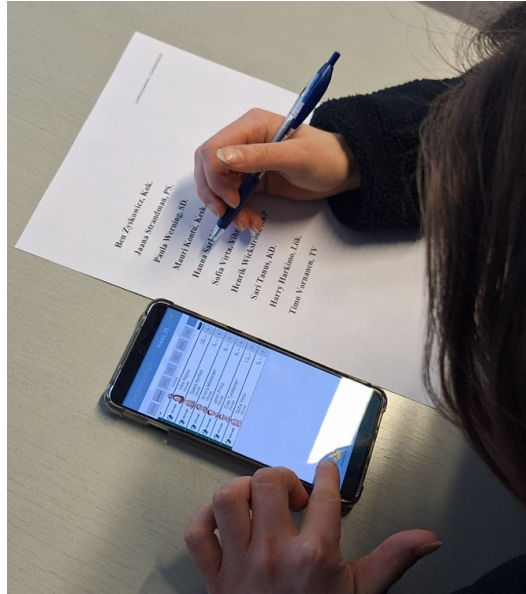
Teemoittelu tapahtuu *affinity diagram* -menetelmää, eli *affiniteettikaaviota* mukaillen. Tätä tekniikkaa käytetään ymmärtämään, ulkoistamaan ja järjestämään suuria määriä strukturoimatonta laaja-alaista ja näennäisesti toisistaan poikkeavaa laadullista dataa (Lucero, 2015). Menetelmässä saadusta haastatteluaineistosta erotellaan sen tärkeimmät teemat omiksi ennalta määrittämättömiksi otsikoikseen. Perinteisesti nämä erotetut otsikot kirjoitettaisiin esimerkiksi tarralapuille ja ne liimattaisiin fyysiselle seinälle, mutta tässä tutkimuksessa menetelmä toteutetaan digitaalisesti menetelmään sopivalla alustalla. Alusta on tässä tutkimuksessa Microsoft Excel -ohjelma. Otsikoista etsitään samoihin asioihin viittaavia teemoja, nämä teemat nimetään ja otsikot laitetaan samaan ryhmään. Näin saadaan kerättyä vastauksissa esiin nousseet tuotteeseen liittyvät käyttäjille tärkeät teemat (Lucero, 2015; Holtzblatt & Beyer, 2014; Nunes ym., 2008). Myös Burnard (1991) kertoo teoksessaan menetelmän laadullisen litteroidun haastatteluaineiston analysointiin jakamalla sisältö yleisiin teemoihin. Burnardinkin menetelmässä näitä yleisiä teemoja yhdistellään, jotta haastatteluissa nousseet pääteemat on helppo huomata suuren aineistomäärän keskeltä. Burnardin esittelemään menetelmään kuuluu myös esimerkiksi saadun aineiston läpikäynti kollegojen kanssa, mutta tässä tutkimuksessa on vain yksi tekijä, joten se ei ole mahdollista.

Teemoittelumenetelmillä on siis tarkoitus analysoida ja etsiä haastatteluaineiston vastauksista kysymys kerrallaan vastausten yleiset teemat. Näiden teemojen yleisyys vastauksissa voi antaa mm. viittauksia siitä, kuinka tärkeä kyseinen asia on luodun prototyypin toiminnassa.

Haastatteluissa on tavoitteena saada vastauksia tutkimuskysymyksiin ja nostaa esiin käyttäjien mielipiteitä fantasiaurheilupelin sisältämistä elementeistä, käyttöliittymästä ja mahdollisesta vaikutuksesta politiikan seuraamiseen. Saadun aineiston avulla fantasiaurheilupeliä on tarkoitus jatkokehittää käyttäjälähtöisemmäksi.

## **6.2 Käyttäjätestauksen toteutus**

Tässä tutkimuksessa käyttäjätestaukseen osallistui viisi ihmistä (n=5), joka riittää Nielsenin (2000) mukaan kattamaan 85 % käyttäjiä häiritsevistä ongelmista. Tutkimuksen käyttäjätestaus toteutettiin neljän osallistujan kanssa paikan päällä ja yhden kanssa etäyhteyksien avulla. Yhden osallistujan etäyhteydestä huolimatta kaikki osallistujat pääsivät kokeilemaan fantasiaurheilupelin prototyyppiä sille ominaisella tavalla matkapuhelimen ruudulta, jonka ansiosta tulokset ovat toisiinsa vertailukelpoisia.



Kuva 20. Käyttäjätestaustilanteeseen osallistunut henkilö tutustumassa prototyyppiin ja kansanedustajien ansaitsemiin pisteisiin.

Käyttäjätestaus alkoi suostumus- (liite 2) ja taustatietolomakkeen täyttämällä (liite 3). Taustatietolomakella kartoitettiin osallistujan ikää, sukupuolta, taustaa fantasiaurheilupelien pelaamisesta ja politiikan seuraamisesta. Näitä tietoja tarvittiin mm. kohderyhmän rajauksen ja prototyypin iteroinnin tarpeen arviointiin. Sitä seurasi lyhyt selitys fantasiaurheilupelien ja eduskunnan toimintaperiaatteista sekä tehtävänanto. Sen jälkeen osallistujat pääsivät tutustumaan toiminnalliseen prototyyppiin (kuva 20). Prototyypin käyttämiseen ohjeistettiin tarvittaessa, mutta lähtökohtaisesti tarkoituksena oli osallistujan omatoiminen tutustuminen prototyyppiin. Tutustumisen jälkeen osallistuja suoritti käyttäjätestauksen alussa annetun tehtävän, eli valitsi fantasiajoukkueeseensa yhden (1) kansanedustajan ennalta annetuista vaihtoehdoista (liite 4). Valinnan jälkeen esiteltiin vielä muutama fantasiaurheilupelin toiminto, joita prototyyppiin ei muuten saatu toimimaan. Heti testauksen jälkeen osallistuja täytti Likertin asteikon (liite 5) ja vastasi haastattelukysymyksiin (liite 6). Haastattelu toteutettiin puolistrukturoidusti, joka oli tässä käyttäjätestauksessa hyvä asia, sillä osassa haastatteluissa osallistuja halusi sanoa vapaita kommentteja myös ennen kuin niitä kysyttiin. Lisäksi puolistrukturoitu haastattelutyylillä mahdollisti tarkentavat kysymykset, joita käytettiin kuitenkin vain vähän. Haastattelun lopuksi osallistuja pääsi vielä sanomaan vapaan kommentin prototyypistä. Likertin asteikon täyttämisen ja haastattelun aikana osallistujan oli mahdollista vielä tutkia toiminnallista prototyyppiä omatoimisesti.

Likertin asteikkojen tulokset laskettiin yhteen System Usability Scale (SUS) -menetelmälle ominaisella tavalla, joka kuvataan luvussa 6.1.1 ja haastattelut litteroitiin sekä teemoiteltiin luvussa 6.1.2 kuvatuilla menetelmillä.

### **6.3 Käyttäjätestauksen tulokset**

Tässä luvussa käydään läpi käyttäjätestauksessa saadut tulokset. Luku on jaettu kolmelle alaotsikolle, joilla jokaisella keskitytään käyttäjätestauksen eri vaiheissa saatuihin tuloksiin. Käyttäjätestaustilanteen alussa saatiin tietoa osallistujien taustoista, keskivaiheilla saatiin määrällisiä tuloksia SUS:in avulla ja loppuvaiheessa saatiin laadullisia tuloksia haastatteluista.

#### **6.3.1 Osallistujien taustatiedot**

Käyttäjätestaukseen osallistuneet henkilöt (n=5) olivat iältään 23–30-vuotiaita. Ikähaarukka kohdistuu kartoittamaan statistisesti eduskuntavaaleissa 2023 epäaktiivisimman ikäryhmän (Tilastokeskus, 2023a) ajatuksia fantasiaurheilupelin mahdollisuuksista vaikuttaa politiikan seuraamiseen, fantasiaurheilupelin elementtien ja käyttöliittymän arvioinnin lisäksi. Kaikki osallistujat olivat ikänsä puolesta Suomessa äänestysoikeutettuja mm. eduskuntavaaleissa.

Osallistujista kaksi oli miehiä ja kolme naisia. Vain yksi osallistuja oli pelannut fantasiaurheilupelejä aikaisemmin. Hän pelasi fantasiaurheilupelejä melkein viikoittain seuraamiensa urheilulajien kauden ollessa käynnissä. Tässä tapauksessa se tarkoitti, että vuodesta noin kahdeksan kuukautta kului melkein viikoittaiseen fantasiaurheilupelien pelaamiseen. Välillä kaksi fantasiaurheilupeliä oli myös samanaikaisessa käytössä.

Kaikki osallistujat seurasivat politiikkaa joillakin tavoilla. Neljä viidestä osallistujasta kertoi seuraavansa politiikkaa uutisten kautta. Sosiaalinen media oli myös neljän osallistujan vastauksissa esiin noussut tapa seurata politiikkaa. Niiden lisäksi yksittäisissä vastauksissa TV, sovellukset, podcastit ja erinäiset keskustelut nousivat esiin keinoina seurata politiikkaa.

#### **6.3.2 System Usability Scale -tulokset**

System Usability Scale:lle ominaisen laskentakaavan käytön jälkeen käyttäjätestaukseen osallistuneiden Likertin asteikon vastaukset saatiin muunnettua pisteiksi. Suurin mahdollinen pistemäärä tässä menetelmässä oli 100 pistettä ja keskivertotuloksen raja oli aiheesta kertovan

kirjallisuuden mukaan 68 pistettä (John, 2018). Tavoitteena oli päästä keskivertoa parempaan tulokseen, sillä se kertoo käyttäjien mielestä onnistuneesta ja käytettävästä käyttöliittymästä.

Viiden osallistujan keskiarvoinen pistemäärä käyttäjätestauksessa oli 79,5 pistettä, joka on yli kymmenen pistettä keskivertotulosta enemmän ja vain alle pisteen päässä erittäin hyvästä tuloksesta. Käyttäjätestauksen mediaanitulos oli 82,5 pistettä. Pisteiden perusteella voi tulkita käyttöliittymän olleen hyvin onnistunut ja käytettävä. Alhaisimmat pisteet käyttäjätestauksessa oli 67,5 pistettä, joka on vain puoli pistettä alhaisempi, kuin kirjallisuuden mukainen keskivertotulos. Korkein käyttäjätestauksessa annettu pistemäärä oli 92,5 pistettä, joka on yli kymmenen pistettä todella onnistuneen ja käytettävän käyttöliittymän pisterajan. Yksittäisiä vastauksia tarkastellessa ei löytynyt yhtenäisiä mielipiteitä parannusta vaativista kohdista. Yksittäisiä muista poikkeavia vastauksia kuitenkin löytyi. Yhteenlaskettuna kaikki yksittäiset kysymykset saivat kuitenkin enemmän, kuin puolet mahdollisista pisteistä, eli tulos oli positiivinen. Kaiken kaikkiaan onnistuneesta prototyypistä heikoimmiksi asioiksi koettiin se, että järjestelmää ei välttämättä käyttäisi usein, sen monimutkaisuus ja se, että käyttäminen vaati paljon asioiden oppimista. Yhteenvetona SUS:in tuloksista voi huomata saatujen tulosten olevan hyvin positiivisia ja niiden kertovan prototyypin käyttäjien mielestä onnistuneesta muotoilutyöstä. Prototyypin heikoimmatkin puolet olivat isossa kuvassa statistiikan valossa keskiarvoa parempia.

### **6.3.3 Haastattelujen tulokset**

Yleisesti haastatteluissa saadut kommentit olivat kaikkien osallistujien puolesta positiivisen sävyisiä. Peliä kommentoitiin esimerkiksi hauskaksi, innostavaksi, hienoksi ja muutenkin hyvin toimivaksi. Kehitettävää kuitenkin löytyi, vaikka kovin suuria ongelmia ei ilmennyt. Haastatteluiden tulosten yleiskuva (Kuva 21) vertautuu hyvin System Usability Scale:n tuloksiin, jossa tulokset olivat oikein positiiviset, mutta yksittäisissä asioissa on kehittämistä.



Pelin graafisista elementeistä osallistujat olivat positiivista mieltä, vaikka kehitettävää löytyi. Kaikki osallistujat pitivät graafisia elementtejä pelin teemoihin sopiviksi (fantasiaurheiluun tai eduskuntaan) ja neljä osallistujaa kommentoivat erikseen eri elementtien olevan selkeitä. Kehitettäviä kohteita kuultiin kolmen osallistujan toimesta. Niitä oli mm. muutamassa yksityiskohdassa ja myös pelin painikkeiden koko koettiin liian pienenä. Esimerkiksi Kansanedustajat-päänäkymän hakukenttä koettiin osallistuja 4:n mielestä liian pieneksi: “...*toi haku on liian pieni...*”. Elementtien koko saattaa vaikuttaa esimerkiksi tekstin selkeyteen.

Fantasiaurheilupelin toiminnallisessa prototyypissä pidettiin monenlaisista asioista. Muun muassa grafiikka, idea pelillistää kansanedustajien toiminta, kilpailullisuus ja datan tutkittavuus saivat positiivista palautetta. Kehittämistä kuitenkin oli kaikkien osallistujien mielestä. Kaksi osallistujaa toivoi peliin lisää ulottuvuuksia, kuten enemmän tapoja seurata poliitikkoja, miinus pisteitä ja pisteytystä myös istuntosalin ulkopuolelta. Toiset kaksi toivoivat pelin alkuun jonkinlaista esittelyä siitä, miten peliä pelataan ja miten toimintoja käytetään. Esimerkiksi osallistuja 5 kommentoi: “...*jos ne [säännöt] saisi animoitua tai videolla, ja siitä voisi katsoa selityksen*”. Kaksi osallistujaa kommentoi joidenkin elementtien, kuten kaikkien suodatinvaihtoehtojen ja eduskunnan aikataulun, jäävän vähän vaikeasti löydettäväksi. Tämä ongelma voisi ratketa juuri alkuesittelyllä, jossa kaikki pelin sisältö käytäisiin läpi. Myös painikkeiden liian pieni koko voisi olla syy ongelmaan.

Käyttäjätestauksen tehtävänantona oli valita osallistujan fantasiajoukkueeseen yksi (1) kansanedustaja. Yksi (1) osallistujista valitsi fantasiajoukkueeseensa Mauri Konnun ja muut neljä valitsivat Hanna Sarkkisen. Perustelut valinnoille pohjautuivat pitkälti edellisillä peliviikoilla ansaittuihin pisteisiin. Kaikki osallistujat käyttivät pisteitä (niiden monipuolisuus, määrä aiemmilla viikoilla ja viikoittainen tasaisuus) perusteena valinnalleen, ja puolue oli lisäperusteena vain yhdellä osallistujalla. Prototyypin testaamista edeltävä tieto politiikasta nousi esiin kahden osallistujan päätöksenteossa. Esimerkiksi osallistuja 1 kommentoi: “*Valitsin sen [Mauri Konnun], koska olen ollut seuraavinani, että Keskusta on aktivoitunut haastamaan hallitusta enemmän. ...selkeä vaihtoehto, kun ei muita keskustalaisia ollut. Ei se mikään huippu pistelinko ollut, mutta semmoinen tasainen kuitenkin*”. Ennalta annettujen vaihtoehtojen ulkopuolelta kaikki osallistujat olisivat valinneet joukkueeseensa kansanedustajia heidän pistepotentiaalinsa perusteella. Aikaisemmalla poliittisella tiedolla valintojaan aikaisemmin perustelleet osallistujat ilmaisivat saman asian olleen myös syy vaihtoehtojen ulkopuolistenkin kansanedustajien kiinnostavuuteen. He uskoivat aikaisemman tiedon perusteella tietävänsä parhaat pisteet tuottavat kansanedustajat. Kaiken kaikkiaan puolueella ei tuntunut olevan suurta

roolia osallistujien valinnoissa, vaan joukkuevalintojen päätöksenteon pääpaino oli reilusti pisteissä.

Kaikki osallistujat olivat sitä mieltä, että eduskuntaan pohjaava fantasiaurheilupeli voisi olla hyvä tapa seurata kansanedustajien aktiivisuutta. Kaksi osallistujaa kertoi, että se voisi aktivoida heitä itseään seuraamaan enemmän politiikkaa ja kaksi osallistujaa kertoi, että eduskuntaan pohjautuva fantasiaurheilupeli voisi olla kokonaisvaltainen tapa seurata politiikkaa. Esimerkiksi osallistuja 2 kommentoi: “*Minun mielestäni joo [on hyvä tapa seurata kansanedustajien aktiivisuutta] ja ei pelkäästään aktiivisuutta, vaan kaikkia niitä täysistuntoja ja politiikkaa muutenkin*”.

Pelin pisteytyksen kannalta osallistujien mielipiteissä oli eniten hajontaa. Kaksi osallistujaa piti puheenvuoroja arvokkaampana tapana olla aktiivinen ja aloitteiden allekirjoittaminen tuntui heistä vähemmän arvokkaalta. Osallistuja 1 kommentoi: “*Kyllä se [puheenvuoron pitäminen] minun mielestäni tuntuu enemmän arvokkaammalta, kuin se, että käy laittamassa nimen johonkin paperiin, missä hyvin paljolti se puoluekuri [vaikuttaa]*”. Kolme muuta osallistujaa taas piti kaikkea aktiivisuutta samassa arvossa. Yksi heistä olisi kuitenkin toivonut lisäpisteitä aloitteista, jotka johtavat tulevaisuudessa konkreettisiin tuloksiin, eli siinä tapauksessa aktiivisuudessa olisi eriarvoisuutta.

Kaikki osallistujat olivat sitä mieltä, että he oppivat, tai että pelistä olisi mahdollista oppia jotakin uutta eduskuntaan tai kansanedustajiin liittyvää. Kolmen osallistujan kohdalla oppiminen koski kansanedustajien tapoja vaikuttaa. Esimerkiksi osallistuja 2 kommentoi: “*En minä tiennyt, että on noin paljon, tai että mitkä ne tavat vaikuttaa ovat*”. Kaksi osallistujaa nosti myös esiin pelin olevan potentiaalinen työkalu oppimiseen.

Osallistujista kolme sanoivat suoraan pisteiden määrän voivan vaikuttaa mielipiteisiin kansanedustajista. Muut kaksi osallistujaa eivät tekisi suoria johtopäätöksiä, mutta pisteiden määrä johtaisi tarkempaan syventymiseen kansanedustajan aktiivisuudesta. Kolme osallistujaa kertoi, että mielipide voisi vaikuttaa jopa äänestyskäyttäytymiseen. Yhden tätä mieltä olleen osallistujan kohdalla se vaatisi kuitenkin ensin syvempää tutustumista kansanedustajaan. Kaksi osallistujaa ei näkisi pelin pisteiden vaikuttavan heidän äänestyskäyttäytymiseensä. Tätä mieltä ollut osallistuja 5 kommentoi pitävänsä pelin vain pelinä: “*Minä haluaisin olla vain tulostaulun huipulla*”.

Kaikki osallistujat uskoivat pelin kautta syntyvän keskustelua, mutta keskustelun tyyleissä ei ollut selkeitä yhteneväisyyksiä. Esimerkiksi osallistuja 3 kommentoi: “...*voisi olla sellaista pientä nokittelua varmaan suuntaan ja toiseen, joka voisi olla hauskaa.*” Kilpailuun liittyvän keskustelun lisäksi osallistujat arvelivat mahdollisen keskustelun olevan esimerkiksi arkista, poliitikkojen lupauksia ja niiden toteutumista käsitteleviä ja tavallisesti oman poliittisen kiinnostuksen ulkopuolisiakin.

## **7 Prototyypin iterointi käyttäjien palautteen pohjalta**

Tässä luvussa käsitellään Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin toiminnallisen prototyypin uudelleen muotoilua, eli iterointia. Luvussa 6 toteutetun käyttäjätestauksen pohjalta saatiin paljon hyvää palautetta siitä, mitä prototyypissä voisi kehittää käyttäjälähtöisemmäksi. Tavoitteena on saada aikaan mahdollisimman käyttäjälähtöinen prototyyppi, jonka takia prototyyppiä on hyvä iteroida. Iterointi on tuplatimantti-mallia seuraavissa muotoiluprosesseissa yleistä, kuten luvussa 4 käsitellään.

### **7.1 Käyttäjätestauksessa esiin nousseet kehityskohteet**

Käyttäjätestauksessa nousi esiin paljon hyviä ja prototyyppiä eteenpäin vietäviä kehityskohtia, joita muotoilutyöllä voidaan parantaa ja joilla voidaan parantaa käyttökokemusta. Esiin nousi myös vaikeammin kehitettäviä asioita, tai sellaisia, mitkä eivät välttämättä ole fantasiaurheilupeleille ominaisia. Esimerkiksi medianäkyvyyden huomiointi pisteytyksessä ei ole asia, mitä monissa fantasiaurheilupeleissä otetaan huomioon. Esimerkiksi vertailuanalyyseissä vain yksi fantasiaurheilupeleistä otti asian huomioon, vaikkakin kyseinen fantasiaurheilupeli on tutkimuksessa esitettyä versiota lähinnä oleva Fantasy Congress. Yleisesti fantasiaurheilupeleissä on tarkoitus keskittyä vain pelikentällä tapahtuviin asioihin ja sama pätee myös tutkimuksessa esitettyyn peliversioon. Mediahuomion mukaan ottaminen voisi johtaa epäselvyyksiin esimerkiksi artikkelin sisällön tulkinnassa ja pisteytyksessä, ja uutisartikkelien kirjoittaminen ei ole itse kansanedustajasta kiinni oleva asia, toisin kuin muu fantasiaurheilupelissä mitattava aktiivisuus on.

Käyttäjätestauksessa myös miinus pisteet, puheenvuorojen asiallisuus ja pituus sekä pitemmän ajan vaikutus nostettiin kehitettäviksi aiheiksi. Nämäkin ovat vaikeita asioita ottaa huomioon niiden subjektiivisuuden ja pisteytyksen vaikeuden takia. Puheenvuoron asiallisuus, tai asiattomuus, on monesti subjektiivista ja monia harmaan alueen tapauksia tulisi selvitettäväksi.

On selkeämpää ja objektiivisempää vain todeta, pidettiinkö puheenvuoroa vai ei. Subjektiivisuuden takia myös asiattomista puheenvuoroista tai aloitteista tulevat miinus pisteet on vaikeaa ottaa huomioon.

Tutkielmassa esitetty versio fantasiaurheilupelin toiminnallisesta prototyypistä on suunniteltu siten, että pelikierron kestäminen vain viikon ajan, joka on valitettavan lyhyt aika siihen, että aloitteiden pitkäaikainen vaikutus otettaisiin huomioon. Aloitteiden eteneminen voi nimittäin kestää eduskunnassa useita viikkoja. Sen takia pitkäaikaisesta vaikutuksesta saatavia pisteitä olisi epätodennäköistä saada aloitteen tekoviikolla. Pisteet voisivat kuitenkin tulla vasta sille viikoille, kun vaikutus tapahtuu käytännössä. Tämä olisi hyvä kehitettävä kohde fantasiaurheilupeliin, mutta pitkäaikaisen vaikutuksen alkamisajankohta voisi olla tulkinnanvaraista, jolloin pisteytys ei olisi objektiivista ja voisi aiheuttaa hankaluuksia.

Käyttäjätestauksessa pisteytys oli mielipiteitä jakava asia. Kaksi viidestä osallistujasta piti kaikkea fantasiaurheilupelissä mitattua aktiivisuutta samanarvoisena, toiset kaksi taas pitivät eri tapoja eriarvoisina, ja yksi piti kaikkea aktiivisuutta samanarvoisena, mutta hänen mielestään aktiivisuuden pitkäaikainen vaikutus voisi tuottaa lisäpisteitä, tehden tavoista eriarvoisia. Vertailuanalyysissä eri fantasiaurheilupeleihin tutustumisen jälkeen ja jo ennestään olemassa olevan tiedon perusteella on selvää, että monissa tapauksissa aktiivisuus on eriarvoista. Esimerkiksi maalin tekemistä pidetään usein urheiluun pohjaavissa peliversioissa arvokkaampana kuin muita kentällä tapahtuneita onnistumisia. Ratkaisuna pisteytysongelmaan voisi olla se, että pelaajien yksityisissä liigoissa pisteiden painoarvoa voisi muokata ja kansallisessa liigassa pisteytys olisi vakio. Yksityisissä liigoissa olisi helpompi sopia pelaajien kesken oikeudenmukaisesta pisteytyksestä, kun pelaajia olisi maltillinen määrä ja oletettavasti pelaajat olisivat toisilleen tuttuja. Kansallisessa liigassa on mukana kaikki fantasiaurheilupelin pelaajat, jolloin sääntöjen sopiminen ei ole helposti tehtävissä. Liigoittain muuttuvat pisteytykset täytyisi ottaa huomioon myös esimerkiksi Kansanedustajat-päänäkymää navigoidessa esimerkiksi lajitteluasetuksissa.

Käyttäjätestauksen tuloksissa pääteemoina esiin nousee myös tarve kehittää graafisia elementtejä. Yksittäisten graafisten elementtien lisäksi erityisesti painikkeiden koossa ja Kansanedustajat-päänäkymän pudotusvalikoissa olevien tarkempien pisteiden esittämisessä oli osallistujien mielestä kehitettävää. Painikkeiden suurentaminen auttaisi varmasti myös huomaamaan pelin elementtejä helpommin. Kaksi osallistujaa nimittäin koki, että jotkin elementit jäivät helposti piiloon tai he eivät huomanneet joitakin toimintoja, vaikka ne

todellisuudessa olisivatkin löytyneet prototyypistä. Myös pistekertymän esittäminen oli yksi esiin noussut kehityskohde, jonka saisi sovitettua graafisten elementtien muokkaamisen yhteyteen. Käyttäjätestauksessa oli selvää, että kansanedustajat valittiin hyvin pitkälti pisteiden perusteella, joten niiden käyttäjälähtöiseen esittämiseen on syytä panostaa. Lisäksi pelin pohjimmainen idea on kuitenkin kerätä mahdollisimman paljon pisteitä.

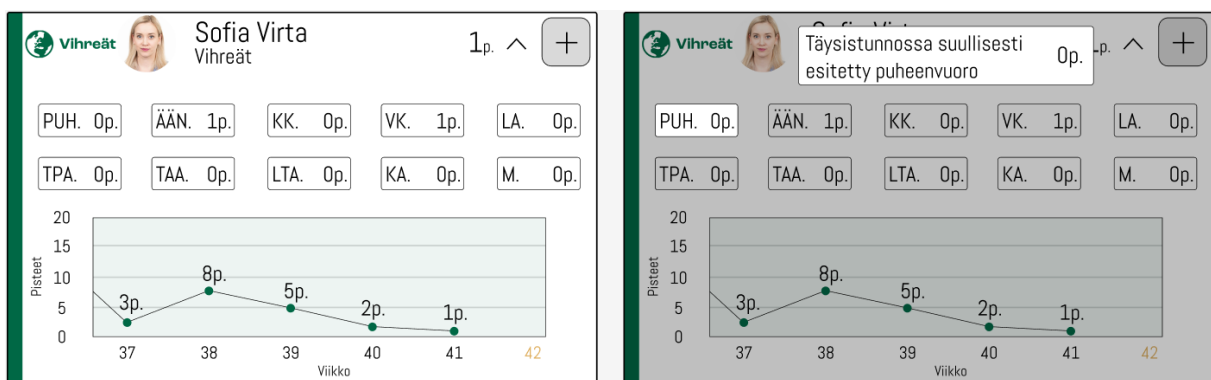
Käyttäjätestauksessa kaksi osallistujaa ehdotti fantasiaurheilupelin alkuun toiminnoista kertovaa esittelyä esimerkiksi animaation muodossa, sillä he kokivat sen auttavan sääntöjen ymmärtämisessä ja muissa yleisissä ensimmäisen käyttäjän ongelmissa. Kaksi muuta osallistujaa kommentoi joidenkin elementtien jäävän hieman piiloon tai huomioimatta, vaikka todellisuudessa ne löytyivät prototyypistä. Animoitu alkuesittely auttaisi varmasti myös näiden elementtien löytymisessä.

## **7.2 Iteroinnin toteutus**

Käyttäjätestauksen jälkeisen analyysin tuloksena voidaan tutkimuksessa luodusta fantasiaurheilupelin prototyypistä huomata käyttäjäkokemusta parantavia ja kehitettäviä elementtejä. Kuten luvussa 4.2 esitellään, muotoiluprosessi (erityisesti UI/UX-muotoiluprosessi) ei ole lineaarinen, vaan on erittäin toivottavaakin, että tulosten analysoinnin jälkeen palataan prosessin aikaisempiin vaiheisiin kehittämään tuotetta uudelleen (Darta, 2021). Iteroimalla prototyyppiä käyttäjien palautteen perusteella saadaan parannettua käyttäjätyytyväisyyttä (Kheder, 2023 s. 38), jota tässä luvussa pyritään toteuttamaan.

Muotoiluprosessissa ensimmäisenä iteroinnin kohteena oli Kansanedustajat-päänäkymässä pudotusvalikon avulla esiin saatava tarkempi pisteiden jakautuminen (kuva 22). Muotoilutyöllä pudotusvalikkoon lisättiin lyhenteiden selitteet ja pistekertymää havainnollistava graafi. Lyhenteiden selitykset saadaan esiin yksinkertaisesti painamalla sormella haluttua lyhennettä, joka avaa valikon yläosaan keskelle korostetun suorakaiteen, jossa lyhenteen selitys ja kyseisestä kategoriasta ansaitut pisteet lukevat. Lyhenne, suorakaide ja selitys korostetaan tummentamalla muita graafisia elementtejä ja ne ovat niin pitkään korostettuina, kuin sormi on painettuna lyhenteeseen. Kansanedustajien valinta fantasiajoukkueeseen perustui käyttäjätestauksessa pitkälti pisteisiin, joten Kansanedustajat-päänäkymän informatiivisuuteen tulee panostaa ja tehdä aiheeseen liittyvä tieto helposti saataville. Pisteytyksen kertymän hahmottamisessa auttamaan muotoiltiin graafi, jota pystyy selaamaan sivuttaisessa suunnassa, jolloin aikaisemmat viikot ja niillä ansaitut yhteispisteet tulevat esiin. Datan visualisointi mm.

graafin muotoon on hyödyllistä esimerkiksi poikkeavien dataryhmien ja trendien havaitsemisessa sekä ylipäättään tulosten esittämisessä (Unwin, 2020). Lisäksi datan visualisointi on hyvä työkalu ymmärryksen luomisessa ja lopulta myös monenlaisessa päätöksenteossa (Eberhard, 2023). Fantasiaurheilupeleissä päätöksenteko koskee erityisesti sitä, ketä omaan fantasiajoukkueeseen valitaan, joten graafit sopivat pelin kontekstiin hyvin. Graafin x-akselille on merkitty viikkojen numerot ja y-akselille pisteet. Jokaisen viikon kohdalla on piste kansanedustajan edustaman puolueen värissä ja teksti, jossa kerrotaan sen viikon yhteispisteet. Pisteet yhdistyvät viivoilla, joka auttaa havaitsemaan viikkojen välistä pistekehitystä ja trendejä.



Kuva 22. Uudelleen muotoiltu versio pudotusvalikosta. Vasemmalla tavallinen näkymä ja oikealla näkymä, kun PUH. -lyhennettä painetaan.

Muotoiluprosessissa toinen iteroinnin kohteena oleva asia oli pelin painikkeiden koko. Käyttäjätestauksessa erityisesti Kansanedustajat-päänäkymässä oleva hakutoiminto ja kansanedustajia suodattavat painikkeet koettiin turhan pieniksi ja ne olivat mahdollisesti niitä elementtejä, jotka tuntuivat myös jäävän osalla käyttäjätestaukseen osallistuneilta piiloon. Nettisivujen standardeihin ja saavutettavuuteen keskittyvän World Wide Web Consortiumin (2025) suositusten mukaan osoitinsyötteiden, kuten sormella koskettamisen kohteen tulisi yleisesti olla kooltaan vähintään 24 x 24 pikseliä (muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta). Käyttäjätestauksessa käytetyssä fantasiaurheilupelin prototyypissä painikkeiden koot olivat toisinaan pienempiä tai vain hieman näitä suosituksia suurempia. Iteroidussa prototyypissä (kuva 23) suositusten rajoilla olevien painikkeiden kokoa on suurennettu reilusti (noin 10 pikseliä) ja pieninkin painike ylittää suositusten minimikoon. Myös painikkeiden ilmettä on hieman muokattu ja fantasialiigan logo on lisätty jaotteluvaihtoehtoihin, jos jonkin yksityisen fantasialiigan pisteytystä on muutettu kansallisen liigan standardimallista. Painamalla logoa se vaihtuu toiseen pelaajan pelaamaan fantasialiigan logoon, ja pisteet muuttuvat fantasialiigan asetusten mukaiseksi. Toinen suurempi muutos on hakupainikkeen sijainnin ja ilmeen

muuttaminen. Iteroidussa versiossa hakukenttä tulee esille vasta, kun kuvaketta painaa. Näin näkymässä saadaan pidettyä minimalistisempi ilme, joka on Nielsenin (1994) kahdeksannen heuristiikan mukainen. Myös suodatuspainikkeen väri on vaihdettu keltaoranssista valkoiseksi, sillä keltaoranssi väri on käytössä muualla prototyypissä merkitsemään jonkin elementin olevan aktiivinen.



Kuva 23. Vasemmalla alkuperäinen ja oikealla iteroitu versio Kansanedustajat-päänäkymästä.

Kolmantena uudistuksena iteroitu fantasiaurheilupelin toiminnallinen prototyyppi sisältäisi pelistä kertovan esittelyn, jossa kerrotaan pelin ideasta, sisällöstä ja toiminnoista. Valitettavasti resurssien puolesta esittelyä ei saatu valmistettua kokonaan, mutta sitä on ideoitu ja parasta toteutustapaa on etsitty kirjallisuudesta. Esittelyssä (kuva 24) käyttäjällä olisi mahdollisuus edetä ohjeista toiseen omaan tahtiinsa tai ohittaa koko esittely, jos sen asiat koetaan itsestään selviksi. Ohittamiseen käyttäjän tulee pitää vasemmanpuolista

painiketta pohjassa hetken aikaa. Näin pyritään ennaltaehkäisemään vahingossa tapahtuvia painalluksia Nielsenin (1994) viidennen heuristiikan mukaisesti. Esittely olisi rakennettu narratiiviseksi ja se sisältäisi kohtia, joista eteenpäin pääsee vasta, kun käyttäjä olisi suorittanut annetun tehtävän. Benvenutin (2023) tutkimuksessa juuri tällainen narratiivinen esittely oli käyttäjille ymmärrettävin ja käyttäjäystävällisin vaihtoehto.



Kuva 24. Hahmotelma pelin esittelyn toisesta vaiheesta.

## 8 Pohdinta

### 8.1 Vastaukset tutkimuskysymyksiin

Ensimmäinen tutkimuskysymys oli:

- 1) Millaisia elementtejä Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin tulee sisältää hyvän käyttäjäkokemuksen saavuttamiseksi?

Ensimmäisen tutkimuskysymyksen avulla oli tarkoitus tutkia, mitkä Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin elementit tuovat hyvän käyttäjäkokemuksen esimerkiksi auttamalla kansanedustajien valinnassa fantasiajoukkueeseen tai muuten motivoimalla käyttäjää pelaamaan peliä. Käyttäjätestauksessa suurimpaan rooliin kansanedustajien valinnassa fantasiajoukkueeseen nousi pisteiden tärkeys ja niiden esittäminen menneiltä viikoilta. Fantasiaurheilupelissä siis tulee olla mahdollista tutkia kansanedustajien aikaisempien viikkojen suorituksia, nähdä niistä saadut pisteet ja pystyä vertailemaan niitä muiden tarjolla olevien vaihtoehtojen kanssa.

Kirjallisuuskatsauksesta huomioitavaa on, että fantasiaurheilupelin pelaaminen nostaa kiinnostusta koko pelin aiheeseen (Lee ym., 2013a; Lee ym., 2013b; Carrol, 2013). Jotta pelissä pääsisi tutustumaan politiikkaan syvemmin, on siihen hyvä tehdä ajankohtaisia nostoja esimerkiksi mediakentältä. Käyttäjätestauksen yhteydessä tehty taustatietolomake osoitti, että politiikkaa seurataan pääosin uutisista ja sosiaalisesta mediasta. Käyttäjien mieltymyksiä mukaille voisi olla hyvä, jos pelissä olisi nostoja käyttäjille tutuilta ja hyväksi toteamilta alustoilta, kuten luotettavilta uutissivustoilta ja sosiaalisesta mediasta.

Kirjallisuuskatsauksen perusteella fantasiaurheilupeleissä motivoiviksi tekijöiksi tunnistetaan sosiaaliset ja kilpailulliset elementit (Sotamaa, 2013; Serazion, 2008; Stark, 2017). Myös kaikkien käyttäjätestaukseen osallistuneiden kommentit kilpailullisiin elementteihin olivat positiivisia. Kilpailullisuutta kuvattiin esimerkiksi hauskaksi, innostavaksi ja sen uskottiin tuovan ystävät yhteen pelin äärelle. Kilpailulliset elementit ovat varsin selkeästi käyttäjille positiivinen asia ja niitä tulisi sisällyttää fantasiaurheilupeliin.

Käyttäjätestaus osoitti, että tutkimuksessa luodun toiminnallisen prototyypin kaltaiset graafiset elementit koettiin tutkimuksen aiheen kontekstissa positiivisella tavalla. Pelin graafisissa elementeissä pyrittiin jäljittelemään eduskunnassa ja sen nettisivuilla nähtäviä elementtejä, väreissä pyrittiin olemaan neutraaleja ja elementteihin lisättiin vain maltillisesti leikkisyyttä,

sillä niillä tähdättiin politiikkaan sopivaan olemukseen. Tällaisella muotoilulla käyttäjät kokivat graafiset elementit positiivisina ja teemaan hyvin sopivana. Osan käyttäjien mielestä noin 24 x 24 pikselin kokoiset painikkeet koettiin liian pieniksi ja on mahdollista, että sen takia joitakin elementtejä jäi huomaamatta. Sen takia painikkeiden koot tulisivat olla reilusti suurempia, kuin World Wide Web Consortiumin (2025) suosittama minimikoko 24 x 24 pikseliä.

Toinen tutkimuskysymys oli:

- 2) Minkälainen on hyvä käyttöliittymä Suomen eduskuntaan pohjautuvalle fantasiaurheilupelille?

Toisella tutkimuskysymyksellä oli tarkoitus tutkia, miten positiivisia käyttäjäkokemuksia tuovat elementit saadaan peliin yksinkertaisella, selkeällä ja siten käyttäjäystävällisellä tavalla. Tutkimuksessa valmistetun Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin käyttöliittymä koettiin erittäin hyväksi. Käyttäjätestauksessa osallistujien täyttämä käyttäjien arviota järjestelmän käytettävyydestä mittaava System Usability Scale:n (John, 2018) mukainen Likertin asteikko kertoo pelin toiminnallisen prototyypin olleen erittäin onnistunut. Järjestelmä sai keskiarvotulokseksi lähes kiitettävän arvosanan ja mediaanivastaus oli yli kiitettävän arvosanan. Käyttöliittymässä positiivisia kommentteja keräsi sen selkeys, grafiikat, pelin koko idea, kilpailullisuuden tuominen peliin ja datan tutkittavuus. Käyttöliittymä oli suunniteltu sisältämään viisi päänäkymää, jotka sisältävät asioita omilla teemoillaan: oman joukkueen hallinnan, listauksen kaikista kansanedustajista ja heidän viikoittaisista pisteistään, ajankohtaisia uutisia ja dokumentteja eduskunnasta, viikoittaiset näkymät omasta sijoituksesta kilpailussa muita pelaajia vastaan sekä apua ja asetuksia tarjoavan näkymän. Monissa näkymissä yhdistäviä tekijöitä oli vertikaalinen selaamisen mahdollisuus, mahdollisimman minimalistinen näkymä ja selkeät otsikot ja kuvakkeet näkymän tarjoamista asioista. Käyttöliittymässä yhdistyi pitkälti kaikki, mitä kansanedustajan työhön kuuluu ja mitä siitä yleensä näkyy kansalaisille, eli uutiset, lähetykset täysistunnoista ja selitteet kansanedustajan aktiivisuudesta.

Käyttäjätutkimuksen tuloksista ja kirjallisuudesta löytyvien lähteiden mukaan pelin alussa oleva esittely narratiivisessa muodossa olisi hyvä lisä käyttöliittymään ja se lisäisi ymmärrettävän ja käyttäjäystävällisen tavan tutustua pelin sisältöihin ja toimintoihin (Benvenuti, 2023). Lisäksi joidenkin käyttäjätutkimukseen osallistuneiden mielestä käyttöliittymään olisi saanut ottaa vielä laajemman näkökulman, esimerkiksi laajentamalla

pisteytystä kansanedustajatyön ulkopuolelle tai aloitteiden tarkempiin sisältöihin ja pitkäaikaisempiin vaikutuksiin.

Tutkimuksessa produktiivisena osana tehty toiminnallinen prototyyppi oli toteutettu monille fantasiaurheilupeleille ominaiselle alustalle, eli matkapuhelimelle sopivaksi. Tästä käyttäjätestauksessa ei tullut yhtään kommentteja positiiviseen tai negatiiviseen suuntaan, mutta tutkijan hobbistinen tietämys ja vertailuanalyysi kertoo, että matkapuhelin on kätevä ja yleinen käyttöliittymä fantasiaurheilupeleille, sillä se on useammin mukana, kuin esimerkiksi kannettava tietokone, ja joskus muutoksia fantasiajoukkueeseen täytyy tehdä hyvin nopeasti.

Kolmas tutkimuskysymys oli:

- 3) Minkälainen vaikutus Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin pelaamisella olisi politiikan seuraamiselle?

Käyttäjätestauksen tuloksista voi huomata, että Suomen eduskuntaan pohjautuva fantasiaurheilupeli voisi vaikuttaa politiikan seuraamiseen monella tavalla. Kaikki osallistujat pitivät pelin toiminnallista prototyyppiä hyvänä tapana seurata politiikkaa. Prototyyppi koettiin mahdollisena välineenä aktivoitua seuraamaan enemmän politiikkaa ja kokonaisvaltaisena tapana seurata politiikkaa. Kaikki osallistujat myös kokivat oppineensa prototyypistä jotakin uutta kansanedustajiin tai eduskuntaan liittyvää. Oppimiskohteita olivat esimerkiksi kansanedustajien mahdolliset tavat olla aktiivisia ja vaikuttaa asioihin sekä täysistuntojen aikataulut. Osallistujat kertoivat myös pisteiden voivan vaikuttaa heidän mielipiteisiinsä kansanedustajista, joko suoraan, tai sitten pistemäärä johdattaisi heitä tutustumaan kyseisten kansanedustajien aktiivisuuteen tarkemmin. Käyttäjätestauksessa kävi myös ilmi, että pelin prototyypillä olisi potentiaalia vaikuttaa jopa osallistujien äänestyskäyttäytymiseen. Alhaisempia pisteitä ansainneet kansanedustajat eivät näyttäytyisi sellaisina ehdokkaina, joita tekisi mieli äänestää. Osa osallistujista ei kuitenkaan tekisi päätöksiään pelissä ansaittujen pisteiden perusteella ollenkaan, tai pisteiden lisäksi vaadittaisiin laajempaa syventymistä ehdokkaaseen.

Kaikki käyttäjätestaukseen osallistuneet uskoivat pelin toiminnallisen prototyypin kautta syntyvän keskustelua. Keskustelutyylit voisivat olla esimerkiksi kilpailullisia, arkisia, pitkäjänteisiä tai ne voisivat laajentaa keskustelua pois tavallisesti itselle tärkeistä poliittisista aiheista.

Suomen eduskuntaan pohjautuvalla fantasiaurheilupelillä voisi siis olla aktivoiva vaikutus politiikan seuraamiseen ja se voisi vaikuttaa ihmisten mielipiteisiin kansanedustajista. Pelin vaikutus voisi näkyä jopa äänestyskäyttäytymisessä. Peli voisi myös aiheuttaa monenlaista keskustelua, lisäten erilaisia näkökulmia politiikan kenttään ja myös ihmisten henkilökohtaisiin näkemyksiin.

## **8.2 Tulosten pohdinta**

Tutkimuksessa käyttäjälähtöisyys oli suurena teemana fantasiaurheilupelin muotoiluprosessissa. Käyttäjälähtöisyyttä tavoiteltiin esimerkiksi kirjallisuuskatsauksen avulla hakemalla tietoa mikä fantasiaurheilupelien pelaajia yleisesti motivoi pelaamaan peliä. Tutkimuksessa toteutettiin myös käyttäjätestaus, josta saatuja kommentteja hyödynnettiin ohjaamaan muotoilutyön jatkamista iteroimalla pelin toiminnallista prototyyppiä. Käyttäjälähtöisyydellä pyrittiin tuottamaan käyttäjän näkökulmasta mahdollisimman hyvä tuote, jossa tutkimustulosten valossa onnistuttiin varsin hyvin. Järjestelmän käytettävyyttä käyttäjän arvion mukaan mittaava System Usability Scale (John, 2018) osoitti, että käyttäjät olivat erittäin tyytyväisiä tuotteen käytettävyyteen. Myös käyttäjätestauksen yhteydessä toteutetut haastattelut antoivat vahvoja merkkejä käyttäjien mielestä onnistuneesta muotoilutyöstä. Eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin toiminnallinen prototyyppi koettiin muun muassa innostavaksi ja hauskaksi. Suurempia, esimerkiksi koko pelin rakennetta muuttavia kehitettäviä asioita löytyi vain yksi, joka oli pelin alkuun lisättävä esittely. Muut kehitettävät kohteet olivat enemmänkin yksittäisiä graafisia elementtejä. Vaikka haastatteluissa ei suoraan sanottu painikkeiden koon liittyneen siihen, että joitain toimintoja ja elementtejä ei löydetty tai ne jäivät huomiotta, niin voi se silti olla ongelman aiheuttava tekijä tai ainakin osa sitä. Yhden (1) osallistujan mielestä painikkeet olivat liian pienet ja kirjallisuudesta löytyvien suositusten mukaan pelin painikkeet olivatkin joko pienempiä, tai vain vähän suosituksia suurempia (World Wide Web Consortium, 2025). Painikkeiden ja grafiikkojen suurentaminen oli yksi muotoilutyön iteroinnissa tapahtunut korjaus käyttäjäystävällisempään suuntaan. Kahden osallistujan kohdalla, eli haastatteluissa yleisin kehityskohde-ehdotus, joka korjattiin muotoilutyön iteroinnilla, oli prototyypin alkuun tehtävä pelin toiminnoista ja sisällöstä kertova esittely. Sen avulla pyritään näyttämään käyttäjille pelin kaikki toiminnot ja siten ne eivät jäisi niin helposti huomiotta, korjaten samalla myös kahden muun osallistujan esiin nostaman ongelman erilaisten elementtien jäämisestä piiloon.

Tutkimuksessa käyttäjätestaukseen osallistuneiden sukupuolijakauma oli 3 naista ja 2 miestä. Iältään he olivat 23–30-vuotiaita. Vain yhdellä heistä oli aiempaa kokemusta fantasiaurheilupelien pelaamisesta, mutta kaikki heistä seurasi politiikkaa vähintään kahdesta eri kanavasta. Tutkimuksen taustalla oli ajatus siitä, että pelillä voisi olla potentiaalia aktivoida ihmisiä olemaan enemmän aktiivisia politiikan seuraamisessa. Tilastokeskuksen (2023a) tietojen mukaan epäaktiivisin ryhmä eduskuntavaaleissa äänestämään oli nuoret ja erityisesti nuoret miehet. Tutkimuksen käyttäjätestauksessa eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin vaikutuksia poliittiseen aktiivisuuteen onnistuttiin saamaan nuorten naisten ja miesten osalta suhteellisen tasaisesti. Osallistuneiden ikähaarukka kattoi myös kohtuullisen hyvin epäaktiivisimpien ikäryhmien näkemyksiä, mutta 18–22-vuotiaiden näkökulma, joka edustaa kaikista epäaktiivisimpia eduskuntavaaleissa äänestäneitä, jäi tuloksissa huomiotta. Tutkimuksen tulokset osoittivat taustalla olevassa ajatuksessa olevan potentiaalia. Käyttäjätestaukseen osallistuneet kokivat esimerkiksi oppineensa uutta eduskuntaan tai kansanedustajiin liittyvää, pisteiden vaikuttavan mielipiteisiin kansanedustajista jopa äänestyskäyttäytymiseen asti ja pelin prototyypin kautta syntyvän keskustelua lähipiirissään tai yleisesti.

Tutkimuksen tulokset vastasivat hyvin tutkimuksessa tehtyä kirjallisuuskatsausta fantasiaurheilupeleihin. Esimerkiksi kilpailullisuus ja sosiaalisuus koettiin prototyypin pelaamista motivoivaksi tekijäksi, kuten monessa kirjallisuuden lähteessä oli todettu (Sotamaa, 2013; Serazion, 2008; Stark, 2017). Kilpailullisuutta ei tarvinnut kenenkään osallistujan mielestä kehittää vedonlyöntiä sisältävään suuntaan, joten fantasiaurheilupelien yhdeksi vakavaksi piileväksi vaaraksi kirjallisuudessa todettu uhkapelaaminen (Martin & Nelson, 2014; Houghtonin ym., 2019; Ruihley ym., 2021) onnistuttiin välttämään tarjoamalla muunlaisia kilpailullisia elementtejä. Myös osan käyttäjätestaukseen osallistuneiden halu tutkia kansanedustajien aktiivisuutta tarkemmin viittaa kirjallisuudesta löytyviin toteamuksiin siitä, että kiinnostus peliä koskevaan aiheeseen kasvaa pelin pelaamisen myötä (Lee ym., 2013a; Lee ym., 2013b; Carrol, 2013). Kansanedustajien aktiivisuuden seuraaminen myös sen kautta syntyvän statistiikan kautta nousi prototyypissä pidetyksi ulottuvuudeksi, jonka Farquhar ja Meeds (2007), nostavat pelin pelaamista motivoivaksi tekijäksi. Kirjallisuudesta löytyvät viitteet siihen, miten myös eduskuntaan pohjautuva fantasiaurheilupeli voisi vaikuttaa ja motivoida ihmisiä, tuntuvat olevan pitkälti oikeassa verrattuna käyttäjätestaustauksen tuloksiin.

Kesken tutkimuksen tekemisen ja muotoiluprosessin heräsi myös ajatus siitä, tarvitaanko politiikan seuraamiseen juuri tällaista fantasiaurheilupeliä tai tuleeko seuraamisen tapahtua

fantasiaurheilupelin muodossa. Pelin toiminnallisessa prototyypissä olevat elementit, kuten kansanedustajien aktiivisuuden ja ajankohtaisten aiheiden seuraaminen voisi toimia hyvin myös ilman kilpailullisia elementtejä, pisteystystä ja oman fantasiajoukkueen muodostamista. Toisaalta juuri nämä elementit ovat kirjallisuuden mukaan niitä, jotka mm. motivoivat käyttäjiä jatkamaan pelaamista ja sen kautta aiheen seuraamista. Myös tutkimuksen käyttäjättestauksessa nämä asiat nostettiin esiin motivoivina, joten fantasiaurheilupelin muotoon tehdyllä politiikan seuraamisella on selkeitä etuja, joita ei välttämättä olisi, jos seuraamisen muoto olisi toinen.

Käyttäjättestaus onnistuttiin toteuttamaan kaikkien osallistujien kanssa tarkoituksenmukaisesti, eli he pääsivät tutustumaan pelin toiminnalliseen prototyyppiin ja suorittamaan annetun tehtävän omaan tahtiinsa käyttäen prototyyppiä sille ominaisella alustalla, eli matkapuhelimen näytöllä. Yksi osallistuja toteutti testauksen videoyhteyden välityksellä etäyhteyksin ja muut neljä fyysisesti samassa tilassa tutkijan kanssa. Etäyhteyttä käyttänyt osallistuja käytti prototyyppiä toisenlaisella matkapuhelinmallilla, kuin muut neljä, mutta kaikissa tapauksissa prototyyppi oli muuten sama ja toimi tarkoituksenmukaisella tavalla. Eriävällä matkapuhelinmallilla ei vaikuttanut haastattelun perusteella olleen mitään vaikutusta saatuihin tuloksiin, sillä kyseinen osallistuja ei esimerkiksi maininnut, etteikö jokin toiminto olisi toiminut tai grafiikoissa olleen selkeitä ongelmakohtia. Tutkimus saatiin siis toteutettua kaikkien osallistujien kanssa tasapuolisesti ja vertailukelpoisesti.

Kaikki osallistujat olivat tutkijalle ennestään enemmän tai vähemmän tuttuja henkilöitä, joka voi vaikuttaa annettuihin vastauksiin. Kaikki osallistujat myös tiesivät toiminnallisen prototyypin olleen tutkijan luoma, jolloin negatiivisen palautteen antaminen voi tuntua vaikealta, etenkin kun tutkija toimi myös käyttäjättestauksessa haastattelija ja tilanteen valvojana. Tutkija kuitenkin uskoo osallistujien pystyneen olemaan rehellisiä esimerkiksi, kun heiltä pyydettiin kommentteja prototyypissä kehitettävistä asioissa. Myös Likertin asteikon täyttämässä vastauksia ei tarvitse erikseen perustella tai sanoa ääneen tutkijalle, jolloin kynnys negatiivisen palautteen antamiselle voi olla matalampi. Tutkimukseen osallistuneille akateeminen maailma on myös jollakin tavalla tuttu, joka voi edesauttamaa rehellisten vastausten antamisessa sekä tutkijan ja tutkimuksen erottamiseen toisistaan käyttäjättestaustilanteessa. Jatkotutkimuksessa olisi mielenkiintoista nähdä, ovatko täysin vieraat ihmiset tämän tutkimuksen tulosten kanssa samalla linjalla. Tutkimusta rajoittaa myös se, että tutkimus toteutettiin maantieteellisesti pienellä alueella, kaikki osallistujat olivat suomalaisia ja tutkimus kohdistuu hyvin rajattuun aiheeseen, eli juuri Suomen eduskuntaan pohjautuvaan fantasiaurheilupelin prototyyppiin. Toisaalta rajausta voidaan mieltää myös

onnistuneeksi, koska tutkittava aihe on niin sidonnainen Suomen politiikan kontekstiin. Tutkimuksen poliittinen konteksti voi myös kuitenkin rajoittaa sitä, mitä osallistuja haluaa antaa itsestään ilmi käyttäjätestaustilanteessa, kuten omia mielipiteitä ja arvoja. Rajoitteita prototyypin valmistamisessa aiheutti Figma-ohjelman toimintojen puute, tai sen käytön osaamisen rajallisuus. Esimerkiksi kansanedustajien paikkojen vaihtamista ei saatu esiteltyä täysin toimivasti, vaan sitä esiteltiin annetun tehtävän suorittamisen jälkeen. Figma-ohjelman käyttäminen ei aiheuttanut isossa mittakaavassa kuitenkaan paljoa ongelmia, vaan rajoitteet kohdistuivat lähinnä yksittäisiin elementteihin ja toimintoihin kokonaisuuteen paljoa vaikuttamatta.

### **8.3 Menetelmien pohdinta**

Tutkimus tehtiin käyttäen monia menetelmiä. Niitä olivat kirjallisuuskatsaus, vertailuanalyysi, UI/UX-muotoiluprosessiin käytettävät menetelmät, joissa mukailtiin tuplatimanttimallia, käyttäjätestaus, johon kuului puolistrukturoitu haastattelu ja System Usability Scale:n mukainen Likertin asteikon täyttäminen. Menetelmien täydentämiseksi tutkimuksen vaiheissa kulki rinnalla myös hobbistista tietämystä fantasiaurheilupeleistä. Tutkimuksessa käytetyt menetelmät olivat suurimmalta osin laadullisia, mutta myös tavallisesti määrällisiä menetelmiä, kuten System Usability Scale:a, sovellettiin. Tutkimuksessa hyödynnettiin siis sekamenetelmää, jossa sekä laadullisista että määrällisistä menetelmistä hyödynnetään niiden vahvuuksia, joka johtaa rikkaampiin oivalluksiin ja vankempiin johtopäätöksiin (Oranga, 2025). Muilla menetelmillä pyrittiin siis paikkaamaan toisten menetelmien heikkouksia.

Tutkimuksen aiheista, muotoilusta, eduskunnasta ja fantasiaurheilupeleistä löytyi paljon aineistoa erilaisia katsauksia varten. Muotoiluun liittyvä kirjallisuus auttoi erityisesti menetelmien ohjaamisessa ja onnistuneiden elementtien luomisessa. Vakiintuneena alana muotoiluun ja erityisesti UI/UX-muotoiluun löytyi paljon hyödynnettävää kirjallisuutta. Suomen eduskuntaan liittyvää kirjallisuutta hyödynnettiin fantasiaurheilupelin sääntöjen ja idean luomisessa, ja hahmottamaan sitä, minkälaisia elementtejä peliin täytyy sisällyttää. Koska aihe oli rajattu vain Suomen eduskuntaan, oli kirjallisuutta lähinnä vain Suomesta. Käytetyt lähteet pyrittiin pitämään tässä tapauksessa mahdollisimman uskottavina hakemalla tietoa mm. valtion virallisilta nettisivuilta tai lähteistä sekä Suomen laista. Fantasiaurheilupeleistä kertova kirjallisuus antoi hyvää pohjaa muotoiluprosessin lähtökohtiin muun muassa siinä, mistä ilmiössä on kyse, minkä tyylistä prototyyppejä tutkimuksen produktiivisessa osassa lähdetään toteuttamaan, miten pelistä saadaan käyttäjälle viihdyttävä ja käyttäjälähtöinen ja mitkä

elementit voivat olla käyttäjille jopa vaarallisia. Fantasiaurheilupeleistä kertova kirjallisuus oli pitkälti tutkimuspohjaista, jonka rinnalla käytettiin nettilähteitä erityisesti kertomaan ilmiön taustoista. Isossa kuvassa tutkielman erilaiset katsaukset keskitettiin siis pääasiassa virallisten tahojen nettisivuihin, lakeihin, tutkimuksiin, alalla tunnettuihin menetelmiin ja teorioihin sekä kirjoihin. Monissa tapauksissa saatu tieto pyrittiin myös varmistamaan useista lähteistä, jotta asioista saatiin mahdollisimman todenmukainen, laaja ja uskottava kuva.

Vertailuanalyysissa tutkittiin kahtatoista (n=12) erilaista fantasiaurheilupeliä. Vertailuanalyysi auttoi hahmottamaan alan yleisiä käytäntöjä ja pelien sisältämiä elementtejä. Nämä yleiset käytännöt pyrittiin sisällyttämään toiminnalliseen prototyyppiin ottaen huomioon myös muu, esimerkiksi kirjallisuuskatsauksissa saatu aineisto. Vertailuanalyysi oli varsin laaja ja siten se keskittyi monenlaisiin urheilulajeihin ja urheilun ulkopuoliseenkin maailmaan. Tämä auttoi siinä, ettei tulkinnat alan standardeista tulisi yksipuolisista lähteistä tai aiheista.

Käyttäjätestauksella, System Usability Scale:lla ja puolistrukturoidulla haastattelulla saatiin hyvää tietoa siitä, mitä potentiaaliset käyttäjät ovat mieltä tutkimuksessa muotoiltavasta fantasiaurheilupelin toiminnallisesta prototyypistä. Puolistrukturoitu haastattelu antoi joustavuutta kysyä tarkempia kysymyksiä, jolloin ymmärrys tutkijan ja osallistujan välillä välittyi paremmin. Määrällisellä System Usability Scale:lla saatiin numeraalista dataa käyttöliittymän onnistumisesta tukemaan haastatteluissa saatuja tuloksia. Haastatteluista saatiin hyvin vastauksia myös tutkimuskysymyksiin. Haastattelujen tulokset olivat pääosin hyvin positiivisia, jonka ansiosta niiden läpikäyminen oli kohtuullisen suoraviivaista ja kehitettävät kohteet löytyivät aineistosta helposti. Käyttäjätestaukseen osallistui 5 henkilöä, joka on aiheetta käsittelevän kirjallisuuden mukaan hyvinkin sopiva määrä, onnistuen havainnoimaan noin 85 % käyttäjiä häiritsevistä ongelmista (Nielsen, 2000). Nielsen kertoo tämän olevan optimaalinen määrä ihmisiä saamaan hyvää tietoa käyttäjiä häiritsevistä ongelmista ja säästämään tutkimukseen käytettäviä resursseja.

Muotoiluprosessissa taustalla kulki alalla hyvin tunnettu tuplatimanttimalle. Tuplatimanttimalleissa nousee esiin se, että muotoiluprosessit eivät ole lineaarisia, vaan niissä on toivottavaakin palata takaisin aikaisempiin vaiheisiin ja iteroida uudelleen niitä elementtejä, jotka eivät toimi tarkoituksen mukaisesti esimerkiksi käyttäjien näkökulmasta. Muotoiluprosessin iterointia käytettiin myös tässä tutkimuksessa, kun käyttäjätestauksesta saatuja tuloksia integroitiin tutkimuksessa luotuun pelin toiminnalliseen prototyyppiin. Muotoiluprosessin joustavuus ja iteroitavuus oli hyvä asia, kun peliä pyrittiin kehittämään

käyttäjälähtöiseen suuntaan. Resurssien rajallisuuden valossa yksi toteutettu iteraatiokierros oli kohtuullinen määrä tässä tutkimuksessa, mutta vielä parempia ja tarkempia tuloksia tutkimuksessa olisi saatu iteroimalla useammin ja tekemällä useampi käyttäjättestaus. Iteroidun prototyypin käyttäjättestaus olisi yksi jatkokehityksessä tehtävistä toimista. Käyttäjättestauksessa saadut hyvin positiiviset ja suoraviivaiset tulokset viittaavat kuitenkin siihen, että jo alkuperästä prototyypistä voi kutsua onnistuneeksi ja iterointivaiheessa tehdyt uudistukset veivät fantasiaurheilupelin toiminnallista prototyypistä vain käyttäjälähtöisempään ja -ystävällisempään suuntaan.

Hobbismi ja hobbistinen tietämys olivat hyvänä tukena koko tutkimusprosessin ajan. Aikaisempi tietämys fantasiaurheilupeleistä auttoi arvioimaan aiheesta kirjoitettuja tutkimuksia ja käyttäjättestauksessa esille nousseiden ongelmakohtien ja kehitysideoiden toteutuksen arvioimisessa. Hobbismin huonona puolena termin kehittänyt Kotro (2006, s. 165) pitää sitä, jos hobbismin turvin sivuutetaan esimerkiksi käyttäjätutkimuksen menetelmät. Sen takia tässä tutkimuksessa tehtiin myös mm. käyttäjättestaus ja kirjallisuuskatsauksia tukemaan hobbistista tietämystä. Hobbismiin ei siis luotettu vain sokeasti, vaan se toimi taustalla eräänlaisena ohjenuorana.

Tutkielman produktiivisena osana toteutettiin Suomen eduskuntaan ja kansanedustajien poliittiseen aktiivisuuteen pohjaava fantasiaurheilupelin toiminnallinen prototyyppi. Prototyyppi muotoiltiin kirjallisuuskatsauksien, vertailuanalyysin ja hobbistisen tietämyksen pohjalta. Prototyyppi toimi suuressa roolissa käyttäjättestauksessa, sillä sen avulla käyttäjille konkretisoitui, miten fantasiaurheilupeli toimii, mitä se sisältää ja miltä se näyttää. Se auttoi myös konkretisoimaan eduskunnan ja kansanedustajatyön monimuotoisuutta. Fantasiaurheilupelit eivät olleet suurimmalle osalle käyttäjättestaukseen osallistuneille kovin tuttuja, jonka takia peliä oli erittäin hyvä konkretisoida toiminnallisen prototyypin avulla. Prototyypin muotoilu tehtiin painottaen muotoilun ja fantasiaurheilun tutkimusalalle ominaisia asioita ja eduskuntaan tehty katsaus keskittyi lähinnä kansanedustajien mahdollisuuksiin olla aktiivinen työssään. Jatkokehityksen kannalta olisi mielenkiintoista tutkia, mitä itse poliitikot olisivat pelistä mieltä ja mitä ulottuvuuksia esimerkiksi politiikan tutkimukselle ominaisista menetelmistä voisi ottaa mukaan pelin muotoiluun. Toisen tutkimusalan mukaan ottaminen voisi rikastaa tutkimustuloksia ja luoda laajempaa kokonaiskuvaa mm. pelin vaikutuksista politiikan seuraamiseen.

Tutkimuksessa käytetyt menetelmät vaikuttivat varsin onnistuneilta, sillä tutkimustulokset olivat käyttöliittymän ja sen sisältämien elementtien onnistumisen puolesta hyvin positiiviset ja tavoitteeseen käyttäjän poliittisen aktiivisuuden lisäämisestä saatiin varsin potentiaalisia tuloksia ja viitteitä.

## 9 Päätäntö

Tässä pro gradu -tutkielmassa keskityttiin käyttäjälähtöiseen Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin muotoiluprosessiin ja vaikutukseen politiikan seuraamisessa. Tutkimuksessa tehtiin kirjallisuuskatsaukset fantasiaurheilupeleihin ja muotoiluun, erityisesti UI/UX-muotoiluun, sekä katsaus kansanedustajien tapoihin olla aktiivisia eduskuntatyössä. Katsauksista saatujen tietojen avulla muotoiltiin Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin toiminnallinen prototyyppi. Myös vertailuanalyysi kahdestatoista (n=12) eri fantasiaurheilupelistä auttoi hahmottamaan kyseisen alan yleisiä käytäntöjä ja ohjaamaan muotoilutyötä. Tutkimuksen produktiivisena osana tehtyä toiminnallista prototyyppiä hyödynnettiin käyttäjätestauksessa, jossa osallistujat pääsivät kokeilemaan prototyyppiä ja suorittamaan annetun fantasiaurheilupeleille ominaisen tehtävän. Tehtävän suorittamisen jälkeen osallistujat täyttivät System Usability Scale -menetelmää hyödyntävän Likertin asteikon ja vastasivat puolistrukturoidussa haastattelussa kysytyihin kysymyksiin. Haastattelussa saadut vastaukset teemoiteltiin affinity diagram -menetelmällä ja näin saatiin esiin prototyypin onnistumiset, vaikutukset ja kehitettävät kohteet. Käyttäjien mielestä kehitettäviä asioita iteroitiin vielä muotoilutyöllä käyttäjälähtöisemmiksi ja näin koko prototyyppi kehittyi edelleen valmiimmaksi.

Tutkimuksen tulokset osoittivat tällaiselle fantasiaurheilupelille hyvien elementtien olevan kansanedustajien aiemmilla viikoilla ansaittujen pisteiden esittäminen, teemaan sopivien ajankohtaisten asioiden esiin nostaminen, joka mahdollistaa aiheen syvemmän tutkimisen, kilpailullisuuden mahdollistaminen ja eduskunnan virallisuuteen sopivat kohtuullisen hillityt graafiset elementit. Käyttöliittymässä olisi hyvä olla selkeästi eri teemoihin jaetut mahdollisimman minimalistiset päänäkymät, joissa vertikaalinen sisällön selaaminen on mahdollista. Myös selkeät otsikot ja näkymän teemaan sopivat kuvakkeet ovat hyvä lisä. Käyttöliittymän on hyvä yhdistää käytännössä kaikki kansanedustajatyöhön liittyvä, mitä kansalaisille yleensä näkyy, kuten uutiset ja lähetykset täysistunnoista, sekä selitteet mitkä ovat kansanedustajien tavat olla aktiivisia työssään. Pelin prototyypillä on potentiaalia vaikuttaa sen

pelaajien mielipiteisiin kansanedustajista, jopa äänestyskäyttäytymiseen asti. Prototyypillä on myös potentiaalia aloittaa keskustelua ja näin käyttäjä voi kuulla mietteitä oman näkökulman ulkopuolelta.

Käyttäjätestauksessa fantasiaurheilupelin toiminnallista prototyyppiä pääsi testaamaan viisi (n=5) 23–30-vuotiaasta henkilöä, joille Suomen eduskunnan toiminta oli ennestään jo ainakin pääpiirteiltään tuttu. Käyttäjätestauksen yhteydessä saatua aineistoa hyödynnettiin toiminnallisen prototyypin onnistumisen arvioinnissa ja kehittämisessä käyttäjälähtöisempään suuntaan. Haastatteluista saatu aineisto auttoi myös vastaamaan tutkimuskysymyksiin.

Tutkimuksen produktiiviseen osaan kuului kirjallisuuteen, hobbismiin ja vertailuanalyysiin pohjautuva toiminnallinen prototyyppi fantasiaurheilupelistä. Tuloksena oli toiminnallinen prototyyppi, jota testattiin viiden osallistujan toimesta. Käyttäjätestauksesta saatujen kommenttien ja tulosten avulla muotoiluprosessia iteroitiin vielä enemmän käyttäjälähtöiseen suutaan, eli tutkimuksen produktiivinen osaan jatkui alkuperäisen muotoilutyön jälkeen. Toiminnallinen prototyyppi oli avainasemassa tutkimuskysymysten vastausten saamiseen, sillä se auttoi konkretisoimaan käyttäjätestaukseen osallistuneille ihmisille, mitä fantasiaurheilupeli sisältää, miten se toimii ja miltä se näyttää.

## Lähteet

- Aalto-yliopisto. (26.6.2023). *Design system ja käyttäjäkokemus*. Haettu 8.12.2025 osoitteesta <https://www.aalto.fi/fi/palvelut/design-system-ja-kayttajakokemus>
- Auger, J. (2013). Speculative Design: Crafting the Speculation. Teoksessa *Digital Creativity*, 24(1), 11–35. Routledge. <https://doi.org/10.1080/14626268.2013.767276>
- Baerg, A. (2009). Just a Fantasy? Exploring Fantasy Sports. Teoksessa Kassing, J. & Sanderson, J. (toim.) *The Electronic Journal of Communication*, 19 (3&4). Communication Institute for Online Scholarship, Inc. Noudettu osoitteesta <https://www.cios.org/EJCPUBLIC/019/2/019343.html#esser1994>
- Barrett, P. & Stanley, C. A. (1999). *Better construction briefing*. John Wiley & Sons.
- Bendor, R. & Lupetti, M. L. (2024). Teaching speculative design. Teoksessa de Vries, M.J. (toim.), *International Journal of Technology and Design Education*, 35, 403–425. Springer. <https://doi.org/10.1007/s10798-024-09908-3>
- Benvenuti, D., Ferro, L. S., Marrella, A., Catarci, T. (2023). An Approach to Assess the Impact of Tutorials in Video Games. Teoksessa Bryant (toim.) *Informatics 2023*, 10(1), 6. MDPI. <https://doi.org/10.3390/informatics10010006>
- Bergman, C. (12.2.2024). *Design system 101: What is a design system?*. Figma. Haettu 17.12.2025 osoitteesta <https://www.figma.com/blog/design-systems-101-what-is-a-design-system/>
- Birkhofer, H., Kloberdanz, H., Berger, B. & Sauer, T. (2002). Cleaning up design methods - describing methods completely and standardised. Teoksessa Marjanovic, D. (toim.) *DS 30: Proceedings of DESIGN 2002, the 7th International Design Conference, Dubrovnik*, 17–22. The Design Society.
- Black, A., Grant, R. G., Kay, A., Wilkinson, P. & Zaczek, I. (2015). *Design: The definitive visual history*. A Penguin Random House Company.
- Blyth, A. & Worthington, J. (2003). *Managing the brief for better design*. Taylor & Francis e-Library. <https://doi.org/10.4324/9780203478349>
- Budde, R., Kautz, K., Kuhlenkamp, K. & Zullighoven, H. (1992). *Prototyping: An Approach to Evolutionary System Development*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-76820-0>
- Burnard, P. (1991). A method of analysing interview transcripts in qualitative research. Teoksessa *Nurse education today*, 11(6), 461–466. Elsevier Science Ltd. [https://doi.org/10.1016/0260-6917\(91\)90009-Y](https://doi.org/10.1016/0260-6917(91)90009-Y)
- Burton, R. (n.d.). *Start of a Fantasy*. Haettu 7.11.2025 osoitteesta <https://baseballhall.org/discover/start-of-fantasy-baseball>
- Camburn, B., Viswanathan, V., Linsey, J., Anderson, D., Jensen, D., Crawford, R., Otto, K. & Wood, K. (2017). Design prototyping methods: state of the art in strategies, techniques, and guidelines. Teoksessa Papalambros, P. (toim.) *Design Science*, 3, e13. The Design Society. <https://doi.org/10.1017/dsj.2017.10>

Carroll, M. (2013). *Impact of Fantasy Sports on Participants' Interest in Real-League Occurrences* [Opinnäytetyö, St. John Fisher University]. Fisher digital publications. Noudettu osoitteesta [https://fisherpub.sjf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1098&context=sport\\_undergrad](https://fisherpub.sjf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1098&context=sport_undergrad)

Darta (5.7.2021). *Applying the principles of UX design to your website*. Brand is a Verb. Haettu 10.3.2026 osoitteesta <https://www.brandisaverb.org/applying-the-principles-of-ux-design-to-your-website>

Das, M. (2021). Fantasy sports and gambling regulation in the AsiaPacific. Teoksessa Lindholm, J. (toim.) *The International Sports Law Journal*, 21(3), 166–179. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/s40318-021-00198-8>

Demokraatti (13.11.2025). *Eheytyshoitojen kriminalisointiin tähtäävä lakialoite sai tuen yli puolelta kansanedustajista*. Demokraatti. Haettu 17.11.2025 osoitteesta <https://demokraatti.fi/eheytyshoitojen-kriminalisointiin-tahtaava-lakialoite-sai-tuen-yli-puolelta-kansanedustajista>

Demokraatti/STT (8.5.2025). *Kardinaalien kisa päättyi Vatikaanissa – uusi paavi on valittu*. Demokraatti. Haettu 11.11.2025 osoitteesta <https://demokraatti.fi/kardinaalien-kisa-paattyyi-vatikaanissa-uusi-paavi-on-valittu>

Design Council (20.1.2007). *11 lessons: a study of the design process*. Haettu 11.3.2026 osoitteesta <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/archive/reports-resources/11-lessons-managing-design-global-brands/>

Design Council, (n.d). *Framework for Innovation*. Haettu 11.12.2025 osoitteesta <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/>

Dumas, N. (2025). *This online game lets Italians predict the next pope like fantasy football*. National Public Radio. Haettu 11.11.2025 osoitteesta <https://www.npr.org/2025/05/06/nx-s1-5382412/pope-conclave-fantapapa-fantasy-game>

Dunne, A. & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. MIT Press.

Eberhard, K. (2023). The effects of visualization on judgment and decision-making: a systematic literature review. Teoksessa Block, J. (toim.) *Management Review Quarterly*, 73(1), 167–214. Springer. <https://doi.org/10.1007/s11301-021-00235-8>

Eduskunnan työjärjestys 40/2000. Annettu Helsingissä 17.12.1999. Viitattu 12.3.2026. <https://www.finlex.fi/fi/lainsaadanto/2000/40>

Eduskunta (2019). *Suomen eduskunta*. Noudettu osoitteesta [https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/esitemateriaalit/Documents/2019\\_YLEISESITE\\_SU\\_OMI\\_web.pdf](https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/esitemateriaalit/Documents/2019_YLEISESITE_SU_OMI_web.pdf)

Eduskunta (2024). *Eduskunta kävi ajankohtaiskeskustelun tekoälystä*. Haettu 17.11.2025 osoitteesta <https://www.eduskunta.fi/FI/tiedotteet/Sivut/Eduskunta-kavi-ajankohtaiskeskustelun-tekoalyst%C3%A4.aspx>

Eduskunta (n.d.a). *Puhemiehen tehtävät*. Haettu 13.11.2025 osoitteesta <https://www.riksdagen.fi/FI/naineduskuntatoimii/kirjasto/aineistot/yhteiskunta/suomalainen-puhemiesinstituutio/Sivut/puhemiehen-tehtavat.aspx>

Eduskunta (n.d.b). *Täysistunnot eduskunnassa*. Haettu 13.11.2025 osoitteesta <https://www.eduskunta.fi/FI/taysistunto/Sivut/default.aspx>

Eduskunta (n.d.c). *Valiokunnat*. Haettu 13.11.2025 osoitteesta <https://www.eduskunta.fi/FI/valiokunnat/Sivut/default.aspx#:~:text=Valiokunta%20on%20p%C3%A4%C3%A4t%C3%B6svaltainen%20silloin%2C%20kun,j%C3%A4seni%C3%A4%2C%20eiv%C3%A4t%20yleens%C3%A4%20my%C3%B6sk%C3%A4n%20varapuhemiehet>

Eduskunta (n.d.d). *Suulliset kysymykset*. Haettu 13.11.2025 osoitteesta <https://www.eduskunta.fi/FI/valtiopaivaasiat/Sivut/suulliset-kysymykset.aspx>

Eduskunta (n.d.e). *Tulevat täysistunnot*. Haettu 13.11.2025 osoitteesta [https://www.eduskunta.fi/FI/taysistunto/Sivut/Tulevat\\_taysistunnot.aspx](https://www.eduskunta.fi/FI/taysistunto/Sivut/Tulevat_taysistunnot.aspx)

Eduskunta (n.d.f). *Kirjalliset kysymykset*. Haettu 13.11.2025 osoitteesta <https://www.eduskunta.fi/FI/valtiopaivaasiat/Sivut/Kirjalliset-kysymykset.aspx>

Eduskunta (n.d.g). *Välikysymykset*. Haettu 13.11.2025 osoitteesta <https://www.eduskunta.fi/FI/valtiopaivaasiat/Sivut/Valikysymykset.aspx>

Eduskunta (n.d.h). *Kansanedustajien lakialoitteet*. Haettu 14.11.2025 osoitteesta <https://www.eduskunta.fi/FI/valtiopaivaasiat/Sivut/lakialoitteet.aspx>

Eduskunta (n.d.i). *Kansanedustajien talousarvioaloitteet*. Haettu 17.11.2025 osoitteesta <https://www.eduskunta.fi/FI/valtiopaivaasiat/Sivut/Talousarvioaloitteet.aspx>

Eduskunta (n.d.j). *Kansanedustajien keskustelualoitteet*. Haettu 17.11.2025 osoitteesta <https://www.eduskunta.fi/FI/valtiopaivaasiat/Sivut/keskustelualoitteet.aspx>

Eduskunta (n.d.k). *Muut asiat*. Haettu 17.11.2025 osoitteesta <https://www.eduskunta.fi/FI/valtiopaivaasiat/Sivut/Muu-asia.aspx>

Eduskunta (n.d.l). *Töihin eduskuntaan*. Haettu 17.11.2025 osoitteesta <https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/Organisaatio/eduskuntatyönantajana/Sivut/default.aspx>

Eduskunta (n.d.m). *Eduskunnan hakupalvelut*. Haettu 10.3.2026 osoitteesta <https://www2.eduskunta.fi/fi/search/sivut/vaskireresults.aspx>

Eduskunta (29.3.2026). *Kuvakaappaus*. Eduskunta.fi -nettisivuilla olevan hakukoneen näkymä (29.3.2026), jonka avulla arkistoja voi tutkia. Eduskunta.fi -nettisivut. Eduskunta. Noudettu 29.3.2026 osoitteesta <https://www2.eduskunta.fi/fi/search/sivut/vaskireresults.aspx>

Eduskunta (2014). *Valtiopäivien alkamis- ja päättymisajat 1907–2014*. Haettu 20.11.2025 osoitteesta [https://www.eduskunta.fi/FI/kansanedustajat/entiset\\_kansanedustajat/Documents/Valtiopaivien-alkamis-ja-paattymisajankohdat-1907-2014.pdf](https://www.eduskunta.fi/FI/kansanedustajat/entiset_kansanedustajat/Documents/Valtiopaivien-alkamis-ja-paattymisajankohdat-1907-2014.pdf)

Eduskunta (n.d.n). *Kansanedustajan työ*. Haettu 20.11.2025 osoitteesta <https://www.eduskunta.fi/FI/selkosuomi/Sivut/Kansanedustajan-tyo.aspx>

Eduskunta (n.d.o). *Hallituksen esitykset*. Haettu 12.3.2026 osoitteesta <https://www.eduskunta.fi/FI/valtiopaivaasiat/Sivut/hallituksen-esitykset.aspx>

- ESPN (29.6.2023). *What are league rules around gambling on sports?*. Haettu 11.11.2025 osoitteesta [https://www.espn.com/nfl/story/\\_/id/37819966/what-league-rules-gambling-sports-ncaa-nba-mlb-nfl-nhl](https://www.espn.com/nfl/story/_/id/37819966/what-league-rules-gambling-sports-ncaa-nba-mlb-nfl-nhl)
- Esser, L. (1994). The birth of fantasy football. Teoksessa *Fantasy Football Index magazine 1994*. Noudettu osoitteesta 7.11.2025 <https://fantasyindex.com/resources/the-birth-of-fantasy-football>
- Fantasy Sports & Gaming Association (2023). *Fantasy Sports & Gaming Industry*. Haettu 9.3.2026 osoitteesta <https://thefsga.org/fantasy-sports-gaming-industry/>
- Fantasy Sports & Gaming Association (2025). *Industry research*. Haettu 5.11.2025 osoitteesta <https://thefsga.org/industry-demographics/>
- Farquhar, L.K. & Meeds, R. (2007). Types of Fantasy Sports Users and Their Motivations. Teoksessa *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1208–1228. Oxford Academic. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00370.x>
- Fayerman-Hansen, S. (7.2.2024). *The Complete Guide to States Where Sports Betting is Legal in the US*. Research Ground. Haettu 10.11.2025 osoitteesta <https://rg.org/guides/regulations>
- Feng, S., Yuan, M., Chen, J., Xing, Z., & Chen, C. (2023). *Designing with language: Wireframing ui design intent with generative large language models*. arXiv preprint. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2312.07755>
- Finnpanel Oy (2019). *TV-vuosittelaisuus 2019*. Haettu 7.11.2025 osoitteesta [https://www.finnpanel.fi/lataukset/tv\\_vuosi\\_2019.pdf](https://www.finnpanel.fi/lataukset/tv_vuosi_2019.pdf)
- Finnpanel Oy (2025). *Katsotuimpien ohjelmien TOP-listat*. Haettu 18.11.2025 osoitteesta <https://www.finnpanel.fi/tulokset/tv/kk/ohjryh/viimeisin/>
- Fridley, J. L., Jorgensen, J. E., & Lamancusa, J. S. (1997). Benchmarking: a process basis for teaching design. Teoksessa *Proceedings frontiers in education 1997 27th annual conference. Teaching and learning in an era of change*, 2, 960–967. IEEE Computer Society. DOI: 10.1109/FIE.1997.636016
- Galloway, A. & Caudwell, C. (2018). Speculative design as research method: From answers to questions and “staying with the trouble”. Teoksessa Coombs ym. (toim.) *Undesign: Critical Practices at the Intersection of Art and Design*, 85–96. Routledge.
- Gericke, K., Eckert, C., Campean, F., Clarkson, P. J., Flening, E., Isaksson, O., Kipouros, T., Kokkolaras, M., Köhler, C., Panarotto, M. & Wilmsen, M. (2020). Supporting designers: moving from method menagerie to method ecosystem. Teoksessa Papalambros, P. (toim.) *Design Science*, 6, e21. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/dsj.2020.21>
- Gericke, K., Eckert, C. & Stacey, M. (2022). Elements of a design method – a basis for describing and evaluating design methods. Teoksessa Papalambros, P. (toim.) *Design Science*, 8, e29. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/dsj.2022.23>
- Grand View Research (2025). *Fantasy Sports Market (2025-2026)*. Haettu 5.11.2025 osoitteesta <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/fantasy-sports-market-report>

- Gustafsson, D. (2019). *Analysing the Double diamond design process through research & implementation* [Pro gradu –tutkielma, Aalto-yliopisto]. Aaltodoc. Noudettu osoitteesta <https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/572b8860-5ad1-4f31-93ce-efbf7bbe322b/content>
- Hakala, K. & Suutari, J. (2021) *Valtiopäiväasiakirjat-tietopaketti*. Eduskunta. Haettu 19.11.2025 osoitteesta [https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/kirjasto/aineistot/eduskunta/valtiopaivaas\\_iakirjat-tietopaketti/Sivut/default.aspx](https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/kirjasto/aineistot/eduskunta/valtiopaivaas_iakirjat-tietopaketti/Sivut/default.aspx)
- Hallitustunnustelut (2023). *Miten hallitus muodostetaan eduskuntavaalien jälkeen?*. Valtioneuvosto. Haettu 13.11.2025 osoitteesta <https://valtioneuvosto.fi/hallitusneuvottelut/miten-hallitus-muodostetaan>
- Hamidli, N. (2023). *Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles*. Academia.edu.
- Hamm, M. J. (2014). *Wireframing essentials*. Packt Publishing Ltd.
- Hawk, S. & Dos Santos, L. (1991). Successful System Development: The Effect of Situational Factors on Alternative User Roles. Teoksessa *IEEE Transactions on Engineering Management*, 38(4), 316–327. IEEE. <https://doi.org/10.1109/17.97438>
- Hidén, M. (2019). *Juridiikkaa ja muotoja eduskuntatyössä* (4. uudistettu painos). Eduskunta. Noudettu osoitteesta [https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/julkaisut/Documents/ekj\\_6%2B2019.pdf](https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/julkaisut/Documents/ekj_6%2B2019.pdf)
- Holtzblatt, K. & Beyer, H. (2014). *Contextual design: evolved*. Morgan & Claypool.
- Houghton, D., Nowlin, E. L., & Walker, D. (2019). From Fantasy to Reality: The Role of Fantasy Sports in Sports Betting and Online Gambling. Teoksessa Burton, S., Scholder Ellen, P. & Wiener, J.L. (toim.) *Journal of Public Policy & Marketing*, 38(3), 332–353. Sage Journals. <https://doi.org/10.1177/0743915619841365>
- Imas (n.d) *How to Perform Effective Benchmarking for Designing and Developing a Product*. Haettu 11.12.2025 osoitteesta <https://i-mas.com/en/how-to-perform-effective-benchmarking-for-designing-and-developing-a-product/#:~:text=Benchmarking%20is%20a%20strategic%20essential,trends%2C%20and%20areas%20for%20improvement>
- International Council of Design (n.d.). *What is design?*. Haettu 27.11.2025 osoitteesta <https://www.theicod.org/en/professional-design/what-is-design/what-is-design#:~:text=Design%20is%20a%20discipline%20of,design%20is%20a%20modern%20construct>
- IS Liigapörssi (n.d.a). *Ohjeet*. Haettu 4.11. 2025 osoitteesta <https://liigaporssi.fi/ohjeet/ohjeet>
- IS Liigapörssi (n.d.b). *Käyttöehdot*. Haettu 4.11.2025 osoitteesta <https://liigaporssi.fi/ohjeet/kayttoehdot>
- IS Liigapörssi (n.d.c) *Parhaat joukkueet*. Haettu 9.3.2026 osoitteesta <https://liigaporssi.fi/liigaporssi/parhaat-joukkueet/phase1/0/1204>
- IxDF - Interaction Design Foundation (2016a). *What is Interaction Design (IxD)?*. Haettu 28.11.2025 osoitteesta <https://www.interaction-design.org/literature/topics/interaction-design>

- IxDF - Interaction Design Foundation (2020). *What is the Interaction Design Process?*. Haettu 10.3.2026 osoitteesta <https://ixdf.org/literature/topics/interaction-design-process>
- IxDF - Interaction Design Foundation. (2016b). *What are Wireframes?*. Haettu 15.12.2025 osoitteesta <https://ixdf.org/literature/topics/wireframe>
- Jansson, J. M. & Puumalainen, A. (1993). *Hajaannuksesta yhteistoimintaan: Suomalaisen parlamentarismien vaiheita*. Gaudeamus.
- John, K.P.L. (2018). *UX Research methods Questionnaire*. Technische Hochschule Augsburg. Haettu 11.3.2026 osoitteesta [https://www.hs-augsburg.de/homes/john/IMS-UX/Material/2018/UX-Research\\_2c\\_methods\\_Questionnaire.pdf](https://www.hs-augsburg.de/homes/john/IMS-UX/Material/2018/UX-Research_2c_methods_Questionnaire.pdf)
- Kansalaisaloitelaki 12/2012. Annettu Helsingissä 13.1.2012. Viitattu 13.3.2026. <https://www.finlex.fi/fi/lainsaadanto/2012/12>
- Kendrick, A. (28.7.2019). *Formative vs. Summative Evaluations*. Nielsen Norman Group. Haettu 11.12.2025 osoitteesta <https://www.nngroup.com/articles/formative-vs-summative-evaluations/>
- Kendrick, A. (13.9.2020). *7 Steps to Benchmark Your Product's UX*. Nielsen Norman Group. Haettu 11.12.2025 osoitteesta <https://www.nngroup.com/articles/product-ux-benchmarks/>
- Kheder, H. A. (2023). HUMAN-COMPUTER INTERACTION: ENHANCING USER EXPERIENCE IN INTERACTIVE SYSTEMS. Teoksessa Hussain, Z.M. (toim.) *Kufa Journal of Engineering*, 14(4), 23-41. <https://doi.org/10.30572/2018/KJE/140403>
- Kotro, T. (2005). *Hobbyist knowing in product development. Desirable objects and passion for sports in Suunto Corporation* [Väitöskirja, Taideteollinen korkeakoulu]. University of Art and Design Helsinki.
- Kotro, T. (2006). Käyttäjät tuotekehityksessä: lihaa, verta ja mielikuvia. Teoksessa Repo, P., Koskinen, I. & Grönman, H. (toim.) *Innovaatioiden kotiutuminen: Kuluttajatutkimuskeskuksen vuosikirja 2006*, 159–168. Kuluttajatutkimuskeskus. <http://hdl.handle.net/10138/152239>
- Kotro, T. (2007). User orientation through experience: A study of hobbyist knowing in product development. Teoksessa Saariluoma, P. (toim.) *Human Technology: An Interdisciplinary Journal on Humans in ICT Environments*, 3(2), 154–166. Agora Center, Jyväskylän yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-2007278>
- Kujala, S. (2003). User involvement: A review of the benefits and challenges. Teoksessa Stewart, T. (toim.) *Behaviour & Information Technology*, 2(1), 1–16. Taylor & Francis. <https://doi.org/10.1080/01449290301782>
- Lankinen, T. & Pietarinen, P. (2023). *Ministerin käsikirja*. Valtioneuvosto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-383-538-2>
- Lee, J., Riehley B.J., Brown, N. & Billings A.C. (2013a). The Effects of Fantasy Football Participation on Team Identification, Team Loyalty and NFL Fandom. Teoksessa *Journal of Sports Media*, 8(1), 207–227. University of Nebraska Press. <https://doi.org/10.1353/jsm.2013.0008>
- Lee, S., Seo, W. J. & Green, B. C. (2013b). Understanding why people play fantasy sport: development of the Fantasy Sport Motivation Inventory (FanSMI), Teoksessa *European Sport*

*Management Quarterly*, 13(2), 166–199. Taylor & Francis.

<https://doi.org/10.1080/16184742.2012.752855>

Lehto, M. (24.1.2023). *Lista: Katso eduskunnan puheliainmat ja tuppisuut – yksi puhunut vain 5 kertaa*. Ilta-Sanomat. Haettu 12.11.2025 osoitteesta <https://www.is.fi/politiikka/art-2000009343375.html>

Lehto, M. (3.11.2025). *Eduskunnan puheliaat ja tuppisuut – tilastokärjessä yllätysnimi*. Ilta-Sanomat. Haettu 12.11.2025 osoitteesta <https://www.is.fi/politiikka/art-2000011599388.html>

Lindberg, O. (7.2.2020). *Information Architecture: The Intersection of Users, Content and Context*. Adobe. Haettu 10.3.2026 osoitteesta <https://xd.adobe.com/ideas/process/information-architecture/information-architecture-users-content-context/>

Lomax, R. G. (2006). Fantasy sports: history, game types, and research. Teoksessa Raney A. A. & Bryant, J. (toim.), *Handbook of Sports and Mediam*, 383-392. Routledge.  
[https://www.researchgate.net/publication/279528606\\_Fantasy\\_sports\\_History\\_game\\_types\\_and\\_research](https://www.researchgate.net/publication/279528606_Fantasy_sports_History_game_types_and_research)

Loodis Inc. (n.d). *How to Play*. Haettu 11.11.2025 osoitteesta <https://fantasycongress.com/how-to-play/>

Lucero, A. (2015). Using affinity diagrams to evaluate interactive prototypes. Teoksessa Abascal J., Barbosa, S., Fetter, M., Gross, T., Palanque, P. & Wincler, M (toim.) *Human-Computer Interaction – INTERACT 2015*, 231–248. Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-22668-2\\_19](https://doi.org/10.1007/978-3-319-22668-2_19)

Marchand, M. (n.d). *Fantasy Conclave*. Fantasy Conclave. Haettu 11.11.2025 osoitteesta <https://www.fantasyconclave.com/>

Martin, R.J. & Nelson S. (2014). Fantasy sports, real money: Exploration of the relationship between fantasy sports participation and gambling-related problems. Teoksessa Miller P.M., Blume, A.W. & Cooper, T.V. (toim.), *Addictive Behaviors*, 39(10), 1377–1382. Elsevier.  
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.05.017>

Matthews, B. & Wensveen, S. (2015). Prototypes and prototyping in design research. Teoksessa Rodgers, P.A. & Yee, J. (toim.) *The routledge companion to design research*, 262–276. Routledge.  
DOI: [10.4324/9781315758466-25](https://doi.org/10.4324/9781315758466-25)

Mattila, S. (22.9.2025). *Luvut julki: IS on Suomen suurin*. Ilta-Sanomat. Haettu 12.11.2025 osoitteesta <https://www.is.fi/kotimaa/art-2000011504692.html>

Mehlich, J. & Woopen, C. From applied ethics to innovation practice: An ethics-by-design approach for constructive consideration of ELSI in technological design decisions. Teoksessa Fisher, E. (toim.) *Journal of Responsible Innovation*, 12(1), 2459451. <https://doi.org/10.1080/23299460.2025.2459451>

Melissourgou, G. (1.6.2022). System Usability Scale 101 — An extensive insight in quantitative usability. Blucado. Haettu 13.3.2026 osoitteesta <https://blucado.com/system-usability-scale-101-an-extensive-insight-in-quantitative-usability/>

Moran, K. (3.5.2020). *Benchmarking UX: Tracking Metrics*. Nielsen Norman Group. Haettu 11.12.2025 osoitteesta <https://www.nngroup.com/articles/benchmarking-ux/>

- Mordor Intelligence Private Limited (2025). *Fantasy sports market size & share analysis – growth trends and forecast (2026 - 2031)*. Haettu 5.11.2025 osoitteesta <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/fantasy-sports-market>
- Muñoz, J. F. R. (2020). *The problem of formulating design problems: A typology of design briefs*, 1895. Linköping University Electronic Press.
- Mühlstedt, J. (2.11.2023). *Three very good standardized UX surveys for industrial use*. UX Collective. Haettu 3.11.2026 osoitteesta <https://uxdesign.cc/three-very-good-standardized-ux-surveys-for-industrial-use-f8f1e628d475>
- Nasution, W.S.L. & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. Teoksessa *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.35877/jetech532>
- NFL (15.7.2020). *About NFL Network and NFL RedZone*. Haettu 10.11.2025 osoitteesta <https://www.nfl.com/news/about-nfl-redzone-and-nfl-network>
- NFL Enterprices LLC (11.10.2025). Kuvakaappaus. Kuvakaappaus Redzone-lähetyksestä 11.10.2025. Redzone-lähetys. NFL Enterprices LLC.
- Nielsen, J. (1.1.1993). *Response Times: The 3 Important Limits*. Nielsen Norman Group. Haettu 11.3.2026 osoitteesta <https://www.nngroup.com/articles/response-times-3-important-limits/>
- Nielsen, J. (24.4.1994). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Nielsen Norman Group. Haettu 28.11.2025 osoitteesta <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Nielsen, J. (18.3.2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group. Haettu 11.3.2026 osoitteesta <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nissilä, N. & Koskela, M. (2020). Termien käsittely opinnäytetyön prosessissa. Teoksessa Katajamäki, H. (toim.) *Tieteellinen kirjoittaminen tiedeyhteisössä*, 135–144. VAKKI.
- Nonaka, I. & Takeuchi, H. (1995). *The Knowledge-creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*. Oxford University Press.
- Norman, D. & Nielsen, J. (8.8.1998). *The Definition of User Experience (UX)*. Nielsen Norman Group. Haettu 29.4.2026 osoitteesta <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Nunes, M., Greenberg, S., & Neustaedter, C. (2008). Sharing digital photographs in the home through physical mementos, souvenirs, and keepsakes. Teoksessa van der Schijff, J. & Marsden, G. (toim.) *Proceedings of the 7th ACM conference on Designing interactive systems*, 250–260. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1394445.1394472>
- Oikeusministeriö (n.d.). *Eduskuntavaalit*. Haettu 13.11.2025 osoitteesta <https://vaalit.fi/eduskuntavaalit>
- Oranga, J. (2025). MIXED METHODS RESEARCH: MERITS, APPLICATIONS AND CHALLENGES. Teoksessa Masyhudi, L. (toim.) *International Journal of Social Science*, 5(2), 233–238. Bajang Institute. <https://doi.org/10.53625/ijss.v5i2.11034>

- Pekonen, A. (5.9.2023). *Näin Sanna Marin siirtyi rivikansanedustajaksi – syysistunto alkoi*. Iltasanomat. Haettu 19.11.2025 osoitteesta <https://www.is.fi/politiikka/art-2000009833902.html>
- Pereyra, I. (2023). *Universal principles of UX: 100 timeless strategies to create positive interactions between people and technology*. Quarto Group Inc.
- Purdum, D. (23.10.2025). *Chauncey Billups, Terry Rozier arrested in gambling inquiries*. ESPN. Haettu 12.11.2025 osoitteesta [https://www.espn.com/nba/story/\\_/id/46695228/sources-terry-rozier-arrested-part-gambling-inquiry](https://www.espn.com/nba/story/_/id/46695228/sources-terry-rozier-arrested-part-gambling-inquiry)
- Reynolds, T. (13.9.2025). *NBA's 'heave rule' will allow deep end-of-quarter shots without hurting shooting percentages*. The Associated Press. Haettu 11.11.2025 osoitteesta <https://www.nba.com/news/nbas-heave-rule-will-allow-deep-end-of-quarter-shots-without-hurting-shooting-percentages>
- Ruihley B.J., Billings A.C. & Buzzelli N. (2020). A Swiftly Changing Tide: Fantasy Sport, Gambling, and Alternative Forms of Participation. Teoksessa Krzywinska, T. (toim.), *Games and Culture 2021*, 16(6), 681–701. Sage Journals. <https://doi.org/10.1177/1555412020966161>
- Ruuhonen, S. (17.10.2014). Välikysymykset opposition aseena. *Eduskuntatutkimuksen keskus*. Haettu 17.11.2025 osoitteesta <https://blogit.utu.fi/ekeskus/2014/10/17/valikysymykset-opposition-aseena/>
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. (2006). *Menetelmäopetuksen tietovaranto*. KvaliMOTV. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Haettu 11.3.2026 osoitteesta [https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6\\_3\\_3.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3_3.html)
- Saari, L. (2019). *Kuluttajayhteisöt fantasiaurheilupeleissä* [Pro gradu –tutkielma, Jyväskylän yliopisto]. JYX-julkaisuarkisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-201906273499>
- Sauro, J. (3.2.2011). *Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)*. MeasuringU. Haettu 3.11.2026 osoitteesta <https://measuringu.com/sus/>
- Serazio, M. (2008). Virtual Sports Consumption, Authentic Brotherhood: The Reality of Fantasy Football. Teoksessa Hugenberg, L.W., Haridakis P.M. & Earnhardt A.C. (toim.) *Sports Mania: essay on fandom and the media in the 21st century*, 229–242. McFarland & Company. Noudettu osoitteesta <https://www.yumpu.com/en/document/view/3620148/virtual-sports-consumption-authentic-brotherhood-the-reality-of>
- Singh Brar, S. (1.9.2017). *Indian Railway Case study: how to use Double diamond process in UX*. UX Collective. Haettu 11.12.2025 osoitteesta <https://uxdesign.cc/how-to-use-double-diamond-process-in-ux-practice-e437f3e3ce47>
- Sotamaa, O. (2013). Arkipäivän fantasiaa. Taidosta faniudesta ja pelirytmistä fantasiajalkapallossa. Teoksessa Suominen, J., Koskimaa, R., Mäyrä, F., Saarikoski, P. & Sotamaa, O. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, 73–91. Tampereen yliopisto. Noudettu osoitteesta [https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013\\_06.pdf](https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_06.pdf)
- Spagnolo, L., Bolchini, D., Paolini, P. & Di Blas, N. (2010). Beyond Findability – Search-Enhanced Information Architecture for Content-Intensive Rich Internet Applications. Teoksessa Madsen, D. (toim.) *Journal of Information Architecture*, 2(1), 21–40. DOI:10.55135/1015060901/101.003/3.012

- Stark, D. (2017). *A qualitative examination of the social manifestations of participatin in fantasy sports* [Opinnäytetyö, University of Kansas]. KU ScholarWorks.  
<https://hdl.handle.net/1808/26121>
- STT (19.6.2025). *Eduskunta jäi kesätauolle – syysistunto alkaa syyskuun alussa*. Yle. Haettu 13.11.2025 osoitteesta <https://yle.fi/a/74-20168772>
- Sundman, R. (2.5.2021). *Onko tyhjä ääni annettu ääni? Ei ole, katsoi muun muassa perustuslakivaliokunta 1990-luvulla*. Yle. Haettu 29.3.2026 osoitteesta <https://yle.fi/a/3-11911007>
- Suomen perustuslaki (731/1999). Annettu Helsingissä 11.6.1999.  
<https://www.finlex.fi/fi/lainsaadanto/1999/731>
- Suutari, J. (31.10.2018). *Eduskunnan arkiston alkuperäis- ja muut aineistot*. Eduskunta. Haettu 19.11.2026 osoitteesta  
<https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/kirjasto/aineistot/eduskunta/arkistonaineistot-tietopaketti/Sivut/default.aspx>
- The Associated Press (20.11.2009). *Fantasy football isn't just for fans -- NFL players are hooked, too*. Haettu 11.11.2025 osoitteesta <https://www.nfl.com/news/fantasy-football-isn-t-just-for-fans-nfl-players-are-hooked-too-09000d5d8145ad3d>
- Tilastokeskus (2023a). *Eduskuntavaalit* [verkkojulkaisu]. Viiteajankohta: 5.4.2023. ISSN=1799-6252. Helsinki: Tilastokeskus [Viitattu: 18.11.2025]. Saantitapa:  
<https://stat.fi/julkaisu/cl8mvtlxt143o0cvzel1m7esx>
- Tilastokeskus (2023b). *Eduskuntavaalit* [verkkojulkaisu]. Viiteajankohta: 2.4.2023. ISSN=1799-6252. Helsinki: Tilastokeskus [Viitattu: 18.11.2025]. Saantitapa:  
<https://stat.fi/julkaisu/cl8lkinf9pwt30cvz5uvtgprk>
- Ulrich, K. & Eppinger, S. (2011). *Product design and development 5th edition*. McGraw-Hill.
- Unwin, A. (2020). Why is data visualization important? What is important in data visualization. Teoksessa Hand, D. (toim.) *Harvard Data Science Review*, 2.1., 1.  
<https://doi.org/10.1162/99608f92.8ae4d525>
- UXPin (5.7.2025). *Double Diamond Design Process – The Best Framework for a Successful Product Design*. Haettu 11.12.2025 osoitteesta <https://www.uxpin.com/studio/blog/double-diamond-design-process/>
- Valtioneuvosto (n.d.a). *Valtioneuvosto ja eduskunta*. Haettu 13.11.2025 osoitteesta  
<https://valtioneuvosto.fi/tietoa/valtioneuvosto-ja-eduskunta>
- Valtioneuvosto (n.d.b) *Suomen hallitukset ja ministerit*. Haettu 20.11.2025 osoitteesta  
<https://valtioneuvosto.fi/hallitukset-ja-ministerit/hallitukset-/gov/vanhanen-ii>
- Valtioneuvosto (n.d.c) *Suomen hallitukset ja ministerit*. Haettu 20.11.2025 osoitteesta  
<https://valtioneuvosto.fi/hallitukset-ja-ministerit/hallitukset-/gov/orpo>
- Valtioneuvosto (n.d.d) *Tietoa valtioneuvostosta*. Haettu 3.4.2026 osoitteesta  
<https://valtioneuvosto.fi/tietoa-valtioneuvostosta>

- Weber, R. & Cobaugh, D. (2008). Developing and executing an effective research plan. Teoksessa *American Journal of Health-System Pharmacy*, 65(21), 2058–2065. Oxford Academic.  
<https://doi.org/10.2146/ajhp070197>
- Wever, R. Ruiz, J. F., & Bengtsson, M. (2019). Structure versus Meaning: Client-Designer Dynamics around Sustainability Ambitions. Teoksessa *EcoDesign 2019 International Symposium* (s. 217–222).
- Wood, L. E. (1997). Semi-structured interviewing for user-centered design. Teoksessa Rheinfrank, J. (toim.) *Interactions*, 4(2), 48–61. Association for Computing Machinery.  
<https://doi.org/10.1145/245129.245134>
- World Wide Web Consortium (2025). *Understanding SC 2.5.8: Target Size (Minimum) (Level AA)*. W3C. Web Accessibility Initiative. Haettu 20.3.2026 osoitteesta  
<https://www.w3.org/WAI/WCAG22/Understanding/target-size-minimum.html>
- Wynn, D. C., & Eckert, C. M. (2017). Perspectives on iteration in design and development. Teoksessa *Research in Engineering Design*, 28(2), 153–184. Springer. <https://doi.org/10.1007/s00163-016-0226-3>
- Xia, V. (11.9.2017). *UX vs UI vs IA vs IxD : 4 Confusing Digital Design Terms Defined*. UX Planet. Haettu 27.11.2025 osoitteesta <https://uxplanet.org/ux-vs-ui-vs-ia-vs-ixd-4-confusing-digital-design-terms-defined-1ae2f82418c7>
- Yle Areena (n.d). *Eduskuntalähetykset*. Yle. Haettu 18.11.2025 osoitteesta <https://areena.yle.fi/1-3411685>

# Liitteet

## Liite 1

Käyttäjätestauksen suunnitelma.

### **Käyttäjätestauksen kuvaus**

Käyttäjä pääsee tutkimaan, minkälaisia elementtejä (uutisikkuna, sarjataulukoita, näkymiä yms.) tutkielmassa luodussa Suomen eduskuntaan pohjautuvassa fantasiaurheilupelissä on toiminnallisen prototyypin kautta. Käyttäjää pyydetään selailemaan listauksia kansanedustajista eri viikoilta ja tutustumaan prototyypissä tarjottaviin materiaaleihin. Näiden materiaalien pohjalta käyttäjä saa valita omaan fantasiajoukkueeseensa yhden ennalta annetuista kansanedustajista (yksi vaihtoehto per puolue). Tämän avulla saadaan demonstroitua fantasiaurheilupelin tarkoitusta, eli tietoon, arvoihin tai tuuriinkin perustuvaa arvausta siitä, kuka saavuttaa tulevalla pelikierroksella parhaimmat pisteet.

Valinnan jälkeen käyttäjä pääsee arvioimaan ja kertomaan mielipiteensä siitä, oliko prototyypissä hänelle mieleisiä ja hyödyllisiä elementtejä, mitä mieltä hän oli käyttöliittymästä ja voisiko prototyypillä kuvattavalla pelillä olla vaikutusta hänen politiikan seuraamiselleen.

### **Pro gradu tutkielman tutkimuskysymykset**

1. Millaisia elementtejä Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin tulee sisältää hyvän käyttäjäkokemuksen saavuttamiseksi?
2. Minkälainen on hyvä käyttöliittymä Suomen eduskuntaan pohjautuvalle fantasiaurheilupelille?
3. Minkälainen vaikutus Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelin pelaamisella olisi politiikan seuraamiseen.

### **Käyttäjätestauksen rakenne:**

1. Käyttäjätestauksen aloittaminen: täytetään suostumus- ja taustatietolomake
2. Selitys (tarvittaessa aiheesta ja) mitä käyttäjätestauksessa tehdään
3. Sovellukseen tutustuminen ja annetun tehtävän suorittaminen (kansanedustajan valinta)
4. Likertin asteikon täyttäminen ja puolistrukturoitu haastattelu käyttäjän kokemuksista
5. Osallistujan vapaat kommentit ja haastattelun päättäminen

### **Aineiston keruu**

Puolistrukturoitu haastattelu, taustatietolomake, Likertin asteikko (SUS)

## Liite 2

### Käyttäjätestauksen suostumuslomake.

Luottamuksellinen - Confidential (3Y)

**Suostumuslomake käyttäjätestaukseen**

Nro:

Päivämäärä:

Tämän käyttäjätestauksen tarkoituksena on Suomen eduskuntaan pohjautuvan fantasiaurheilupelikonseptin testaaminen. Tutkimuksen aiheena on Suomen eduskuntaan pohjautuvan pelin sisältämien elementtien ja käyttöliittymän muotoilu. Tutkimuksen aiheena on myös tutkia fantasiaurheilupelin pelaamisen vaikutusta politiikan seuraamiseen. Tutkimus toteutetaan edellä mainittua peliä kuvaavan mobiilisovelluksen toiminnallisen prototyypin avulla. Käyttäjätestauksessa osallistuja tutustuu pelin käyttöliittymään, toimintoihin ja sisältöihin. Tehtävänä on valita fantasiajoukkueeseen yksi osallistujan haluama kansanedustaja ennalta annetuista vaihtoehdoista. Käyttäjätestaus on osa Sampo Tervon tekemää pro gradu tutkielmaa Taiteiden tiedekunnassa Lapin yliopistossa, jota ohjaa yliopisto-opettaja Siiri Paananen.

Osallistumisesi käyttäjätestaukseen on täysin vapaaehtoista ja käyttäjätestauksen voi keskeyttää milloin tahansa. Aineistoa kerätään taustakysymyksillä, Likert-kaaviosta saaduista tuloksista ja haastattelemalla käyttäjää. Käyttäjätestaus kestää noin 60 minuuttia ja se tallennetaan äänittämällä ja videokuvaamalla. Aineisto anonymisoidaan ja käsitellään luottamuksellisesti. Tämä tarkoittaa sitä, että tutkija ei pysty jälkikäteen poistamaan tiettyä aineistoa muun aineiston joukosta, sillä yksittäisen osallistujan tunnistaminen ei ole mahdollista. Haastatteluaineisto litteroidaan Sampo Tervon toimesta ja säilytetään korkeintaan 2 vuotta. Vastauksia käytetään tutkimuksen aineistona ja niitä voidaan käyttää muun muassa osana pro gradu tutkielmaa tai sen liitteinä, sitä esiteltäessä ja siihen liittyvissä artikkeleissa.

Allekirjoittamalla hyväksyt osallistumisen tutkimukseen ja tulosten käyttämisen edellä mainitulla tavalla.

Tutkijan yhteystiedot:

Sampo Tervo, [samtervo@ulapland.fi](mailto:samtervo@ulapland.fi)

Osallistujan allekirjoitus: \_\_\_\_\_ Aika ja paikka: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, 2026 **Rovaniemi**

Tutkijan allekirjoitus: \_\_\_\_\_ Aika ja paikka: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, 2026 **Rovaniemi**

## Liite 3

Käyttäjätestauksen taustatietolomake.

Luottamuksellinen - Confidential (3Y)

### Taustatietoa

Nro:

Ympyröi/merkitse vastauksesi

Päivämäärä:

1. Ikä: \_\_\_\_\_

2. Sukupuoli:

Mies

Nainen

En tahdo vastata

Muu: \_\_\_\_\_

3. Kuinka usein pelaat fantasiaurheilupelejä?

---

4. Mitä kautta seuraat politiikkaa?

---

## **Liite 4**

Käyttäjätestauksen tehtävänannossa annetut vaihtoehdot osallistujan fantasiajoukkueeseen.

Luottamuksellinen - Confidential (3Y)

### **VAIHTOEHTOSI FANTASIAJOUKKUEESEESI**

**Ben Zyskowicz, Kok.**

**Jaana Strandman, PS.**

**Paula Werning, SD.**

**Mauri Kontu, Kesk.**

**Hanna Sarkkinen, Vas.**

**Sofia Virta, Vihr.**

**Henrik Wickström, RKP**

**Sari Tanus, KD.**

**Harry Harkimo, Liik.**

**Timo Vornanen, TV**

## Liite 5

Likertin asteikko System Usability Scale -menetelmälle ominaisilla väittämillä.

Luottamuksellinen - Confidential (3Y)

1. Luulen, että haluaisin käyttää tätä järjestelmää usein.

Vahvasti eri mieltä 

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Vahvasti samaa mieltä

2. Mielestäni järjestelmä oli tarpeettoman monimutkainen.

Vahvasti eri mieltä 

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Vahvasti samaa mieltä

3. Mielestäni järjestelmää oli helppo käyttää.

Vahvasti eri mieltä 

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Vahvasti samaa mieltä

4. Luulen, että tarvitsen teknisen henkilön tukea, jotta osaisin käyttää järjestelmää.

Vahvasti eri mieltä 

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Vahvasti samaa mieltä

5. Mielestäni tämän järjestelmän eri osat toimivat hyvin yhteen.

Vahvasti eri mieltä 

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Vahvasti samaa mieltä

6. Mielestäni tässä järjestelmässä oli liikaa epä johdonmukaisuutta.

Vahvasti eri mieltä 

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Vahvasti samaa mieltä

7. Luulen, että useimmat oppisivat käyttämään tätä järjestelmää hyvin nopeasti.

Vahvasti eri mieltä 

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Vahvasti samaa mieltä

8. Järjestelmän käyttö oli mielestäni erittäin hankalaa.

Vahvasti eri mieltä 

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Vahvasti samaa mieltä

9. Tunsin oloni erittäin varmaksi järjestelmää käyttäessä.

Vahvasti eri mieltä 

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Vahvasti samaa mieltä

10. Minun piti oppia paljon asioita ennen kuin pääsin käyttämään tätä järjestelmää sujuvasti.

Vahvasti eri mieltä 

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Vahvasti samaa mieltä

## Liite 6

Käyttäjätestauksen puolistrukturoidussa haastattelussa kysytyt kysymykset.

Luottamuksellinen - Confidential (3Y)

### Haastattelukysymykset:

Oliko pelissä tarpeeksi elementtejä auttamaan kansanedustajan valinnassa fantasiajoukkueeseesi?

Mitä ajatuksia sinulle heräsi pelin kilpailullisista elementeistä?

Mitä ajatuksia pelin graafisista elementeistä heräsi (ilme, asettelu, värit, kuvakkeet yms.)?

Mistä pidit pelissä?

Mitä kehittäisit pelissä?

Kenet valitsit joukkueeseesi ja miksi?

Nousiko esiin muita kansanedustajia, joita haluaisit tai et haluaisi joukkueeseesi? Vaihtoehtojen ulkopuoleltakin.

Olisiko peli hyvä tapa seurata kansanedustajien aktiivisuutta?

Pidätkö jotakin kansanedustajan tapaa olla aktiivinen arvokkaampana kuin jotakin toista? Esim.

Onko puheen pitäminen arvokkaampaa, kuin talousarvioaloitteen tekeminen?

Opitko pelistä jotakin uutta eduskuntaan/kansanedustajiin liittyvää?

Miten suuri tai pieni pisteiden määrä vaikuttaisi mielipiteisiisi kansanedustajista (yksittäinen tai ryhmä kansanedustajia, esim. puolue)?

Vaikuttaisiko pisteiden määrä äänestyskäyttäytymiseesi?

Minkälaista keskustelua uskoisit pelin kautta syntyvän (lähipiirissäsi tai yleisesti)?

VAPAA KOMMENTTI: