

TAMPEREEN YLIOPISTO

Jari Seppälä

**VERKKOMEDIA OSALLISTUMISEN VÄLINEENÄ
– CASE TAMPEREEN KAUPUNKISUUNNITTELUPELI**

Kaupunkisuunnittelun ja Internetin interaktiivisuuden yhdistävä evaluointitutkimus

Tiedotusopin pro gradu -tutkielma
Toukokuu 2000

TIIVISTELMÄ

TAMPEREEN YLIOPISTO

Tiedotusopin laitos

SEPPÄLÄ, JARI: Verkkomedia osallistumisen välineenä – case Tampereen kaupunkisuunnittelupeli

Pro gradu -tutkielma, 101 s.

Tiedotusoppi

Toukokuu 2000

Tämä tutkimus selvittää Internet-tietoverkon tarjoamia mahdollisuuksia kansalaisten osallistumiseen. Käytännön esimerkkinä on tutkittu Tampereen kaupungin www-sivuilla toteutetun Viinikka–Nekalan alueen kaupunkisuunnittelupelin käyttökelpoisuutta. Samalla pohdin verkkopalvelujen tarjoajien – julkisen hallinnon ja joukkotiedotusvälineiden – roolia osallistumisen aktivoimisessa ja kanavoimisessa.

Taustalla ovat viime vuosien vaatimukset ja pyrkimykset hallinnon avoimuuden lisäämiseksi ja kansalaisten osallistumisen aktivoimiseksi sekä tietoyhteiskuntastrategioiden tavoitteet interaktiivisen ja tehokkaan päätöksenteon kehittämiseksi uuden informaatioteknologian ja sähköisten palvelujen avulla.

Noin puolet suomalaisista on joskus käyttänyt Internetiä. Yli puoli miljoonaa suomalaista on vierailut oman kuntansa sähköisissä palveluissa kolmen kuukauden sisällä. Kunnat ovat perusesittelyiden ohella ryhtyneet tarjoamaan www-sivuillaan myös palautteen ja osallistumisen mahdollisuuksia. Henkilön sähköinen tunnistaminen tekee verkko-osallistumisesta entistä uskottavampaa.

Verkko-osallistumisen edellytykset kiteytyvät kolmeen tekijään, jotka ovat verkkoon pääsy, osallistumisen motivaatio ja kommunikaatiokyky. Uuden, teknisen välineen käytön fyysiset ja henkiset ongelmat saattavat jopa eriarvoistaa väestöä. Verkko-osallistuminen edellyttää myös keskustelukulttuurin kehittymistä, asioiden valmistelun aitoa avautumista sekä monitahoisten päätösten vastuukysymysten sisäistämistä. Vaikka verkkoon pääsy ja kommunikaatiokyvyn omaksuminen voitaisiinkin ratkaista, motivaatio on pysyvä inhimillinen tekijä. Kiinnostusta lisäävät asian tärkeys, konkreettisuus ja läheisyys.

Verkkodemokratia on vielä kaukana ihannelanteesta, jossa kaikki käyttävät hyväksi mahdollisuutta osallistumiseen. Viinikka–Nekalan kaupunkisuunnittelupeliin osallistui 0,75 % alueen 4 774 asukkaasta. Kaikkiaan vastauksia tuli kahden kuukauden aikana 284 kappaletta. Joka tapauksessa voitiin todeta, että verkkomedian käyttö lisää asioista tiedottamista, asioihin perehtyvien kansalaisten joukkoa sekä kansalaispalautteen määrää. Suunnitelmien havainnollistaminen on helppoa. Niihin tutustumisen sekä osallistumisen kynnyks madaltuu. Motiivin merkittävin tekijä, osallistumisen

vaikuttavuus, jäi tässä pelissä kaavoittajien lupauksen varaan, koska kysymys oli hyvin alustavasta suunnitteluvaiheesta.

Kaupunkisuunnittelupelin kaltaisten sovellusten voidaan olettaa herättävän kiinnostusta paitsi läheisyytensä, tärkeytensä ja konkreettisuutensa takia, myös viihteellisen lähestymistavan vuoksi. Ihminen leikkii ja kilvoittelee luonnostaan, ja suomalaiset ovat innokkaita pelaajia. Kotitietokoneen ääressä aikuinenkin voi toteuttaa leikkimisen tarpeitaan. Interaktiivinen tietokonepeli on myös hyvä oppimisen väline.

Osana tätä tutkielmaa tein suppean mielipidekyselyn verkkokeskustelun merkityksestä tamperelaisten eri keskusteluosapuolien keskuudessa. Verkkokeskustelu ei vastaajien mielestä ole yhtä tärkeää kuin kansalaiskeskustelu yleensä, mutta enemmistö toivoi kuitenkin kaikkien osapuolten osallistuvan keskusteluun. Kaavoitus nimettiin kiinnostavimmaksi paikalliseksi keskustelunaiheeksi.

Selvitin myös suomalaisten verkkolehtien tarjoamia mahdollisuuksia ja yllykkeitä osallistumiseen ja yhteisiin asioihin vaikuttamiseen. Vaikka Internetistä löytyy jo 99 verkkolehteä, ei impulsseja kansalaisten osallistumiseen niissä juuri tarjota. Sen sijaan perinteisen median rooli on merkittävä verkko-osallistumisen aktivoimisessa.

Kunta-alan asiantuntijat uskovat, että tietoyhteiskunnan vaikutukset ovat tulevina vuosina mittavat kuntien toiminnassa. Tekniikan kehitys ja tehokkuuden tavoittelu vaikuttavat samaan suuntaan, ja toimintakulttuuri muuttuu väistämättä. Yhteiskunnallinen muutos nähdään niin voimakkaana, että on ryhdytty puhumaan uudesta osallistuvan demokratian teoriasta. Teoria nojaa siihen, että ihmiset haluavat entistä enemmän osallistua itseään koskevien päätösten tekoon. Yksi merkittävä väylä tähän on tulevaisuudessa tietoverkko.

Tämän tutkielman tulosten ja käytännön kokemusten perusteella en kuitenkaan usko kaikkein korkealentoisimpiin utopioihin virtuaaliyhteisöistä tai Internetissä elävistä ja toimivista kolmiulotteisista kaupungeista, joissa asukkaat voivat hoitaa kaikki asiansa, täyttää sosiaalisuuden tarpeensa ja päättää yhdessä yhteisistä asioista. Verkkopalvelut helpottavat julkisten palvelujen saatavuutta, vuorovaikutukselle tarjoutuu yksi helppo väline ja verkko-osallistuminen auttaa edustuksellista päätöksentekojärjestelmää yhteisten asioiden hoitamisessa. Tämäkin edellyttää hyvin rakennettua verkkovirastoa, kansalaisten mediataitojen ja verkkoon pääsyn kohentumista, keskustelu- ja toimintakulttuurin muutoksia sekä tiedotusvälineiden tukea asialliselle ja toimivalle vuorovaikutukselle. Mahdollisuudet ovat olemassa, hyviä keinoja on tarjolla – tarvitaan määrätietoista ja kaikilla lohkoilla etenevää kehitystyötä.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	8
1.1 Tausta.....	8
1.2 Lähtökohdat	9
1.3 Tutkimuksen tarkoitus	11
2 KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY.....	13
2.1 Verkkomedia	13
2.2 Verkko-osallistuminen ja verkkodemokratia	14
3 TIETOVERKKO DEMOKRATIAN VÄLINEENÄ	16
3.1 Osallistuminen tietoyhteiskunnassa.....	16
3.2 Tarvitaanko verkko-osallistumista	17
3.3 Verkko-osallistumisen edellytykset.....	21
3.4 Verkkopalvelujen käyttö	24
3.5 Kansalaisten aktivoiminen verkossa.....	25
3.6 Osallistuminen kaupunkisuunnittelussa.....	27
3.7 Teledemokratian ongelmat	30
4 VERKKODEMOKRATIAN TOTEUTUMINEN	33
4.1 Ulkomaisia kokemuksia	33
4.2 Kuntien Internet-palvelut ja verkko-osallistumiskokeilut	35
4.3 Suomalaisten verkkolehtien impulssit osallistumisen lisäämiseksi.....	39
4.4 Tampereen vuorovaikutteinen virtuaalivirasto	42
4.4.1 Palaute	46
4.4.2 Keskustelu	47
4.4.3 Talousfoorumi	51
4.4.4 Kansalaiskioski.....	53

5 CASE: KAUPUNKISUUNNITTELUPELI	55
5.1 Projektin tarkoitus	55
5.2 Pelin lähtökohdat ja käytännön toteutus	57
5.3 Pelin käyttö	62
5.4 Pelaajien kommentit	66
5.5 Julkinen palaute	68
5.6 Arviointia	69
6 TULEVAISUUDEN VERKKO-OSALLISTUMINEN	73
6.1 Tietoyhteiskunnan trendit, visiot ja utopiat	73
6.2 Kunta osallistavassa tietoyhteiskunnassa.....	77
6.2.1 Verkkoviestintä kunnan tehtäväkentässä	77
6.2.2 Demokratian haaste.....	79
6.2.3 Henkilön sähköinen tunnistaminen.....	80
6.3 Osallistava virtuaalinen yhteisö.....	81
6.3.1 Verkkoyhteisö	82
6.3.2 Virtuaalikunta.....	83
7 JOHTOPÄÄTÖKSET	85
7.2 Verkon käytön toteutuminen.....	86
7.3 Verkko-osallistumisen toteutuminen.....	88
LÄHTEET:.....	91

Kuvaluettelo

Kuva 1. Internetin käyttäjien usko teledemokratiaan	20
Kuva 2. Tampereen kaupungin kotisivu 10.4.2000	42
Kuva 3. HTML-sivujen haut www.tampere.fi -palvelimelta 1995–2000	43
Kuva 4. Tärkein syy Tampereen verkkosivuilla käymiseen, syksy 1999	45
Kuva 5. Mieli pide Internet-keskustelun tärkeydestä eri ryhmissä	49
Kuva 6. Keskustelusivujen kirjoituksiin vastaamisen tärkeys eri ryhmissä	50
Kuva 7. Internet-mielipiteiden huomioon ottamisen tärkeys eri ryhmissä	50
Kuva 8. Viinikka–Nekalan kaupunkisuunnittelupelin etusivu	55
Kuva 9. Viinikka–Nekalan sijainti Tampereella	57
Kuva 10. Muotiala, yksi kahdestatoista pelattavasta alueesta valittuna	59
Kuva 11. Erätien alue valittuna ja 20 asukkaan vaihtoehto tarkasteltavana	60
Kuva 12. Vähäisen rakentamisen seuraukset	61
Kuva 13. Raskaan rakentamisen seuraukset	62
Kuva 14. Vastaajien asuinpaikka	63
Kuva 15. Vastaajien ikäjakauma	63
Kuva 16. Iidesjärven rannan rakentamishalukkuus	64
Kuva 17. Siirtolapuutarhan rakentamishalukkuus	65
Kuva 18. Vihiojan puiston rakentamishalukkuus	65
Kuva 19. Kansallisen vision linjaukset	75

Taulukkoluetelo

Taulukko 1. Demokratian muodot	14
Taulukko 2. Suosituimmat palvelut (www.tampere.fi), helmikuu 2000	44
Taulukko 3. Tampereen kaupungin keskustelusivujen aiheet 1996–1999	48
Taulukko 4. Eräiden mielipiteiden esiintymisen tiheys vastaajien mielipiteissä asuinpaikan mukaan jaoteltuna	66

Saatteeksi

Valmistuin Tampereen yliopiston toimittajatutkinnosta vuonna 1978. Journalismin perusasiat ovat yhä ennallaan, mutta välineet ja viestinnän osapuolten roolit ovat muuttuneet paljon. Silloisen tutkielmani tein televisiouutisten aihevalinnasta – MTV:n uutistoiminnan suunnitteluvaiheessa. Nyt jo kellastuneilta tutkielman sivuilta löytyy ajankuvaa:

”Television uutislähetyksillä on hyvät mahdollisuudet tavoittaa suuri osa suomalaisista ja tarjota nopeasti tietoja päivän tapahtumista. Sähköinen tiedotusväline on uutisvälityksiensä nopeudessa lyömätön verrattuna graafisiin joukkotiedotusvälineisiin eli lehdistöön. Televisio pystyy vielä haavoittuvuudessaan voittamaan radion.” (Seppälä 1977, 2.)

Kun syksyllä 1998 ryhdyin opiskelemaan tietoverkkomaisterin tutkintoa noin kymmenen toimittaja- ja kymmenen tiedottajavuoden jälkeen, viestinnän kenttä oli hyvin erilainen. Verkkojournalismi ja verkkojulkaiseminen (nämäkin termit hymyilyttävät 20 vuoden päästä, arvaan) on avannut uusia mahdollisuuksia vastavuoroiseen viestintään. Paikallisella tasolla verkossa viestiminen on parhaimmillaan median, julkisen hallinnon ja kuntalaisten monisuuntaista, nopeata ja aktiivista vuoropuhelua. Tätä verkko-osallisuutta pyrin tässä tutkimuksessa pieneltä osalta valottamaan: millaisia osallistumisen mahdollisuuksia uusi teknologia avaa kuntalaisille, miten julkinen hallinto avautuu vuoropuheluun ja miten vuoropuhelu toimii. Kuntalaisten aktivoimista etsin sekä joukkoviestimien toiminnasta verkossa että erityisesti uuden välineen interaktiivisista ja viihteellisistä keinoista.

Tutkimuksen kohteena oleva kaupunkisuunnittelupeli on tehty Tampereen yliopiston tietoverkkomaisteriohjelman projektityönä. Suurimmat kiitokset tämän selvityksen edellytyksien luomisesta kuuluvat luonnollisesti pelin rakentajille, joita olivat Auvo Mäkinen, Martti Holma ja Pasi Kiviniemi – itseni ohella. Tärkeänä taustavaikuttimena on ollut myös Tampereen yliopiston Journalismin tutkimusyksikön *Locality in the Global Net – Paikallisuus verkkomediassa* -projekti, joka antoi tarpeellista virikettä ja kritiikkiä työhön. Kolmas oleellinen osapuoli oli Tampereen kaupungin kaavoitusyksikkö, joka lähti hankkeeseen ennakkoluulottomasti ja innostuneesti mukaan.

Tutkimus kartoittaa samalla viime vuosien tietoyhteiskuntakehitystä ja viestinnän kehitystä paikallisella tasolla Tampereen kaupungin verkkopalvelujen alkutaipaleelta. Tämä on myös oman käytännön työni ja omien opintojen yhteenveto ja ehkäpä myös tulevaisuuden suunnan näyttäjä. Kuten 20 vuoden takainen teksti osoittaa, uusista ja oudoista ilmiöistä tulee hyvin pian itsestäänselvyyksiä. Silloin pohdittiin, voisiko Suomessa olla toisetkin suomenkieliset tv-uutiset. Nyt selvitän, mahtuuko mediakentälle kolmas osapuoli tiedon tuottajan ja journalistin rinnalle: osallistuva ja aktiivinen kuntalainen. Viimeistään 20 vuoden päästä senkin tiedämme.

Kiitokset arvokkaasta tuesta työtovereilleni – erityisesti tietoverkkomaisteri Päivi Kuusistolle – sekä vaimolleni Varpulle hänen tähän työhön antamastaan tilasta, kannustuksesta ja – osallisuudesta.

Kurussa 6.5.2000, lintujen kevätkonserttia kuunnellessa – muistutuksena siitä, että elävä elämä yhä on parhaimmillaan luonnossa, ei tietoverkossa.

1 JOHDANTO

1.1 Tausta

Kreikan kaupunkivaltioiden ihanteena oli, että kaikki kansalaiset pääsivät päättämään yhteisistä asioistaan. Platonin (428-347 eKr.) mukaan 5 040 hengen asukasluku ”sopii sekä sodan että rauhan tarkoituksiin, kaikenlaisiin sopimuksiin ja yhteishankkeisiin, veroihin ja jakotoimituksiin” (Platon 1986, 130).

Platon lähti laskelmissaan täysin toisista lähtökohdista kuin tänään puhuttaessa lähidemokratiasta. Tietoyhteiskunta on monin tavoin globaalien lainalaisuuksien, mutta myös mahdollisuuksien edessä. Peruskysymykset ovat kuitenkin pitkälti samat ihmisten toimeentuloon, keskinäiseen kanssakäymiseen, yhteisten asioiden hoitoon ja ympäristön turvallisuuteen liittyvät ongelmat.

Tasavallan presidentti Martti Ahtisaari arpikoi tulevaisuuden kansalaisyhteiskuntaa eurooppalaisessa asiantuntijakonferenssissa syksyllä 1999 mm. seuraavasti:

”Toimiva demokratia ja vapaa kansalaisyhteiskunta ovat osoittautuneet pysyvän rauhan parhaimmiksi takeiksi. – – Demokratia näyttää olevan jotain sellaista, joka on rakennettava joka päivä uudelleen. Uusista haasteista vakavimpia on ihmisten vieraantuminen yhteiskunnallisesta vallankäytöstä. Liian moni kokee, että valta karkaa jonnekin kauas järjestelmien sokkeloihin; niin kauas, ettei ole mitään hyötyä edes antaa vaaleissa omaa ääntään. – – Vaikka tiedonvälitys pitää meidät hyvin perillä tapahtuvasta, uusia osallistumisen ja vaikuttamisen keinoja ei ole kehittynyt. Emme tiedä riittävästi, miten moderni media vaikuttaa – ja miten se voisi vaikuttaa – demokraattiseen prosessiin, esimerkiksi kykyyn ylläpitää valitsijoiden ja valittujen välistä aitoa vuoropuhelua.” (Ahtisaari 1999.)

Presidentti yhtyi Euroopan unionin ja Suomen hallituksen ohjelmissaan lausumiin tavoitteisiin tietoyhteiskuntakehityksen tukemisesta:

”Muutos ei synnytä vain uhkia vaan aina myös mahdollisuuksia. Esimerkiksi moderni tietotekniikka antaa kokonaan uudet mahdollisuudet vaikuttamiseen ja päätöksentekoon, jos meillä on tahtoa ja kykyä käyttää niiden antamia mahdollisuuksia. Juuri nyt on demokratiaa koskevien innovaatioiden aika.” (Ahtisaari 1999.)

Jokaiseen suomalaisen kotiin jaettiin 1. maaliskuuta 2000 voimaan astunut Suomen perustuslaki. Lain 14. pykälä määrää: ”Julkisen vallan tehtävänä on edistää yksilön mahdollisuuksia osallistua yhteiskunnalliseen toimintaan ja vaikuttaa häntä itseään koskevaan päätöksentekoon.” (Suomen perustuslaki 2000, 12.)

Tampereen kaupunki on sekä strategiassaan että käytännön toiminnassaan painottanut tietoyhteiskunnan kehittämistä ja kuntalaisten osallistumista – ja näiden asioiden yhdistämistä. Kaupunginjohdaja Jarmo Rantanen totesi lehtihaastattelussa keväällä 1999 olevansa huolissaan äänestysprosentin hiipumisesta ja ihmisten vähäisestä mielenkiinnosta yhteisiin asioihin. ”Mietimme koko ajan keinoja, miten tamperelaiset saataisiin mukaan keskusteluun ja vaikuttamaan asioihinsa.” (Torvinen 1999.)

Viinikka–Nekalan kaupunginosa on äänestysaktiivisuudella mitaten passiivisimpia alueita Tampereella. Vuoden 1996 kunnallisvaaleissa tällä alueella äänesti vain runsaat 40 prosenttia asukkaista. Alueella asuu 4 774 tamperelaista, vuonna 2020 arviolta 6 500. Asukasmäärä osuu sattumalta aika lähelle Platonin ihanneyhteisön kokoa. Kun tämän päivän osallistumisen ongelmiin on käytettävissä 2000-luvun teknologia, on syytä kysyä ja kokeilla, toimiiko lähidemokratia tässä yhteisössä uuden tietotekniikan avulla.

1.2 Lähtökohdat

Tutkimuksen lähtökohtina voidaan pitää yhtäältä lainsäädännön ja strategioiden korostamaa osallistumisen ja demokratian vaatimusta, toisaalta tietotekniikan ja verkottumisen avaamia mahdollisuuksia ja ongelmia.

Vuonna 1995 voimaan tullut uusi kuntalaki korostaa aktiivista tiedottamista suunnitelmista, päätöksistä ja niiden vaikutuksista. Myös palautteen antamisen mahdollisuuksista pitää kuntalaisille tiedottaa. Osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksista säädetään 27. pykälässä:

”Valtuuston on pidettävä huolta siitä, että kunnan asukkailla ja palvelujen käyttäjillä on edellytykset osallistua ja vaikuttaa kunnan toimintaan. Osallistumista ja vaikuttamista voidaan edistää seuraavasti:

- 1) valitsemalla palvelujen käyttäjien edustajia kunnan toimielimiin;
- 2) järjestämällä kunnan osa-alueita koskevaa hallintoa;
- 3) tiedottamalla kunnan asioista ja järjestämällä kuulemistilaisuuksia;
- 4) selvittämällä asukkaiden mielipiteitä ennen päätöksentekoa;
- 5) järjestämällä yhteistyötä kunnan tehtävien hoitamisessa;
- 6) avustamalla asukkaiden oma-aloitteista asioiden hoitoa, valmistelua ja suunnittelua; sekä
- 7) järjestämällä kunnallisia kansanäänestyksiä.”

(Kuntien tiedottaminen 1995, 3 ja 36.)

Suomea tietoyhteiskunnaksi ohjaava strategia määritteli vuonna 1995 yhdeksi tavoitteeksi yksilön mahdollisuuksien ja kansalaisyhteiskunnan edistämisen. (Suomi tietoyhteiskunnaksi 1995, 22.)

Tietoyhteiskuntastrategian uudistamistyön yhteydessä puhuttiin jo enemmän tietoverkkojen hyödyntämisestä kansalaisten osallistumisessa:

”Tietoverkot tarjoavat mahdollisuuden parantaa myös kansalaisten vaikutusmahdollisuuksia ja hallinnon avoimuutta. – Päätöksenteon avoimuuden ja kansalaisten vaikutusmahdollisuuksien lisäämiseksi tarpeellinen julkisen hallinnon tuottama tieto tulee tarjota tieto- ja viestintätieteiden keinoin kansalaisten saataville.” (Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky 1998, 19–20.)

Paavo Lipposen I hallituksen ohjelmassa todettiin vuonna 1995: ”Hallinnon tehokkuutta, toimivuutta ja palvelualltiutta lisätään. Kaikilla hallintotasoilla vahvistetaan kansalaisten todellisia vaikutusmahdollisuuksia ja hallinnon julkisuutta.” (Paavo Lipposen I hallituksen ohjelma 1995.)

Edellä mainitun hallitusohjelman perusteella sisäasiainministeriö asetti osallisuushankkeen 11.2.1997, jonka tavoitteena oli toteuttaa konkreettisia projekteja kuntalaisten suoran osallistumisen tukemiseksi. Monissa projekteissa yhtenä keinona on ollut tietotekniikan soveltaminen ja tietoverkkojen hyväksikäyttö. Paavo Lipposen II hallituksen ohjelmaan kirjattiin keväällä 1999

edelleen tavoite, jonka mukaan ”kansalaisten osallisuutta lisäämällä ja syrjäytymistä ehkäisemällä vahvistetaan kansalaisyhteiskuntaa”. (Sisäasiainministeriön osallisuushanke 1997.)

Tampereen kaupungin keväällä 1997 hyväksytty strategia nostaa tietotekniikan ja sisällöntuotannon keskeiseksi tulevaisuuden vahvuudeksi. Strategiaohjelman mukaan Tampere on kehityksen kärjessä tietoyhteiskuntaan siirryttäessä. Samalla kansalaisten tasa-arvoista mahdollisuutta osallistua tietoyhteiskuntaan edistetään kehittämällä tietoverkkoyhteyksiä ja laajentamalla kunnallisten palvelujen tarjontaa tietoverkkojen kautta. (Tampereen tulevaisuus on tiedossa, 1997.)

Tampereen kaupunginjohtaja Jarmo Rantanen on monessa yhteydessä todennut, että Internet on hyvä väline osallistumisen edistämiseen, vaikka sen käyttöön vielä pitää suhtautua varauksellisesti. ”Internetin kautta vastaa vain valikoitunut osa tamperelaisista. Ihannehan olisi, että saisimme läpileikkauksen tamperelaisista. Muutoin vastaukset on vain suhteutettava.” (Torvinen 1999.)

Kaupunginjohtaja liittää verkko-osallistumisen kokeilut myös hallitusohjelmaan. Siinä hallitus on luvannut aktivoida kokeiluja uuden teknologian, uudenlaisen osaamisen ja uusien työmenetelmien käyttöönottamiseksi yrityksissä ja julkisessa palvelutuotannossa. Hallitus edistää erityisesti sosiaalisia ja teknologisia innovaatioita osana julkisen sektorin palvelukulttuurin nykyaikaistamista. (Rantanen 1999.)

Kuntalaisten osallistumisesta puhuttaessa on usein esimerkkinä viitattu kaavoitukseen, joka vaikuttaa jokaisen asukkaan lähiympäristöön. Keskustelua vauhditti maankäyttö- ja rakennuslainsäädännön uudistus, joka painottaa osallisten kuulemista ja vuorovaikutusta. Vuoden 2000 alusta voimaan tulleen lain mukaan kaavaprosessin yhteydessä tulee riittävän aikaisessa vaiheessa laatia osallistumis- ja arviointisuunnitelma. ”Suunnitelman sisältöön ja laajuuteen vaikuttaa kaavan tarkoitus ja merkitys. Suunnitelmassa ohjelmoidaan osallistuminen ja vuorovaikutus kaavaprosessissa sekä kaavan vaikutusten arviointi.” (Uusi maankäyttö- ja rakennuslainsäädäntö 1999, 13.)

Verkko-osallistumista vaikeuttavat vielä tässä vaiheessa välineen uutuuteen liittyvät tekijät: kattaavuuden puutteet, virallisen aseman puute ja käyttökulttuurin kehittymättömyys. Nämä asiat ovat kuitenkin nopeasti kohenemassa.

Taloustutkimus Oy:n kesällä 1999 tekemän tutkimuksen mukaan 47 % aikuisista suomalaisista oli joskus käyttänyt Internetiä¹, ja neljännes ilmoitti käyttävänsä Internetiä säännöllisesti, enemmän kuin tunnin viikossa. Kaksi kolmannesta Internetiä joskus käyttäneistä oli käynyt julkishallinnon www-sivuilla kolmen viimeksi kuluneen kuukauden sisällä. Suosituin julkishallinnon palvelu oli oman asuinkunnan sivusto; yli puoli miljoonaa suomalaista kertoi vierailleensa oman kuntansa sähköisissä palveluissa kolmen kuukauden sisällä. (Julkishallinnon www-palvelut 1999.)

Virallista asiointia ja esimerkiksi verkkoäänestyksiä varten tarvitaan välineet sähköpostin lähettäjän henkilöllisyyden todistamiseksi. Joulukuun alussa 1999 käyttöön otettu sähköinen henkilökortti luo edellytykset asiakkaan ja palveluita tuottavien henkilöiden luotettavaan tunnistamiseen sekä sähköisessä asiointissa käytettävien lomakkeiden ja muiden asiakirjojen sähköiseen allekirjoittamiseen. Samalla on täydennetty hallinnon sähköisten asiointipalveluiden käyttöönoton edellyttämää lainsäädäntöä. Vuoden 2001 loppuun mennessä merkittävän osan julkisista palveluista tulee olla saatavana verkkojen kautta. (Kohti verkkoasiointia 1999, 5–11 ja 14.)

¹ Tammi-helmikuussa 2000 jo 55 % oli joskus käyttänyt Internetiä (<<http://www.toy.fi/tuotteet/internet/inet2.htm>>, 20.4.2000).

Palvelujen tuottaminen Internetin kautta saataville ei sinänsä ole kovin vaikeata tai kallista. Vaikeampaa on kehittää palvelu- ja keskustelukulttuuria siten, että sähköiset palvelut nivoutuvat vaivattomasti olemassaolevaan hallintoon ja valmisteluprosessiin ja että sähköpostiyhteyden molemmissa päissä tämä väline otetaan asiallisesti käyttöön. Resursseja tarvitaan erityisesti infrastruktuurin rakentamiseen: verkkoratkaisuihin, julkisiin työasemiin ja sähköisen palvelun henkilöstöön. Tällä sektorilla on julkinen hallinto aiheestakin saanut kritiikkiä, vaikka paljon on tehty esimerkiksi kirjastojen verkottamisessa. (Ks. esim. Verkkoon pääsyn paikat 1999.)

1.3 Tutkimuksen tarkoitus

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, millaisia mahdollisuuksia Internet tarjoaa osallistumiseen. Pohdiskelen julkisen hallinnon ja joukkotiedotusvälineiden roolia osallistumisen aktivoimisessa ja kanavoimisessa. Käytännön esimerkin kautta tutkin, voidaanko uudella lähestymistavalla saada kansalaisia kiinnostumaan yhteisten asioiden hoitamisesta siten, että osallistumisesta tulisi oleellinen ja vaikuttava osa asioiden valmistelua.

Suuren yleisön aktiivisuuden ja passiivisuuden aste voidaan todentaa kunnallisvaalien äänestysprosentteilla tai poliittisten tilaisuuksien yleisömäärillä. Jos aktiivisuus ei ole toivottavalla tasolla, voidaan syytä siihen etsiä ainakin kahtaalta: suuri yleisö ei ole kiinnostunut poliittisesta päätöksenteosta tai se ei ole saanut sopivia mahdollisuuksia osallistua itseään koskevien asioiden valmisteluun. Tästä voidaan johtaa tutkimuksen ensimmäinen oletus, johon etsitään vastausta:

- Kuntalaisten aktiivisuutta voidaan kasvattaa tarjoamalla osallistumiseen kiinnostavia keinoja.

Edelleen voidaan todistaa, että Internetiä käyttää vielä rajallinen joukko ihmisiä. Tämä voi johtua eri asteisesta kiinnostuksesta uutta teknologiaa kohtaan tai sitten taloudellisten, teknisten tai henkisten mahdollisuuksien eroista. Jos osallistujien piiriä halutaan laajentaa sen sijaan, että tarjottaisiin vain uusi kanava jo ennestään aktiivisten henkilöiden käyttöön, pitää tämä väline saada laajaan tietoisuuteen ja käyttöön. Oletettavaa on, että Internet toimii sosiaalistavana välineenä kahteen suuntaan: toisaalta se jakaa väestöä verkon käyttäjiin ja ulkopuolelle jääviin, toisaalta verkon kautta monien on helpompi osallistua kuin perinteisillä tavoilla. Toinen teesini on:

- Tietoverkko voi laajentaa osallistuvien joukkoa sen sijaan, että se eriarvoistaa väestöä.

Kansalaisten osallistumista kehitettäessä on yhtenä epäilynä esitetty, että mielipiteitä ei voida eikä edes haluta ottaa huomioon päätöksenteossa. Toisaalta voidaan aiheellisesti todeta, että yhteiskuntaa ei voida rakentaa vain Internetin käyttäjien ehdoilla; osallistuminen ei voi olla sen vaikuttavampaa tämän välineen kautta kuin muutoinkaan. Kuitenkin Internet-tietoverkko ja sen käyttömuodot sähköposti ja www-sivut ovat nimenomaan interaktiivinen vuorovaikutuksen väline. Vuorovaikutus ei ole aikaan eikä paikkaan sidottua. Palautetta voidaan käsitellä entistä helpommin sähköisessä muodossa ja kysymyksiin voidaan vastata silloin, kun se työrutiineihin parhaiten sopii. Kolmas teesini on:

- Tietoverkko voi helpottaa kuntalaisten mielipiteiden käsittelyä ja huomioon ottamista.

Tässä vaiheessa tietoverkko etsii vielä käyttömuotojaan ja käyttäjiään. Käytännön kokemuksia erilaisten osallistumistapojen käyttökelpoisuudesta ei vielä ole paljon. On aiheellista selvittää jo käyttöön otettujen keinojen toimivuutta ja kehitellä entistä toimivampia ratkaisuja. Erityisesti kunnallista demokratiaa ja osallistumista kehitettäessä tutkimuksen arvoisia käytännön kysymyksiä

ovat: Miten Internetin keskustelupalstat toimivat? Miten suunnitelmia esitellään verkkosivuilla? Miten Internetissä voi esitellä vaihtoehtoisia suunnitelmia? Kuinka sähköinen palaute otetaan vastaan? Kuinka suora tiedottaminen ja osallistuminen vaikuttavat perinteisen journalismin tehtäväkentällä?

Tässä tutkimuksessa keskitytään Tampereen kaupungin verkko-osallistumisen kokemuksiin. Käytännön tutkimuskohde on kaupunkisuunnittelupeli, jonka avulla etsitään vastausta teesien pohjalta muotoutuvaan tutkimuskysymykseen:

- Voiko entistä havainnollisempi ja viihteellisempi esitystapa innostaa tutustumaan asioihin ja ottamaan kantaa ja tuottaa näin asioiden valmistelijoille entistä parempaa aineistoa suunnittelun pohjaksi?

Oletettavaa joka tapauksessa on, että tiedottamisen määrä ja osallistumisen vaihtoehtojen valikoima lisää palautetta. Virallinen kuulutus kunnan ilmoitustaululla ei saa paljon liikettä aikaan. Interaktiiviselta peliltä on lupa odottaa joka suhteessa enemmän. Kokonaan toinen asia on prosessin lopputuloksen arviointi: kuinka todellista ja vaikuttavaa kuntalaisten osallistuminen on, oli se sitten kuinka aktiivista hyvänsä? Paneutuvatko kuntalaiset vakavasti asiaan – varsinkin jos se on viihdyttävän pelin muodossa? Otetaanko heidän mielipiteitään huomioon – ainakaan sen enempää kuin perinteisillä keinoilla välitettyä palautetta?

Tarkoitus on testata aidossa, toimivassa ympäristössä interaktiivista www-sovellusta, sen käyttökelpoisuutta asioiden esittelyssä ja osallistumisessa. Viihteellisen esitystavan vastaanottoa ja toimivuutta verrataan muihin verkkoviestinnän keinoihin: kaavaesittelyihin, keskustelusivuihin ja verkköäänestyksiin. Kuntien verkossa tarjoamien vuorovaikutusmahdollisuuksien ohella selvitetään suomalaisten verkkolehtien antamia impulseja kansalaisten osallistumisen lisäämiseksi.

Tämä tutkimus on sisältäpäin tarkasteltu interventio, mukaan meno. Viinikka–Nekalan kaupunkisuunnittelupeli oli pitkälti oma ideani, ja Tampereen kaupungin verkkopalvelut muutoinkin ovat ehkä liian läheisiä, jotta niihin syntyisi kriittisen tutkimuksen edellyttämä etäisyys. On kuitenkin syytä kirjata verkkopalvelujen alkuvaiheet ylös jo puhtaasti raportointimielessä. Vilpittömänä ja käytännöllisenä tavoitteena on luoda uusia välineitä osallistumiseen ja samalla kouluttaa niin kuntalaisia kuin virka- ja luottamushenkilöitä vuorovaikutukseen. Suurin hyöty työstä on ehkä kaupungin tiedottamisen uusien kanavien kartoittamisessa ja huomion kiinnittämisessä tiedottamisen ja vuorovaikutuksen välttämättömyyteen. Avoimuuden lisäksi voidaan löytää entistä havainnollisempia keinoja vaikeiden asioiden esittelyyn.

Työ jättää epäilemättä paljon aiheita jatkotutkimukselle. Eri osapuolten mielipiteitä ja kokemuksia uudelta osallisuudesta pitäisi kartoittaa laajemmin kuin tässä on mahdollista. Peruskysymykseen, vallan hajauttamiseen lähidemokratian avulla, näin suppea aineisto ei luonnollisestikaan anna kuin yhden näkökulman. Lisätietoa tarvitaan monilta alueilta tietoyhteiskunnan kehittyessä: Mitä uutta Internet tuo asukkaille, kunnalle, joukkoviestimille, alueen elinkeinoelämälle, yhdistystoiminnalle, kirjastolle jne? Edistääkö Internet kuntalaisten vaikuttamismahdollisuuksia vai jakaako se kansan kahtia? Miten suora osallistuminen suhtautuu edustukselliseen demokratiaan? Miten vallankäytön eri elementit ja osapuolet näyttäytyvät ja toimivat uudella areenalla? Vaikuttaako osallistumisen lisääminen käytännössä päätösten sisältöön, kunnan kehitykseen ja elämän laatuun?

2 KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY

Uuden informaatioteknologian mahdollistamien viestinnän muotojen ja toimintojen käsitteet eivät vielä ole täysin vakiintuneet. Tässä tutkielmassa käytetään termejä *verkkomedia* ja *verkkodemokratia* silloin kun puhutaan tutkimusongelman rajaamasta kentästä. Verkkodemokratiaa verkkomedian avulla toteuttavaa osallistumista kutsutaan *verkko-osallistumiseksi*.

2.1 Verkkomedia

Automaattinen tietojenkäsittely ja digitaalitekniikka ovat noin kymmenen vuoden aikana avanneet julkaisemiselle uusia muotoja ja kanavia. Samaa tahtia niille on pitänyt kehittää uusia nimikkeitä. Perinteisen viestinnän, joukkotiedotuksen ja median rinnalle nousi luontevasti käsite uusmedia. Uuden median keskeisin väline on tietokone, joka mahdollistaa digitaalisen informaation muokkauksen ja välityksen sekä erilaisten toimintojen automatisoinnin. Kun tietokone kytketään tietoverkkoon, edellinen muuttuu viestintävälineeksi, jolloin periaatteessa kaikkien tietoverkon palvelujen ja käyttäjien kanssa voidaan olla reaaliaikaisesti kaksisuuntaisessa vuorovaikutuksessa. (Hintikka 1996, 2.)

Tietoverkolla tarkoitetaan digitaalista laitteisto- ja ohjelmistokokonaisuutta, jossa monella käyttäjällä on samanaikainen mahdollisuus lähettää ja vastaanottaa informaatiota fyysisestä sijainnistaan riippumatta. Internet – ”verkkojen verkko” – kytki erilliset tietoverkot yhteen, laajensi nopeasti verkkoviestintää ja muutti tietoverkon käyttöaluetta lähemmäksi joukkoviestintää. Helppokäyttöinen, graafinen ja hyperteksteillä verkon eri pisteet nopeasti yhdistävä sovellus, World Wide Web muovasi tietoverkkoa julkaisuvälineeksi, joka nopeasti saavutti miljoonia ja kymmeniä miljoonia, 2000-luvun alkaessa jo satoja miljoonia käyttäjiä. (Mm. Hintikka 1996, 7; Heinonen 1998, 5; Mäkimattila 1998, 31 ja Savolainen 1998, 1.)

Tiedotusopin näkökulmasta tietoverkkoa voi pitää jakelukanavana. Digitaalisuuden yksi ominaisuus on jakelun halpuus. Nykyteknologialla kuka tahansa tietokoneen omistaja voi oman Web-sivun ohella perustaa esimerkiksi oman radio- tai televisioaseman tai -kanavan Internetin audiovisuaalisilla sovelluksilla. Tietoverkko purkaa joukkoviestinnän mallia, jossa toimittaja tekee uutisen ja sen vastaanottaa sellaisenaan suuri joukko ihmisiä suunnilleen samaan aikaan. Tietoverkossa kuka tahansa voi luoda uutisen ja muut voivat kommentoida sitä. (Hintikka 1996, 7.)

Perinteisten joukkoviestimien ryhdyttyä julkaisemaan aineistoa myös tietoverkossa puhuttiin yleisesti käsitteistä verkkolehti tai verkkojulkaisu. Usein puhutaan www-sivuista. World Wide Web -dokumentin laatimiseksi tarvitaan HTML-merkkäuskieltä (Hypertext Markup Language), ja yhden www-sivun runko on html-tiedosto. Sivulla voi kuitenkin olla myös muilla tallennusmuodoilla tuotettuja tiedostoja – perinteisten graafiseen sivuun liittyvien kuvien lisäksi myös ääni- ja videotiedostoja, multimediaa. Verkkolehti on siis yleiskäsitteenä verkkojulkaisemiselle liian suppea. Myös verkkojulkaisu antaa rajoitetun kuvan: Internet-verkon vuorovaikutteisuus ja www-tekniikan monipuolisuus antavat mahdollisuuden sähköpostin käyttämiseen, reaaliaikaiseen kommunikointiin ja erilaisten palvelujen toteuttamiseen. Voidaan puhua verkkopalvelusta tai verkkoasioinnista. (Mm. Luukkonen 1996, 75; Jussila & Leino 1999, 10–15; Kohti verkkoasiointia 1999, 5.)

Verkkoviestinnän asemaa on haettu perinteisen joukkoviestinnän ja suoran viestinnän välimaastosta. Sähköposti ja www yhdistävät eri viestintämuotoja ja laajentavat viestinnän

käsitteitä. Verkossa on mahdollista tarjota informaatiopalveluja, vuorovaikutusta eli interaktiivisia palveluja sekä asiointipalveluja eli transaktioita. (Anttiroiko 2000.)

Jos pidämme tietoverkkoa mediana, välineenä, jossa erilaiset viestinnän ja palvelujen muodot ovat mahdollisia ja yhdistyvät, voimme käyttää käsitettä verkkomedia. Tässä tutkielmassa verkkomedia-lla tarkoitetaan Internet-tietoverkkoa käyttävää viestintävälinettä, jossa toimijana voi olla yhtä lailla julkinen hallinto, viestintäyrittäjä, kolmannen sektorin järjestö tai muu yhteisö kuin myös yksittäinen kansalainen. Koska käytännön tutkimuskohde on julkisen hallinnon tuottama verkkototeutus ja sen mahdollisuudet kansalaisten osallistumiselle, pääpaino on verkkomedian käytössä julkisen vallan ja kansalaisten – paikallisella tasolla kunnan ja kuntalaisten – vuoropuhelussa, mutta myös muiden toimijoiden roolia ja mahdollisuuksia sivutaan. Verkkomedia välineenä tarjoaa joka tapauksessa mahdollisuudet kaikille osapuolille viestimiseen, osallistumiseen ja osallistumisen edistämiseen.

2.2 Verkko-osallistuminen ja verkkodemokratia

Kun ensin puhelin- ja myöhemmin tietoverkkoja on käytetty erilaisiin äänestyksiin, mielipidetiedusteluihin ja keskusteluihin, on ryhdytty puhumaan teledemokratiasta eli etädemokratiasta, etäosallistumisesta. Teledemokratia voidaan määritellä viestintäteknologian käytöksi poliittisen informaation ja mielipiteen välittämisessä kansalaisten ja päättäjien välillä. Vaihtoehtoisia määritelmiä teledemokratialle – tai uuden viestintäteknologian mahdollistavaa etädemokratiaa toisella tavalla rajaavia määritelmiä – voisivat olla esimerkiksi tietokoneavusteinen demokratia, cyberdemokratia, sähköinen demokratia, online-demokratia, virtuaalinen demokratia tai verkkodemokratia. (Savolainen & Anttiroiko 1999, 11.)

Demokratiasta voidaan eritellä neljä eri toteutumismuotoa: edustuksellinen demokratia, korporatismi eli eturyhmädemokratia, suora demokratia ja osallistuva demokratia. Anttiroikon mukaan (Anttiroiko 2000) teledemokratia ei ole oma, erillinen demokratian muoto, vaan se kytkeytyy kaikkiin perinteisen demokratian muotoihin ja tuo niihin kuhunkin uusia ulottuvuuksia. Demokratian muotojen tärkeimmät mekanismit, toimijat ja teledemokratian mahdollisuudet samoin kuin osallisuuden asteet on kuvattu seuraavassa taulukossa. (Taulukko 1.)

Taulukko 1. Demokratian muodot (Savolainen & Anttiroiko 1999, käänös J.S.).

	Edustuksellinen demokratia	Korporatismi	Suora demokratia	Osallistuva demokratia
Tärkein Mekanismi	Edustukselliset elimet	Eturyhmät	Kansanäänestykset	Julkinen keskustelu, osallistuminen poliittisiin prosesseihin
Tärkeimmät toimijat	Poliittiset edustajat	Instituutioiden jäsenet	Kansanäänestyksiin osallistujat	Aktiiviset kansalaiset
Osallistumisen aste	Matala	Matala	Matala/korkea	Korkea
Teledemokratian mahdollisuudet	Responsiivinen edustuksellinen demokratia	Virtuaalinen korporatismi välittävänä elementtinä	Etäkansanäänestys	Aitoon kansalaisuuteen perustuva osallistuminen

Demokratia-sanan suora käänös on kansanvalta. Sanaan on historian eri kehitysvaiheissa liitetty muun muassa vapauden, autonomian, suvereenisuuden ja yhdenvertaisuuden sekä tasa-arvon käsitteet. Osallistuminen yhteiskunnalliseen toimintaan edellyttää tiettyjä perusvapauksia, ja kaikilla on oltava yhdenvertaiset ja tasa-arvoiset mahdollisuudet osallistua. Osallistuminen tapahtuu parhaiten rajatuilla alueilla ja sillä on merkitystä vain mikäli alueella on tietty autonomia. (Sainio 1994, 9–10.)

Vapauden, veljeyden ja tasa-arvon aatetta korostanut valistusfilosofi Rousseau (1712–1778) myönsi, että demokratiaa sanan ankarimmassa merkityksessä ei voi koskaan olla olemassa. ”Ei käy ajatteleminen, että kansa olisi lakkaamatta koolla hoitamassa valtion asioita.” (Rousseau 1997/1918, 122.) Samaan tapaan voisi nyt todeta, että todellista tele- tai verkkodemokratiaa ei voi olla: koko kansa ei voi käyttää valtaa verkon avulla. Verkko-osallistuminen kuitenkin voi olla mahdollista, rajatuilla alueilla jopa kattavasti. Se, kuinka vaikuttavaa osallistuminen on, riippuu osallistumiselle annettavasta vaikuttamisen asteesta ja vaikuttamisen suhteesta valtaan.

Verkko-osallistuminen tähtää joka tapauksessa verkkodemokratiaan ja se vallankäytön ohjailuun. Tässä tutkielmassa keskitytään ensisijassa verkko-osallistumisen mahdollisuuksien selvittämiseen – vaikuttamisen selvittäminen on haastava jatkotutkimuksen aihe.

3 TIETOVERKKO DEMOKRATIAN VÄLINEENÄ

3.1 Osallistuminen tietoyhteiskunnassa

Länsimaiseen liberaaliin perinteeseen kuuluvat demokratiateoriat jaetaan yleisesti kahteen ryhmään ensisijaisesti sen mukaan, miten ne suhtautuvat kansalaisten osallistumiseen. Toisen koulukunnan teoriat ja niiden kannattajat korostavat kansalaisten suoraa osallistumista ja toisen ryhmän kannattajat taas edustajien välityksellä tapahtuvaa osallistumista. Edustuksellisuutta korostavien eliittiteorioiden mukaan vain suhteellisen pieni osa minkä tahansa yhteisön jäsenistä haluaa käyttää päätösvaltaa. Osallistuminen ymmärretään siten, että se on päätöksentekijöiden toiminnan kontrollointia. Osallistumisteorioissa osallistuminen on itseisarvo. Objektiiivisesti hyviä ratkaisuja tai hyviä hallituksia ei ajatella olevan olemassa, ja sen vuoksi laaja osallistuminen on lähtökohta. (Sainio 1994, 13–16.)

Tietoyhteiskuntastrategioissa on yhdeksi päämääräksi asetettu kansalaisyhteiskunnan edistäminen. Suomen ensimmäisessä tietoyhteiskuntastrategiassa todettiin, että ”tietotekniikka antaa monin tavoin uusia mahdollisuuksia kansalaisille ja kansalaisyhteiskunnan toteutumiselle. – – Yksilöille tietotekniikka antaa uusia mahdollisuuksia yhteyksien hoitamiseen, osallistumiseen ja vaikuttamiseen.” (Suomi tietoyhteiskunnaksi 1995, 23.)

Kansallisen strategian tarkistuksessa osallistumiselle asetettiin vielä pitemmälle meneviä päämääriä: ”Suomalaisen tietoyhteiskunnan kehittämisen päämääränä on – – vahvistaa demokratiaa ja kansalaisten yhteiskunnallisen vaikuttamisen mahdollisuuksia. – – Kansalaisina ihmisille tarjoutuu uusia välineitä ja kanavia, joiden avulla he voivat toteuttaa sananvapauttaan ja vaikuttaa yhteiskunnalliseen päätöksentekoon sekä hankkia tietoa vaikuttamisen taustaksi.” (Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky 1998, 10–11.)

Nopea tietoyhteiskuntakehitys on nostanut esiin kysymyksiä suoran osallistumisen painottumisesta edustuksellisen demokratian kustannuksella. Voiko verkottuminen johtaa takaisin antiikin Kreikan kansankokouksiin ja suoraan kansanvaltaan? Tietoyhteiskunnan vaikutuksia demokratiaan tutkinut Iain McLean on huomauttanut, että antiikin Kreikan hävittyä juuri kukaan ei ole ottanut suoraa demokratiaa tosissaan ennen kuin 1900-luvun viimeisten vuosikymmenten kuluessa – poikkeuksena Sveitsi ja sveitsiläissyntyinen Rousseau (McLean 1986, 141).

McLean vertaa tieto- ja viestintätieteiden tukemaa etä-äänestystä perinteiseen vaaliin ja löytää siitä joitakin demokratiaa edistäviä elementtejä. Vaalien kustannukset pienenevät, äänestäminen on entistä helpompaa liikuntarajoitteisille, taustatietojen hankinta ja kommunikointi äänestäjien ja ehdokaiden välillä on helpompaa. Äänestäjät voivat suoraan esittää ehdokkaille haluamansa kysymykset kampanjan aikana, eivätkä vain ”lehtikeisarit”. McLean kuitenkin toteaa, että paljon demokratian toteutumisen ongelmia jää, ja myös uusia nousee esiin. (McLean 1986, 149.)

Erityisesti 1990-luvulla teledemokratiaa on kokeiltu eri muodoissa. Kaikki kokeilut tähtäävät poliitikkojen ja kansalaisten välisen kuilun kaventamiseen, tiedon tason nostamiseen, entistä avoimempaan poliittiseen prosessiin, osallistumismahdollisuuksien parantamiseen ja päätöksenteon vastuun jakamiseen. Teledemokratia on avannut lupaavia näkymiä, mutta vielä sitä ei voida pitää sen enempää demokratian pelastajana kuin pelkkänä illuusionakaan. Tutkijat ovat taipuvaisia asettamaan teledemokratian laajempiin yhteyksiin, yhdeksi tekijäksi politiikan pitkäaikaisessa muutosprosessissa. (Savolainen & Anttiroiko 1999, 12.)

Edellä on todettu, että osallistuminen, vaikuttaminen ja teledemokratia onnistuvat parhaiten pienissä yhteisöissä, joilla on oma autonominen asemansa. Kunta tai kunnan osa on tällöin luonteva yksikkö verkko-osallistumisen kokeilemiseen. Demokratian ja tietoyhteiskunnan suhteita tutkinut dosentti Jukka Kanerva on muistuttanut, että kunnissa poliittisen päätöksen ja sen vaikutusten välimatka on lyhimmillään.

”Kuntien toiminnasta valtaosa on konkreettisten ja välittömien palveluiden tuottamista. Ne ovat siten kansalaisjulkisuuden ja informaation läpinäkyvyyden kannalta avainasemassa. Niiden toiminnassa suora vaikuttaminen, välitön tieto ja vuorovaikutteisuus – ja niiden puutteet – ilmenevät hyvin maanläheisesti palveluiden mielekkyydessä, yksityiskohtien toimivuudessa ja kansalaistyytyväisyydessä.” (Kanerva 1998.)

Kanervan mukaan edustuksellinen demokratia joutuu lujille verkottuvan informaation todellisuudessa. ”Informaatiota on mahdollista saada laajasti, samoin on mahdollista tehdä päätökset välittömästi. – – Sähköiset keskustelukanavat tarjoavat päättäjille ja kansalaisille kätevän tavan organisoi-
tua muodollisista, hallinnollisista ja poliittisista rajoista piittaamatta.” (Kanerva 1998.)

Toisaalta juuri tietoverkon rajattomuus asettaa haasteita kuntayksikölle: kuntalaiset voivat muodostaa omia virtuaaliyhteisöjään yli kansainvälistenkin rajojen, kotikunta ja sen ongelmat saattavat jäädä toisarvoisiksi. Tulevaisuuden tutkija Marja-Liisa Viherä muistuttaa, että perinteinen demokratia perustuu paikallisuuteen ja ihmisten fyysiseen läsnäoloon. ”Tietoyhteiskunnassa matka ja etäisyys menettävät merkityksensä. Kuinka käy paikallisten yhteisöjen, kun yhteisen mielenkiinnon tai harrastuksen ympärille kokoontuvat ihmiset hakevat toisensa netin kautta, globaaleissa virtuaaliyhteisöissä?” (Pasanen 1999b.)

Myös joukkoviestimien toimintaan demokratian vahtikoirina kansalaisten ja päättäjien välissä uusi väline tuo kysymyksiä. Millaiseksi muodostuu toimittajan ja journalismin rooli, jos uutisten lähteet ovat samalla tavalla niin yleisön kuin toimittajienkin tavoitettavissa Internetissä? Journalismia on jo vuosikymmeniä arvosteltu siitä, että se jakaa julkisuutta epäoikeudenmukaisesti pääasiassa vallakkailla viranomaislähteille. Nyt kuka tahansa voi helposti ryhtyä julkaisijaksi verkossa, ja vuorovaikutteinen media voi synnyttää yhteisöllistä sisällöntuotantoa. Tutkimuksissa on todettu, että verkko lähentää journalistien ja yleisön suhdetta, mutta ovatko journalistit siihen valmiita? Journalistin olisi opetettava pikemminkin ohjaajan kuin tekijän rooli. Sanomalehtien päätoimittajat arvioivat kuitenkin, että uusi viestintäteknologia antaa mahdollisuuksia vahvistaa lukijasuhdetta, erityisesti nuorten suuntaan. Syntykö näin yleisön arkea paremmin koskettavaa journalismia, demokratiaa tukevaa osallisuutta? (Kuusisto & Sirkkunen 1999, 21–22 ja Heinonen 1998, 124.)

3.2 Tarvitaanko verkko-osallistumista

Uusien osallistumiskeinojen kehittelyn motiiviksi on usein mainittu kansalaisten vieraantuminen politiikasta ja erityisesti tämän näkyminen alhaisina äänestysprosentteina. Kansalaiset halutaan saada kiinnostumaan yhteisistä asioista ja läheisempään kontaktiin päättäjien kanssa. (Mm. Ahtisaari 1999, Liikanen 1999 ja Rantanen Torvisen 1999 mukaan.)

Vuoden 1924 kunnallisvaalien jälkeen alhaisin äänestysprosentti Suomen yleisissä vaaleissa tuli kesän 1999 Europarlamenttivaaleissa: koko maassa vain 30,1 % äänioikeutetuista kävi äänestämässä, Tampereella 32,4 % (Eurooppa-tiedotus 2000).

Vaikka paikallisvaalit kiinnostavat enemmän, on äänestysaktiivisuus niissäkin laskenut selvästi. Vuoden 1976 kunnallisvaaleista lähtien valtakunnallinen äänestysaktiivisuus on pudonnut joka vaaleissa, 20 vuodessa noin 20 prosenttiyksikköä. Vuoden 1996 kunnallisvaalien äänestysprosentti oli koko maassa 61,3 ja Tampereella 59,2. Suomen Kuntaliiton teettämässä tulevaisuusbarometrisessä kunnanjohtajat, kunnanhallitusten puheenjohtajat sekä ulkopuoliset asiantuntijat ennustavat äänestysaktiivisuuden vielä laskevan nykyisestä. (Kivelä & Mannermaa 1999, 95.)

Äänestysaktiivisuuden laskun perusteiksi mainitaan yhteiskunnan yleinen arvotyhjyys, luottamuspula päättäjiä kohtaan, muuttoliikkeen lisäämä juurettomuus, vieraantuneisuus ja hyvien palvelujen ruokkima passiivisuus. Seurauksena nähdään edustuksellisen demokratian merkityksen väheneminen ja puolueiden roolin ja pitkäjänteisyyden heikkeneminen. Toisaalta asiantuntijat uskovat, että EU:n kautta kiinnostus paikallishallintoa kohtaan kasvaa ja nostaa äänestysaktiivisuutta paikallisvaaleissa. (Kivelä & Mannermaa 1999, 95.)

Äänestämättömyys on professori Tuomo Martikaisen mukaan näkyvin merkki siitä, että läheisikään, oman kunnan asiat eivät kiinnosta. Aluksi vaaliurnilta jäivät pois nuoret duunarit, mutta ilmiö on irronnut sosiaalisesta taustastaan ja nyt myös monet hyvätuloiset nuoret aikuiset jättävät äänestämättä. (Sinerkari 2000.)

Vuoden 1995 kuntalain yhtenä tavoitteena oli kuntalaisten osallistumisen lisääminen. Säädöstason mahdollisuuksia tuettiin muun muassa osallisuushankkeella, joka on kampanjoinut erilaisia osallistumisen malleja ja aktivoinut kuntia. Valtioneuvosto joutui kuitenkin toteamaan selonteossaan kuntalain toteutumisesta, että osallistumisen osalta lain tavoitteet eivät ole toteutuneet. Mikään valtuusto ei näytä omaksuneen varsinaista toimintapolitiikkaa osallistumisen kehittämiseksi, joten lain toimeenpano ei ole vankalla pohjalla, muilta osin kuin että tiedotusta on kunnissa tehtyjen selvitysten mukaan todella kehitetty. (Valtioneuvoston selonteko 23.9.1999.)

1990-luvulla Suomessa järjestettiin 28 neuvoa-antavaa kansanäänestystä. Kansanäänestystä asukkaiden itsehallinnon toteuttajana tutkinut Marja Sutela katsoo, että suomalaisten vaikutusmahdollisuudet eivät ole tällä instrumentilla parantuneet. Kunnanvaltuusto on voinut poiketa selvänkin äänestyksen lopputuloksesta, vaikka lain valmisteluvaiheessa tarkoituksena oli, että äänestystuloksen perusteella syntyisi moraalinen velvoittavuus. On myös täysin valtuuston harkinnassa, järjestääkö se pätevän kansanäänestysaloitteen johdosta neuvoa-antavan kansanäänestyksen vai ei. Sutelan mukaan tulisi harkita kansanäänestyksen sitovuutta, äänestyksen järjestämistä yleisten vaalien yhteydessä sekä teledemokratian käyttöä. (Liikkanen 2000 ja Sutela 2000a.)

Sutelan mukaan laajalla kansanäänestysdemokratialla on myös kääntöpuolensa: Sveitsissä usein järjestetyt kansanäänestykset ovat laskeneet äänestysaktiivisuutta niin, että se vain erittäin harvoin nousee päälle 50 prosentin. Tähän on osaltaan syynä se, että kuntalaiset joutuvat vuodessa perehtymään useaan kymmeneen kansanäänestyskysymykseen, jotka kaikki koskevat vaikutukseltaan suuria ja moniulotteisia asioita. (Sutela 2000a.)

Kuntalaisten osallistumista on edistetty monilla käytännöllisillä keinoilla, mm. yleisötilaisuuksilla, maastokävelyillä, käyttäjädemokratialla ja mielipidetiedusteluilla, paikallisagenda-prosesseilla, yhdistystoiminnan tukemisella jne. Esimerkkejä eteenpäinmenosta ja asenteiden muuttumisesta on, mutta yhteistyössä on edelleen oppimista ja yhä laajempia joukkoa toivotaan yhä uusilla keinoilla mukaan. (Kansalaiskuntaa kehittämään 2000.)

Huolimatta äänestysaktiivisuuden laskusta suomalaiset arvostavat edelleen kunnallista demokratiaa ja kuntainstituutiota. Kunnallisalan kehittämissäätiön toimeksiannosta tehtyjen

haastattelututkimusten mukaan arvostava suhtautuminen on vuosien myötä pikemminkin vahvistunut kuin heikentynyt. Syvimmän laman taituttua asenteet muuttuivat havaittavasti myönteisemmiksi ja ovat pysyneet sen jälkeen yksiselitteisen positiivisina. (Kansalaismielipide ja kunnat 1997, 11.)

Vuoden 1997 kansalaismielipidetutkimuksen mukaan 82 % suomalaisista pitää kunnallista itsehallintoa ja demokratiaa perusarvoina, joita ei saa heikentää missään oloissa. Useampi kuin joka toinen (59 %) yhtyy väitteeseen, jonka mukaan jokainen joka haluaa, pystyy kyllä vaikuttamaan kotikuntansa asioihin. Kuitenkin yksityiskohtaisemmin kunnan valtarakennetta analysoineet tutkimukset henkivät laajaa poliittista vieraantuneisuutta. Tällöin jopa 85 % vastaajista on pitänyt kuntalaisten vaikutusvaltaa vähäisenä. (Kansalaismielipide ja kunnat 1997, 11–12.)

Jos lähdetään siitä, että osallistumisen aktivoiminen on tarpeellista, demokratia on arvo sinänsä ja kuntalaisten vaikuttamista ja uskoa mahdollisuuksiinsa pitäisi kasvattaa, niin tarvitaanko siihen nimenomaan verkko-osallistumista ja teledemokratiaa? Eivätkö muut, perinteiset keinot riitä ja toimi paremmin kuin monien jo sinänsä vierastama tietotekniikka?

Varmaankaan tietotekniikka ei voi yksin pelastaa osallistumattomuuden ongelmasta, jos yhteiskunnalliset asiat eivät kiinnosta tai vaikuttamiseen ei uskota. Yhtä luonteavaa on kuitenkin ajatella, että teledemokratia voi ainakin jonkin verran lisätä aktiivisuutta.

Kriittisen tietoyhteiskuntatutkimuksen arvostetuimpiin nimiin kuuluva Manuel Castells on päätellyt, että paikallishallinnon kaksi keskeisintä tulevaisuuden strategiaa ovat aktiivinen kansalaisten osallistuminen ja kansainvälinen yhteistyö. Jo vuonna 1989 Castells näki, että nämä molemmat tavoitteet, vaikka näyttävät sinänsä olevat hyvin kaukana toisistaan, toteutuvat tehokkaimmin uuden informaatioteknologian avulla. Kansalaisten tietopankit, interaktiivinen kommunikointi ja yhteisölliset mediakeskukset ovat Castellsin mukaan voimakkaita välineitä osallistumisen lisäämiseksi ruohonjuuritasolla samalla kun reaaliaikaiset informaatiojärjestelmät kytkevät paikalliset toimijat hyödylliseen kanssakäymiseen maailmanlaajuisesti. Hän kuitenkin muistuttaa, että yksin tekniset välineet eivät vie prosessia eteenpäin, vaan tarvitaan myös sosiaalista liikettä, poliittisia päätöksiä ja instituutioita. (Castells 1989, 353.)

Teledemokratian etuja ja mahdollisuuksia on luetteloitu monin tavoin. Scott London on löytänyt alan kirjallisuudesta 13 pääväittämää sähköisen poliittisen osallistumisen tueksi (samalla kun hän on koonnut vielä useampia kritiikin aiheita, joista tässä tutkielmassa tuonnempana):

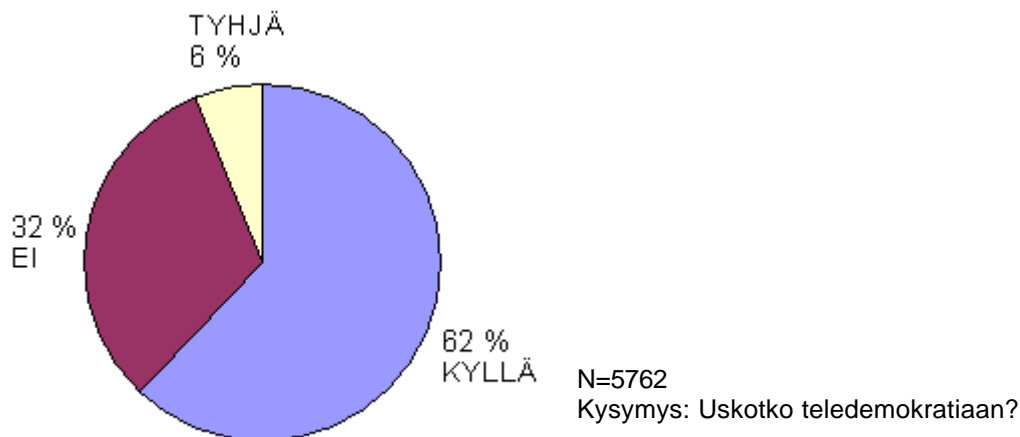
- interaktiivisuus avaa demokraattista prosessia ja helpottaa yleistä osallistumista
- verkko yhdistää kansalaisia yli ajan ja paikan rajojen ja avaa kanavan myös niille, joilla ei tavallisesti ole mahdollisuuksia osallistua
- suora yhteys kansalaisten ja päättäjien välillä varmistaa edustajien vastuuntunnon
- sähköinen media voi toimia laajan palautteen kanavana ja tarjota nopean kansalaismielipiteen asioiden valmisteluun
- kansalaiset voivat olla keskenään ja päättäjien kanssa rajattomasti yhteydessä ilman välissä olevia portinvartijoita
- suorat kansanäänestykset ovat helppoja toteuttaa
- teknologian avulla avautuu valtava määrä taustatietoa saataville ja tietoa voidaan prosessoida välittömästi
- pääsy tiedon lähteille on mahdollista tasapuolisesti kaikille
- tietoverkko on hyvä arena esitysten tekemiselle ja asioiden valmistelulle
- laajojen joukkojen verkko vahvistaa poliittista kompetenssia

- tekniikka avaa innovatiivisia muotoja tiedon esittämiseen ja asioihin perehdyttämiseen
- telekommunikaatio tiivistää yksilöiden ja ryhmien välisiä siteitä
- julkisten palveluiden saatavuus helpottuu.

(London 1995, käännös J.S.)

Verrattaessa verkko-osallistumista perinteisiin osallistumisen tapoihin voidaan verkon mahdollisuuksista painottaa erityisesti paikan merkityksen häviämistä. Tämä tuo esiin erityisesti etäällä asuvien, vammaisten, syrjäytyneiden tai muuten vain ujojen kansalaisten tarpeet. Hannu Tuittu muistuttaa, että monet ihmiset eivät halua osallistua fyysisesti, vaan vaikuttavat mieluummin ”nurkan takaa” (Tuittu 1999). Arto Haveri puolestaan kantaa huolta alueellisesta tasapainosta virtuaalihallinnossa: pitäisikö syrjäseutujen asukkaiden tietoverkkovalmiutta tukea verotuksellisin tai muin toimenpitein (Haveri 1999)?

Viimeiseksi on vielä muistettava, mistä ryhmästä äänestämättömyytenä näkyvä passiivisuus alkoi: nuorista. Ja minkä ryhmän välineenä Internetiä yleisesti pidetään: nuorten. Jos nämä langanpäät saadaan yhdistettyä, voidaan todeta, että verkko-osallistumista tarvitaan demokratian jatkuvuuden turvaamiseksi. Potentiaalia tähän ainakin on; Petteri Järvisen verkkokyselyyn vastanneista 62 % uskoi teledemokratian mahdollisuuksiin – vastaajista runsaat puolet oli 16–33 -vuotiaita ja kaikki siis jo verkon käyttäjiä (Järvinen 1998). Vastausten jakauma on esitetty seuraavassa kuvassa. (Kuva 1.)



Kuva 1. Internetin käyttäjien usko teledemokratiaan (Petteri Järvinen Oy:n Internet-käyttäjäkysely 1998).

Heikkilän ja Kuneliuksen mukaan teknisten vallankumousten arkipäiväistyessä niiden vaikutukset ovat kuitenkin osoittautuneet oletettua vähäisemmiksi. "Vaikka Internetiä onkin hyödynnetty runsaasti hallinnossa, arviot sen kyvystä lisätä kansalaisten osallistumista ja vuorovaikutteisuutta ovat usein kriittisiä." (Heikkilä & Kunelius 2000, 14.)

Kuitenkin Heikkilä ja Kunelius muistuttavat, että osallistuminen ja demokraattinen keskustelu ovat myös itseisarvoja. "Avoimesti ja railakkaastikin käyty keskustelu on osallistuvan demokratian teorian näkökulmasta merkki paljon terveemmästä yhteisöstä kuin siististi, nopeasti ja tehokkaasti

toimiva päätöksentekokoneisto, jonka tekemisiin ja ehdotuksiin kansalaiset eivät juuri vaivaudu reagoimaan." (Heikkilä & Kunelius 2000, 14.)

3.3 Verkko-osallistumisen edellytykset

Osallistumistutkimusten perusteella tärkeimmät kansalaisten yleisen osallistumisen tekijät ovat koulutustaso, ammatti ja asema työelämässä, taloudellinen asema ja ikä. Näistä koulutus on noussut tärkeimmäksi poliittista osallistumista selittäväksi tekijäksi. Osallistuminen lisääntyy selvästi koulutustason noustessa. Näin myös korkeaa osaamista vaativassa ammatissa toimiminen lisää kansalaisten poliittisia resursseja. Taloudellinen vauraus antaa mahdollisuuksia osallistumiseen. Aktiivisimpia ovat työikäiset, hyvin koulutetut ylemmät toimihenkilöt. (Sainio 1994, 43–44.)

Osallistumisen edellytyksiä lisäävät *sosiaaliset resurssit* eli ympäristön tarjoama tuki ja palaute. Perheasema, erilaiset verkostot, jäsenyydet ja muu aktiivisuus vaikuttavat myös yhteiskunnalliseen osallistumiseen. Käytännön *rakenteellisilla resursseilla* on myös merkitystä: yhdyskuntarakenne, liikenneyhteydet, joukkotiedotus sekä ajankäyttömahdollisuudet. Kaiken perustana ovat luonnollisesti *muodolliset resurssit* eli kansalaisten perusoikeuksista ja muista säädöksistä lähtevät edellytykset osallistumiselle. (Sainio 1994, 44–47.)

Osallistuminen on demokraattisessa järjestelmässä kansalaisoikeus, mutta myös velvollisuus. Dyls M. Hill muistuttaa, että osallistumatta jättäminen voidaan nähdä kansalaisuuden hylkäämisenä (Hill 1994, 45). Klassisissa osallistumisteorioissa on painotettu osallistumisen opettavaa ja kokemuksen antavaa merkitystä yksilöille. Vaalien merkitystä kansalaisvelvollisuutena on monissa maissa terästyttävä tekemällä äänestämistä pakollista. Verkko-osallistumisesta ei näillä näkymin voi tulla pakollista tai edes velvoittavaa, mutta kansalaisen oma vastuu on hyvä muistaa osallistumisen edellytyksiä järjestettäessä.

Jotta verkko-osallistuminen olisi mahdollista, täytyy yleisten osallistumisen edellytysten olla kunnossa. Ainakin toistaiseksi tuntuu siltä, että verkko-osallistuminen vaatii enemmän yleisiä osallistumisen resursseja kuin perinteinen osallistuminen. Myös uusia käytännön vaatimuksia nousee esiin. Marja-Liisa Viherä tiivistää verkko-osallistumisen perusedellytykset kolmeen tekijään, jotka ovat pääsy tietoverkkoon, motivaatio verkko-osallistumiseen ja tarpeellinen määrä kommunikointikykyä (Viherä 1999, 41–47).

Suomen kansallinen tietoyhteiskuntastrategia kirjaa myös vuorovaikutuksen ja osallistumisen vaatetta: ”Avautuvien mahdollisuuksien hyödyntäminen edellyttää ihmisiltä uusia taitoja niin kansalaisena, kuluttajana kuin työntekijänäkin. Taidot välittyvät arkipäivän kanssakäymisessä ja työtehtävissä sekä eri sektorien tarjoaman koulutuksen ja valmennuksen kautta. Yksilön oma aktiivisuus on ratkaisevan tärkeää. Yhteisöjen tulee tukea jäseniään mahdollisuuksien näkemisessä ja valmiuksien kehittämisessä.” (Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky 1998, 11.)

Suomi tietoyhteiskunnaksi -strategiatyössä on nähty tietotekniikan käyttötaito uutena kansalaistaitona luku- ja kirjoitustaidon tapaan. Puhutaan uudenlaisesta medialukutaidosta ja mediakirjoitustaidosta. Kansalaisten on osattava valita tiedon tulvasta olennaiset ja oikeat tiedot, opittava ilmaistensa itsensä uudella välineellä ja opittava jatkuvasti oppimaan uutta sekä tekniikan että tiedon käsittelystä. Tähän kansalliset strategiat lupaavat järjestelmällistä koulutusta, tietovarantojen avointa hyödyntämistä, verkkoyhteyksien parantamista, päätelaitteiden ja käyttöliittymien kehittämistä sekä kirjastojen ja kansalaisjärjestöjen tukemista. (Suomi tietoyhteiskunnaksi 1995 ja Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky 1998.)

Samalla kun pyritään tukemaan kansalaisten tietotekniikkavalmiuksia, ollaan huolissaan myös perinteisestä luku- ja kirjoitustaidosta. Opetusministeriön työryhmä esittää mm. kansallisten lukutaitotalkoiden käynnistämistä. Perinteistä luku- ja kirjoitustaitoa pitää työryhmän mielestä tukea osana uudenlaista yleissivistystä, joka olisi entistä laajempi monimediainen luku- ja kirjoitustaito. (Suomi (o)saa lukea 2000.)

Loogista ja kohtuullista on tietenkin myös edellyttää tiedon tuottajilta oikea-aikaista, ymmärrettävää ja helppokäyttöistä informaatiota osallistumisen pohjaksi. Tietoverkko ja lähinnä www-sivut edellyttävät toisenlaista esitystapaa kuin perinteiset mediat, jotta asia olisi löydettävissä, helppolukuinen ja interaktiivisuuden mahdollistava. Kaikki lähtee kuitenkin perusteista, kuten Matti Mälkiä asiallisesti muistuttaa:

”Julkisen hallinnon ja politiikan on opittava uudenlainen kansalaiskeskeinen ajattelutapa sekä sille ominaiset viestintä- ja vuorovaikutusmallit. Pelkkä viranomaisviestintään laadittujen asiakirjojen tarjoaminen kansalaisten käyttöön ei riitä, jos samalla ei myös varmisteta, että asiakirjat ovat kieleltään ja esitystavaltaan sellaisia, että kansalaisilla on reaaliset mahdollisuudet ne ymmärtää. Ainakin keskeiset julkiset asiakirjat tulisi jo alunperin laatia tai mahdollisuuksien mukaan jälkikäteen muokata sellaisiksi, että kansalaiset kykenevät ne myös ymmärtämään. Samalla julkisen hallinnon ja politiikan olisi laajemminkin opittava ilmaisemaan asiansa tavalla, joka ei vieraannuta kansalaisia julkisesta hallinnosta ja politiikasta ja joka ei jatkuvasti toista ja uusina perinteisiä epäsymmetrisiä valtasuhteita – näkemystä kansalaisista julkisen hallinnon ja politiikan kohteina, hallintoalamaisina tai suppeasti vain asiakkaina.” (Mälkiä 1998, 184.)

Puhuttaessa tasapuolisesta osallistumisesta tietoverkossa pitää esitystapaa kehitettäessä muistaa myös näkövammaiset, joita Suomessa on noin 80 000. He voivat käyttää Internetiä tekstipohjaisilla selaimilla, puhesyntetisaattorin tai pistenäytön avulla. Pienin muokkauksin lähes kaikki www-sivuilla oleva tieto on apuvälineiden avulla luettavissa. Verkkosivujen laatimiseen on julkaistu design for all -periaatteen mukainen suositus. (Kuittinen 2000.)

Ihmisen suhteesta teknologiaan ja tässä tilanteessa informaatioteknologiaan on keskusteltu usein; kaikki eivät halua, osaa tai uskalla opetella tai käyttää uutta tietotekniikkaa. Toisaalta voidaan todeta, että esimerkiksi pankkikonttorien harventuminen on jopa pakottanut haluttomatkin käyttämään pankkiautomaatteja. Voidaan myös viitata sukupolven vaihdokseen: tulevat sukupolvet oppivat tietoyhteiskunnan välineiden käyttäjiksi automaattisesti. Auli Keskinen väittää kuitenkin, että suhtautuminen tietotekniikkaan noudattaa aina Bellin käyrää, toisin sanoen on aina pieni joukko hyvin innokkaita käyttäjiä yhtä lailla kuin pieni joukko tekniikan vihaajia. Suurin joukko käyrän keskivaiheilla on mukautujia, jotka oppivat ja omaksuvat vähitellen uuden välineen. (Keskinen 1999, 219–220.)

Verkkoon pääsy on verkko-osallistumisen ensimmäinen edellytys. Vaikka kotitietokoneiden ja Internet-yhteyksien määrä on kasvanut nopeasti (ks. kappale 3.4), kaikilla ei välttämättä ole koskaan taloudellisia mahdollisuuksia itse kustantaa verkkoon pääsyä. Niinpä tietoyhteiskuntastrategiat painottavat julkisten yhteyksien lisäämistä, ja esimerkiksi kirjastot on jo pitkälti verkotettu kaikkien kansalaisten käyttöön. Myös muita virastopäätteitä, infokioskeja ja nettikahviloita on perustettu, mutta vastuu Internet-yhteyksien järjestämisestä ja yleisöpuoleiden riittävydestä on jatkuva keskustelunaihe. Demokratian toteutumista medioissa tutkinut Seija Ridell näkee julkisen hallinnon vastuulliseksi verkkopalvelujen saatavuudesta:

”Yhteiskunta on yhä enemmän riippuvainen informaatio- ja kommunikaatioteknologiasta ja tietokoneet ovat tulossa jokapäiväisiksi työkaluiksi. Materiaalisen tasapuolisuuden haaste painaa

yhä enemmän, kun kehitys vie yhä pahemmin erilleen muusta yhteiskunnasta ne, joilla ei ole uutta teknologiaa käytettävissään.” (Ridell 1999a.)

Ridell haastaa julkisen hallinnon paitsi rakentamaan infrastruktuurin verkko-osallistumista varten ja kouluttamaan kansalaiset sen käyttöön, myös motivoimaan heitä aktiivisiksi teknologian hyödyntäjiksi. Erilaisia verkkoon pääsyn paikkoja ja tapoja selvittänyt Sonia Liff toteaa, että on vaikeata määritellä ihannemallia verkkopalvelujen tarjoamiseen sosiaalisesti tasapuolisella, inhimillisesti kiinnostavalla ja demokraattisesti hyödyllisellä tavalla. Hänen mukaansa monet ”teletuvat” ovat onnistuneet eri tavoin vetämään sisään ummikoita ja kehittämään heidän taitojaan, ja kaikenlaisia lähestymistapoja tiedon ja vuorovaikutuksen avaamiseen tarvitaan.

”Toiset aktiviteetit painottavat verkkoon pääsyä ja teknisiä taitoja, toiset kehittävät uusia tietopalveluja. Näiden tavoitteiden välille tarvitaan tiiviimpi yhteys, jotta sosiaalisesti osallistavat innovaatiot olisivat mahdollisia eikä kuulu vain levenisi.” (Liff 1999.)

Verkkopalvelujen saatavuuden ratkaisuksi on tarjottu muitakin keinoja kuin kansalaisten omatoimisuus tai julkiset tai kaupalliset yleisöpäätteet. On ehdotettu jopa tietoverkon vetämistä jokaiseen kotiin (Hannu H. Kari Puhton 1999 mukaan). Paljon odotetaan televisiotekniikan kehitykseltä; jo nyt Internetiin pääsee televisiovastaanottimen kautta. Myös matkapuhelimen kautta on jo mahdollista selata www-sivuja. Yksi ennuste on, että tulevaisuuden kodin multimediakeskus on jääkaappi – joka on käytännössä jokaisessa suomalaiskodissa ja jonka ääressä jokainen perheenjäsen käy päivittäin (Hannula & Linturi 1998, 49).

Verkkopalvelujen käyttö ja verkko-osallistuminen edellyttää, että kansalaisilla on tietoa näistä mahdollisuuksista. Internetin tietoviidakosta on mahdotonta omatoimisesti ilman muuta tietoa tai vaikiinutettuja käyttötottumuksia löytää juuri oman kunnan pystyttämä kysely. Paikallisen osallistumisen kannalta Internetin luonne maailmanlaajuisena verkkona ei ole paras mahdollinen eikä yleisöpäätteiden käyttö maailmalla ”surffailuun” ole mielekästä, niin toivottavaa kuin muutoin kansainvälistyminen, yleinen tiedonhankinta ja vuorovaikutus onkin. Tarvitaan siis opastusta osallistumisen lähteille ja tietoa vireillä olevista asioista, joihin kuntalaiset voivat vaikuttaa. Tietoa voidaan jakaa luonnollisesti kunnan – tai muun osallistavan tahon – oman kotisivun kautta, mutta myös muiden viestintäkanavien avulla. Marja Sutela muistuttaa, että tiedonsaantioikeus on myös merkittävä asia kansalaisten/kuntalaisten oikeusturvan kannalta: ”Tutkimustulokset osoittavat, että osallistumisen perusedellytys, tiedottaminen, on kunnissa puutteellista. Jotta kuntalaisten kiinnostus heräisi kunnallisia asioita kohtaan, olisi tiedottamista selkeästi lisättävä.” (Sutela 2000b, 83–84.)

Lopulta verkko-osallistumisen kriittisin edellytys on kuitenkin motivaatio. Motivaatio taas on hyvin yksilöllinen ja monitahoinen asia. Edellä on todettu, että hyvät palvelut passivoivat; pitäisikö siis osallistumisen motivaatiota hakea heikosti järjestetyistä palveluista ja tyytymättömyydestä? Samoin edellä viitattiin Sveitsin kansanäänestyksiin; myös liian monet osallistumisen mahdollisuudet passivoivat. Monet tutkijat yhdistävät osallistumisen motivaation todellisiin vaikuttamisen mahdollisuuksiin ja kokemuksiin – pelkkä mielipiteen ilmaisu ei kiinnosta, jos sillä ei ole käytännön vaikutusta. (Mm. Savolainen & Anttiroiko 1999, 28 ja Sutela 2000b, 79.)

Jäljempänä analysoidaan tarkemmin motivaatiota ja aktivoimista tutkimusongelmaan liittyen ja pyritään löytämään joitakin tekijöitä, jotka aktivoivat nimenomaan verkko-osallistumiseen paikallisella tasolla ja sitä kautta motivoivat käyttämään tarjottuja vaikuttamisen mahdollisuuksia.

Verkko-osallistuminen edellyttää kaiken kaikkiaan jonkinasteista kulttuurin muutosta monillakin tahoilla. Niin kauan kun tämän osallistumismuodon kattavuus ei ole demokraattisessa mielessä

riittävä eikä näin kerätty kansalaismielipide kiistaton (mm. identifioinnin puuttuessa), voidaan osallistumisen motivaatiota maksimoida ja kommunikaatiokykyjä kehittää erilaisilla kokeiluilla. Lopulta kuitenkin uuteen välineeseen täytyy suhtautua hyvin vakavasti, kuten John Clayton Thomas huomauttaa:

”Julkisen hallinnon täytyy suunnitella huolellisesti uuden teknologian käyttöä kansalaisten osallistamiseen. Uudet tekniset mahdollisuudet voivat muuttaa dramaattisesti osallistumisen luonnetta, eikä tähän pidä suhtautua naiivisti. Suunnittelussa julkisen hallinnon pitäisi erityisesti tutkia, mitä vaatimuksia uusi väline voi herättää yleisössä ja miten näihin vaatimuksiin voidaan vastata. Toiseksi pitää ratkaista, miten uuden innovaation kautta tuleva palaute tasapainotetaan muun julkisen palvelun kanssa.” (Thomas 1999.)

3.4 Verkkopalvelujen käyttö

Nopeasti muuttuvista ja eri perusteilla tehdyistä tilastoista on vaikea tehdä varmaa vertailua Internetin käytöstä eri maissa. Joka tapauksessa suomalaiset ovat maailman ahkerimpien verkon käyttäjien joukossa.

- Vuoden 2000 alussa Suomessa oli 90 Internetiin liitettyä tietokonetta tuhatta asukasta kohden. (Internetiin liitettyjen tietokoneiden määrä Euroopassa, RIPE DNS Hostcount.)²
- Tilastokeskuksen kokoamien tietojen mukaan syyskuussa 1998 oli 42 prosentilla 15–74 -vuotiaista suomalaisista Internetin käyttömahdollisuus kotona, työssä tai opiskelupaikalla. (Tiedolla tietoyhteiskuntaan II 1999, 185.)
- Yhdysvaltalaisen arvion mukaan Suomessa oli vuoden 1998 lopussa 305,4 Internetin käyttäjää tuhatta asukasta kohden eli noin 1,5 miljoonaa eli noin 30 % väestöstä. (Internetin käyttäjien määrä maailmassa, Computer Industry Almanac.)
- Tammi-helmikuussa 2000 tehdyn kotimaisen haastattelututkimuksen mukaan 55 % aikuisista, 15–74 -vuotiaista suomalaisista oli käyttänyt Internetiä. Internetiä joskus käyttäneiden suomalaisten määrä oli vuoden 2000 aikana kasvanut 24 %. Lähes päivittäin Internetiä käyttävien määrä oli vuoden 2000 alussa 876 000; kasvua vuodessa 46 %. (Internet Tracking – Internetin tunnettuuden ja käytön kehitys Suomessa, Taloustutkimus Oy.)
- Sähköisten palvelujen suosituimmat käyttötavat olivat vuonna 1998 tietopalvelut, sähköposti ja asiointipalvelut. Julkisen tahon tietoja ilmoitti etsineensä verkosta 667 000 suomalaista, ja verkkolehtiä oli lukenut 618 000 suomalaista. (Tiedolla tietoyhteiskuntaan II 1999, 190.)

Julkisen hallinnon tietohallinnon neuvottelukunta teetti kesällä 1999 Taloustutkimus Oy:llä selvityksen siitä, kuinka suomalaiset käyttävät julkishallinnon Internet-palveluita. Noin puolet 15–74 -vuotiaista suomalaisista oli tuolloin käyttänyt joskus Internetiä. Käyttöpaikkana oli useimmiten koti (33 %), työpaikka (31 %) tai opiskelupaikka (23 %). (Julkishallinnon www-palvelut 1999.)

Kaikkiaan 67 % Internetiä joskus käyttäneistä oli käynyt viimeisten kolmen kuukauden aikana jollakin julkishallinnon www-sivulla. Eniten mainintoja saivat vastaajien omien asuinkuntien www-

² Yhdysvaltalaisen tilaston mukaan Internetiin liitettyjen tietokoneiden määrä Suomessa oli 111 tietokonetta tuhatta asukasta kohden jo heinäkuussa 1999 (Internetiin liitettyjen tietokoneiden määrä maailmassa: Network Wizards, Internet Domain Survey).

sivut, joilla oli käynyt 32 % Internetiä käyttäneistä. Seuraavaksi useimmin oli käyty työhallinnon (20 %) ja karttapalvelujen (19 %) www-sivuilla. Neljänneksi eniten mainintoja saivat vastaajien asuinalueen kuntien ja muiden toimijoiden yhteiset www-sivut (14 %).

Selvityksen mukaan julkishallinnon www-sivuihin ollaan varsin tyytyväisiä. Sivuja pidetään toimivina ja niissä käytettyä kieltä ymmärrettävänä. Julkishallinnon palvelujen saatavuutta Internetin kautta piti tärkeänä tai melko tärkeänä 55 % kaikista vastaajista.

Tunnetuimpia suomalaisista www-palveluista ovat hakupalvelut, iltapäivälehtien ja tv-yhtiöiden verkkojulkaisut sekä Internet-operaattoreiden portaalit³ ja kauppapaikka Keltainen Pörssi. Luotettavaa vertailua eri palvelujen käytöstä on kuitenkin vaikea saada. Yleisötutkimukset eivät myöskään ainakaan vielä anna tarkkaa kuvaa siitä, miten Internet sijoittuu kansalaisten ajankäyttöön ja yleiseen viestintämaisemaan. Alustavat havainnot antavat kuitenkin aiheen olettaa, että Internetin käyttöön kuluva aika otetaan useimmiten television katselusta. (Kuusisto & Sirkkunen 1999, 14–17.)

3.5 Kansalaisten aktivoiminen verkossa

Motivaation todettiin jo olevan kriittisin tekijä osallistumisessa, myös verkko-osallistumisessa. Miten siis saataisiin ihmisiä aktivoitua niin, että syntyisi motiivi osallistua tietoverkossa avautuvien mahdollisuuksien kautta, jos osallistumista pidetään tärkeänä ja tarpeellisena?

Vaikka uusi väline saattaa aluksi itsessään kiinnostaa ja innostaa kokeilemaan erilaisia interaktiivisia palveluja, lienee selvää, että pelkkä väline ei herätä kiinnostusta pysyvällä tavalla. Toisia se saattaa arveluttaa ja pelottaa kuten kaikki uusi, ja näin jopa vieraannuttaa yhteisten asioiden ääreltä. Ministeri Olli-Pekka Heinonen on todennut asian suoraan: ”En usko vähääkään johonkin teledemokratiaan, jossa kaikki kansalaiset osallistuisivat interaktiivisesti kotipääteiltään päätöksentekoon. Ihminen, joka ei ole kiinnostunut politiikasta, ei seuraa sitä myöskään koneelta.” (Koulu tietoverkkoon, hinnalla millä hyvänsä 1996.)

Pohjaksi tarvitaan siis motiivi yleisesti osallistumiseen. Tyypillisiksi osallistumisen motiiveiksi on lueteltu uhkaaviin tilanteisiin reagoiminen, epäkohtien korjaaminen, kiinnostuksen ja asiantunteumuksen osoittaminen, esillä- ja mukanaolotarpeista huolehtiminen ja sosiaalisen arvostuksen tarve. Odotettavissa olevat palkkiot eli osallistumisen vaikutukset ovat merkittävä motivaatiotekijä, samoin aiemmat kokemukset osallistumisesta. (Sainio 1994, 65–66.)

Käytännön kokemukset esimerkiksi kansanäänestyksistä kertovat, että kiinnostus on suurempi silloin, kun asia on tärkeä, konkreettinen ja läheinen. Marja Sutela uskoo, että ”kuntalaiset ovat valmiita osallistumaan, kun he kokevat jonkun asian itselleen tarpeeksi läheiseksi”. Hänen mukaansa osallistuminen toteutuu myös paremmin, jos se on kuntalaisista itsestään lähtöisin. (Sutela 2000b, 79, 98–99.)

Samaan viittaa myös Ari-Veikko Anttiroiko: ”Uudessa tilanteessa ihmisille itselleen täytyy jättää tilaa päättää siitä, mitä he haluavat ja miten he haluavat vaikuttaa. Virkamiesvetoiset vaikuttamis- ja osallistumishankkeet voitaisiin jättää vähemmälle. Osallistumista himoitseva turbokansalainen on joka tapauksessa vain poikkeus, joka vahvistaa säännön.” (Anttiroiko 1999.)

³ Portaali eli porttipalvelu tarkoittaa verkkopalvelua, joka tarjoaa suuren määrän monipuolista sisältöä yhdessä osoitteessa ja pyrkii näin saamaan suuren määrän käyttäjiä (net.verkkoviestinnän käsikirja 1999, 220).

Dilys M. Hill painottaa ryhmän ja yhteisön merkitystä tiedon välittäjänä, hengen ja paineen luojana sekä joukkovoiman lähteenä. Yhteisö voi olla alueellinen, ikään tai sukupuoleen sidottu tai harrastukseen liittyvä – jopa hyvin laajallekin leviävä virtuaalinen yhden asian liike, vaikka läheisyys onkin merkittävä yhteisöä tiivistävä ja osallistumista tukeva tekijä. Hill lainaa Benjamin Barberia: ”Yhteisö kasvaa osallistumisesta ja tekee samalla osallistumisesta mahdollisen.” (Hill 1999, 25, 53 ja 61.)

Yhteisön omatoimisuus on lähtökohtana Tampereen yliopiston Locality in the Global Net – Paikalliset sisällöt verkkomediassa -projektissa. Paikalliset asukkaat autetaan alkuun oman verkkopalvelun pystyttämässä, mutta ylläpidon, keskustelun herättämisen ja osallistumisen kanavoimisen on määrä toteutua asukkaiden omin voimin. Tutkija Seija Ridell näkee tämän tärkeäksi vastapainoksi perinteisen median esiin nostamille aiheille ja näkökulmille – ihmiset luovat itse julkisen tilansa, jossa myös vähemmistöt ja poikkeavat mielipiteet pääsevät esiin (Ridell 1999a).

Sähköinen osallistuminen on luonteeltaan nopeaa, kunnallinen päätöksenteko taas usein pitkäjänteistä ja moniportaista. Jotta osallistumisen palkitseva vaikutus tuntuisi, pitäisi osallistujien nähdä nopeasti käytännön tuloksia nopeasti toteutetusta verkko-osallistumisesta. Motiivi verkko-osallistumiseen voisi löytyä sieltä, että näin kansalaisten mielipide otettaisiin nopeammin ja varmemmin huomioon. Perinteisesti lähtökohtana kuitenkin pidetään sitä, että kaikki palaute on samanarvoista ja otetaan huomioon edustuksellisen demokratian pelisääntöjen mukaan. Tämä saattaa aiheuttaa turhautumista verkko-osallistumisen suoraan ja nopeaan vaikuttavuuden illuusioon luottaville. (Mm. Savolainen & Anttiroiko 1999, 26.)

Ongelmana on siis myös aktiivisuuden kasautuminen. Yhteiskunnallisesti toimeliaat henkilöt motivoituvat osallistumaan myös uusilla keinoilla, ja passiivisia tämä saattaa jopa entisestään passivoida. Tämä näkyy muun muassa Internetin keskustelusivuilla yhtä lailla kuin yleisötilaisuuksissakin. Laajojen, hiljaisten kansalaispiirien osallistumiseen verkko-osallistumisen anonyymit muodot ovat otollisempia. (Mm. Torvinen 1999.)

Kilpailuissa, äänestyksissä ja jopa mielipidekyselyissä tarjotaan usein kiihokkeeksi konkreettisia, henkilökohtaisia palkintoja. Voidaan tietysti kysyä, onko vakavasti otettavaa osallistumista asiallista ryydittää arpajaishengellä, mutta niin kauan kuin palkinnoista ei tule tärkein motivaatiotekijä, tämäkin keino voi lisätä aktiivisuutta nostamalla joidenkin motivaatiota pienen, näkymättömän kynnyksen yli. Palkintokiihoke toimii samalla käytännön apuna osallistumisoperaatiossa: jotta voisi saada palkinnon, täytyy ilmoittaa nimi ja osoite, mistä taas vastauksia analysoidessa saadaan arvokasta taustatietoa esim. osallistujien asuinalueesta. (Ks. kappale 5.3 Pelin käyttö.)

Jäljempänä analysoitavan kaupunkisuunnittelupelin tutkimusasetelma ei olisi eheä, ellei taustaksi tarkasteltaisi myös pelaamisen aktivoivaa merkitystä käyttäytymisessä, interaktiivisen oppimisen funktiota ja osallistumisen muovaamista miellyttävään, jopa viihdyttävään suuntaan. Näitä elementtejä voidaan hyvin pitää nimenomaan verkko-osallistumiselle ominaisina ja verkko-osallistumiseen aktivoivina tekijöinä.

Hollantilainen kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga osoitti 1930-luvulla, että aito ja puhdas leikki on kulttuurin perusta. Hänen mukaansa leikinomaisella tekijällä on ollut tehokas ja hedelmällinen vaikutus yhteiskuntaelämän suurten muotojen synnyssä. Arvoitusten ratkaiseminen, voimien mitteleminen ja palkinnosta kilpaileminen on aina motivoinut yksilölliseen ja yhteisölliseen

kilvoitteluun ja ollut osa yhteiskunnallista keskustelua ja ratkaisujen etsimistä. Itse poliittinen elämä on paljolti peliä ja leikkiä. (Huizinga 1984/1938, 9–23 ja 223–242.)

Kulttuurintutkija Ari Järvisen mielestä Huizingan ajatus *homo ludensista*, leikkivästä ihmisestä ja leikistä merkittävänä sosiaalisen kanssakäymisen muotona saa tukea tämän päivän tietokonepelien mainonnasta. Uusia pelejä mainostetaan ajatuksella, että pelit ja leikit ovat ihmisten arkipäivää. (Kurkijärvi 2000a, ks. myös SimCity, kappaleessa 5.1.)

Esimerkiksi King of Dragon Pass -tietokonepelissä simuloidaan poliittista toimintaa roolipelien hengessä. Pelin lehtiartikkelissa todetaan muun muassa: ”Diplomaattisten ongelmien hoitaminen käy hurmaavan vaikeaksi kun yrittää pitää lämpimiä suhteita eri puolille. – – Kaikki vaikuttaa kaikkeen.” Yksi pelin suunnittelijoista oli huomannut, että samalla rungolla voisi tehdä pelin, jossa pelaaja olisi Yhdysvaltain kongressin jäsen. (Kurkijärvi 2000b.)

Järvisen mukaan peleissä vetää toisaalta pako todellisuudesta, toisaalta osallistuminen tapahtumiin, mikä syventää elämystä. Tietokoneella on mahdollista kokeilla mahdollittomia asioita, olla itse toimijana ja uppoutua tapahtumien ohjailuun. Pelaaminen ei lopu missään tiettyssä iässä eikä sitä tarvitse hävetä – kotikoneella aikuinenkin voi rauhassa toteuttaa pelaamisen ja leikkimisen tarpeitaan. (Kurkijärvi 2000a.)

Suomalaiset ovat maailman innokkaimpien pelaajien joukossa. Jokainen suomalainen kotitalous käytti vuonna 1998 keskimäärin 1 062 markkaa rahapeleihin. Pohjois-Suomessa pelataan enemmän kuin Etelä-Suomessa. (Tilastokeskus 1998.)

Tietokonepelit ovat merkittävä oppimisen väline. Lasten – ja myös aikuisten – asiaan paneutumista ja oppimista helpottaa huomattavasti, kun pelaaminen vie mukanaan. Tietokonepelissä – oli se sitten verkossa tai CD-rom -levyllä – voidaan käyttää monenlaisia interaktiivisuuden keinoja sekä itse tekemällä ja kokeilemalla oppimisen menetelmiä. (Hietala 1998.)

Opetuspelien hyvänä puolenä on usein se, että sitoutuminen ja vire säilyy pitempään kuin vain selattaessa oppikirjaa tai kokeiltaessa ilman palautetta. Onnistuminen ja oivaltaminen vievät myös oppimista eteenpäin, ja oppimista tapahtuu usein epäsuorasti. Ongelmana voi olla, että viihde saa ylivallan ja että oppilas päästetään pedagogisesti liian vähällä, mutta joka tapauksessa hyvin tehty peli aktivoi kokeilemaan. (Rieber 1996.)

Pelien motivoivaa vaikutusta oppimisessa tutkinut Lloyd Rieber viittaa useisiin tutkimuksiin ja toteaa, että ”pelaajat kokevat toimintaympäristön itsessään motivoivaksi eli osallistuminen on palkitsevaa sinänsä, eivätkä he kaipaa tai tarvitse ylimääräisiä kiihokkeita” (Rieber 1996).

3.6 Osallistuminen kaupunkisuunnittelussa

Tämän tutkielman yhtenä lähtökohtana oli kaupunkisuunnitteluun ja kaavoitukseen liittyvä osallistuminen, jota vuoden 2000 alusta voimaan tullut maankäyttö- ja rakennuslaki laajensi entisestään. Jotta voisin tarkastella verkko-osallistumisen soveltuvuutta kaupunkisuunnitteluun, on syytä käydä pääpiirteissään läpi tavanomainen kaavoitusprosessi ja lain säätämät osallistumismuodot. Tätä kautta nousee esiin myös verkko-osallistuminen kaava-asioissa sekä eri toimijoiden asema osallistumisen keinojen valinnassa ja kysymyksenasettelussa.

Uudessa laissa on korostettu kansalaisten mahdollisuuksia osallistua kaavoituksen valmisteluun. Kaavoitus on tehtävä vuorovaikutuksessa osallisten kanssa. Osallisilla tarkoitetaan maanomistajia ja

kaikkia niitä, joiden asumiseen, työntekoon tai muihin oloihin kaava saattaa huomattavasti vaikuttaa, sekä niitä viranomaisia tai yhteisöjä, joiden toimialaa suunnittelussa käsitellään. (Uusi maankäyttö- ja rakennuslainsäädäntö 1999, 10.)

Kunnan tasolla maankäyttöä ohjataan yleis- ja asemakaavoilla. Vähintään kerran vuodessa on laadittava kaavoituskatsaus, joka tiedottaa kuntalaisille tulossa olevista kaavoitustöistä. Kaavan tulee perustua riittäviin tutkimuksiin; vaikutusten selvittäminen korostuu kaavatyössä aiempaa enemmän. Ennen varsinaista kaavoitusprosessia selvitetään kaavoituksen edellytykset ja tehdään tarvittaessa maankäytön yleissuunnitelma sekä erilaisia vaihtoehtovertailuja. Kaavat hyväksytään lopulta valtuustossa. Vähemmän merkittäviä asemakaavapäätöksiä voidaan delegoida kunnanhallitukselle tai lautakunnalle. (Uusi maankäyttö- ja rakennuslainsäädäntö 1999, 9–13.)

Riittävän aikaisessa kaavaprosessin vaiheessa tulee laatia osallistumis- ja arviointisuunnitelma. Suunnitelmassa ohjelmoidaan osallistuminen ja vuorovaikutus sekä kaavan vaikutusten arviointi. Suunnitelma on valmiina ja tutustuttavissa, kun kaavan vireilletulosta ilmoitetaan. Osalliset voivat näin tutustua kaavoituksen lähtökohtiin ja päästä mukaan kaavan valmisteluun. Vuorovaikutuksen tapoja osallisten kanssa ei ole säädelty, vaan siitä kunta voi päättää tapauskohtaisesti. (Uusi maankäyttö- ja rakennuslainsäädäntö 1999, 13–14.)

Jokainen kaavaehdotus asetetaan julkisesti nähtäville 30 päiväksi, pienet asemakaavamuutokset vähintään 14 päiväksi. Nähtävilläpidosta tulee tiedottaa sopivalla tavalla. Kunnan jäsenillä ja osallisilla on mahdollisuus tehdä muistutus kaavaehdotuksesta, ja muistutukseen pitää pyydettyä saada perusteltu vastaus. Jos kaavaehdotukseen tehdään muistutusten perusteella oleellisia tarkistuksia, se on asetettava uudelleen nähtäville. Kaavan hyväksymisestä on lähetettävä tieto sitä pyytäneille. Hyväksymispäätöksestä voi valittaa eri oikeusasteisiin. (Uusi maankäyttö- ja rakennuslainsäädäntö 1999, 14–15 ja Tampere 2000, 16.)

Merkittävän asemakaavan laatimisprosessi kestää ehkä yhdestä kolmeen vuoteen riippuen muistutusten ja valitusten määrästä sekä siitä, miten nopeasti löydetään ratkaisu, joka on yleisesti hyväksyttävissä. Pieni kaavamuutos saattaa toteutua alle vuodessa. Yhtenä tavoitteena osallistumismahdollisuuksien lisäämisessä on, että raskaat ja aikaa vievät valitukset valmiista kaavoista vähenisivät, kun olennaiset mielipiteet tulevat esille jo suunnitteluprosessin alkuvaiheessa. (Tampere 2000, 13 ja 16.)

Uuden lain soveltamisohjeissa arvellaan, että aitoon vuorovaikutukseen pääseminen kunnan asioissa on yksi lain vaikeimpia asioita. Muutokset vaativat aikaa ja kärsivällisyyttä. Usein ensimmäiset osallistumishankkeet synnyttävät epäluuloisia reaktioita. Kuntalaiset kuulostelevat, mistä on kyse ja mitkä ovat osallistumisen järjestämisen vaikuttimet. Pitkällä aikavälillä osallisuutta kuitenkin tulee kannattaa ja kehittää, sillä aikaisempien kokemusten mukaan vuorovaikutteisuus ja avoimuus suunnittelussa helpottaa suunnittelijoiden työtä. (Laine 1999, 17–18.)

Tampereen ja Lempäälän rajalla sijaitsevan Vuoreksen alueen jo ennen uuden lain voimaan tuloa alkanutta osallistumisprosessia tutkinut Helena Leino toteaa, että erityisesti tulisi panostaa siihen, millä tavoin vuoropuhelua käydään kuntalaisten kanssa. Epäluuloisista ennakoasenteista pitäisi päästä ja aloittaa asian käsittely puhtaalta pöydältä. Kaavasunnittelun ammattilaisten tulisi pyrkiä kansantajuiseen keskusteluun. Osallistumisen keinoja tulisi olla useita, myös asukkaiden taholta lähteviä, eikä vain massiivisia yleisötilaisuuksia. ”Kuntalaisten kanssa käytävä vuoropuhelu saattaa etenkin käynnistysvaiheessa olla hidasta ja aikaavievää molemmille osapuolille.” (Leino 1999, 33.)

Vuoropuhelu perustuu moniarvoisuuden hyväksymiselle, ja toimiva vuoropuhelu opettaa kaikkia osapuolia. Esimerkiksi Tuusulassa on 1990-luvun alusta lähtien toteutettu vuorovaikutteista suunnittelua ja nähty, että luottamus kasvaa vähitellen myönteisten kokemusten myötä. ”Vuosien aikana asukkaat ovat alkaneet luottaa siihen, että kaavoituksessa todella pyritään avoimuuteen ja vuorovaikutukseen. Erityisen hyvänä on pidetty sitä, että suunnittelijat ovat jaksaneet selittää asioita perusteellisesti. Myös luottamushenkilöt kokevat voivansa nyt vaikuttaa enemmän sekä kaavan sisältöön että prosessin etenemiseen. Kaavoittajien mielestä avoimuus tuo hyvää tulosta. Se tosin siirtää suunnittelutyön painopistettä prosessin alkupuolelle, mutta lopussa on helpompaa, koska esimerkiksi valituksia ei tule niin paljon kuin aiemmin.” (Vehmas 1999.)

Kaavoituksen vieminen verkkoon on jossain määrin ongelmallista, sillä kuten Vehmas toteaa Tuusulan kokemuksista, kaavamerkintöjä ja -prosesseja on vaikea ymmärtää, ja ne avautuvat parhaiten avoimien ovien tilaisuuksissa, kun suunnittelijat keskustelevat kuntalaisten kanssa kahden kesken kaavamateriaalin ääressä. Nähtävillä olevia kaavoja on ryhdytty ripustamaan viraston ilmoitustaulun lisäksi myös verkon varaan esimerkiksi Oulussa, Kotkassa ja Tampereella, mutta omatoiminen tutustuminen vaatisi selväkielistä selostusta ja havainnollistamista – johon Internet antaa kyllä mahdollisuudet. (Ks. Tampereen Ranta-Tampellan alueen keskustelu, s.70.)

Sisäasiainministeriön tukemissa osallisuushankkeissa on joitakin kaavoituksen ja verkko-osallistumisen yhdistäviä ajatuksia. Esimerkiksi Oulun yleiskaava 2020:n suunnittelun yhteydessä kehitellään ja testataan asukkaiden ja muiden sidosryhmien osallistumismahdollisuuksia. Internetiin luodulla keskustelukanavalla on tarkoitus ”valottaa suunnittelua eri näkökulmista ja tuoda oleelliset, ratkaistavat ongelmat julkiseen keskusteluun”. Foorumi on luotu, raportteja on avattu verkkoon, mutta ainakaan ensimmäisessä vaiheessa kansalaiskeskustelu ei ole verkossa ryöpsähtänyt: kuntalaisia kutsutaan ottamaan kantaa 11 haastavalla kysymyksellä, mutta runsaan vuoden aikana kysymyksiin on kertynyt yhteensä kahdeksan kannanottoa. (Oulun yleiskaava 2020.)

Kaavaosallistumisen onnistumisessa on monta käytännön ongelmaa ja hitaan kypsyttämisen vaativaa toimintakulttuurien jähmettymää. Ari Sainio nostaa esiin keskustelun herättäjän roolin arvioidessaan enemmän tai vähemmän epäonnistuneita lähiödemokratiakokeiluja: ”Ongelma oli ehkä siinä, että julkinen valta koetti ryhtyä vuorovaikutukseen kansalaisyhteiskunnan kanssa valitsemalla itse tavat, joilla vuorovaikutusta toteutettiin. Näin se yritti kanavoida kansalaisyhteiskunnassa ilmeneviä paineita itselleen sopivalla tavalla. Poliitiikan tekemisen tapaa yritettiin siirtää alaspäin areenoille, joilla oli totuttu toisenlaiseen kielenkäyttöön ja toimintatapoihin.” (Sainio 1994, 83.)

Keskustelun avaamisen ja ”aseiden valinnan” oikeutus on tietysti kenellä tahansa kansalaisella. Koska kaavoitusmonopoli kuitenkin on kunnalla, tulevien kaavoitushankkeiden esittely ja vuoropuhelu ei voi muualta aueta. Tiedotusvälineillä on perinteisesti ollut asioiden julkiseen keskusteluun nostajan rooli, mutta entistä enemmän myös muut tahot voivat viritellä keskustelua nimenomaan tietoverkossa. Tampere-foorumi on yksi kansalaislähtöinen (tosin alun perin Tulevaisuuden tutkimuksen seuran ja Tampereen kaupungin ympäristövalvonnan aloitteesta perustettu) paikallisen demokratian elävöittäjä, joka käyttää vuoropuheluun keskustelutilaisuuksien ohella muun muassa verkkosivuja (<<http://www.tampere.fi/ytoteto/yva/foorumi/formain1.htm>>). Tutkija Seija Ridellin mukaan Tampere-foorumi on onnistunut nostamaan julkiseen keskusteluun kaupunkisuunnittelukysymyksiä, joita virallinen osallistuminen tai tiedotusvälineet eivät ole noteeranneet (Ridell 1999a). Ongelmaksi nousee se, että virkamiehet ja poliitikot eivät täysin sitoudu kansalaislähtöiseen verkkokeskusteluun.

Motiivin, sitoutumisen ja erilaisten keskustelukulttuurien ohella ongelmana on suhtautuminen edustukselliseen demokratiaan ja viralliseen päätöksentekoon, mikä tulee erityisen selvästi esille kaavoituskysymyksissä. Osallisuusteema antaa ymmärrettävästi vauhtia niille pohdinnoille, joissa mietitään nykyisen edustuksellisen demokratiajärjestelmän toimivuutta, auktoriteettia ja oikeutusta. (Mm. Sainio 1994, 83, Kivelä & Mannermaa 1999, 99 ja Leino 1999, 37.)

Myös sisäasiainministeriön tukemissa osallisuushankkeissa on nähty edustuksellisen demokratian kehittämistavoitteita, joissa asukkaiden osallisuus voi kuitenkin lopulta jäädä vain tiedon vastaanottamiseen. Ensimmäisen vaiheen tulosten perusteella on havaittu, että sektoroitunut ja hierarkkinen toimintakäytäntö taipuu heikosti alueellisiin, kuntalaista lähellä olevan kaupunginosan, kunnanosan tai kylän tasolla tapahtuviin toimintamalleihin. (Salminkangas 1999 ja Laiho 2000.)

3.7 Teledemokratian ongelmat

Verkko-osallistumisen ongelmia on edellä tullut jo esiin haasteiden ja mahdollisuuksien myötä. Kriittisimmät tekijät kietoutuvat Viherän mainitsemaan kolmeen edellytykseen, jotka ovat verkkoon pääsy, osallistumisen motivaatio sekä verkkoilmaisun luku- ja kirjoitustaidot (Viherä 1999, 41–47). Näitä edellytyksiä pilkottaessa voidaan ongelmia listata Londonin ja Anttiroikon tutkimusten pohjalta (London 1995 ja Anttiroiko 2000). Lähtökohtana ongelmien luettelossa on yleiskäsite teledemokratia:

Välineelliset ongelmat:

- välineen käytön fyysiset ja henkiset ongelmat, väestön eriarvoistuminen
- osallistumismahdollisuuksien rakentamisen tekniset ja taloudelliset ongelmat, henkilön sähköisen tunnistamisen ja vaalisalaisuuden ongelmat
- teledemokratia lupaa suoraa yhteyttä omien asioiden hoitoon, mutta etäännyttää sosiaalisesti ja poliittisesti käytännön tilanteista; teknisesti välittynyt keskustelu irtoaa helposti yhteyksistään todellisiin tilanteisiin
- uuden teknologian nopeus on ristiriidassa perinteisen demokratian etenemisvauhdin kanssa
- kaikki eivät koskaan halua osallistua, ja uusi teknologia saattaa herättää lisää haluttomuutta
- kansalaiset ovat epäluuloisia uutta välinettä ja sen välittämiä tietoja kohtaan; interaktiivisuuden nimissä heidän pitäisi voida ilmaista asiat omilla termeillään

Sisällölliset ongelmat:

- sähköisen etäosallistumisen muodot jättävät usein asioiden taustat ja niistä käytävän keskustelun sivuun tai varjoon – klikataan ”kyllä” tai ”ei”, mutta taustatietoja ei ole tai niitä ei löydetä tai vaivauduta klikkaamaan esiin; perehtyminen vaatii omatoimisuutta
- yhteiskunnallisten ongelmien käsittely on vaikeata verkkoympäristössä; välineen luonne vaatii yksinkertaistamista
- kysymysten yksinkertaistaminen pinnallistaa asioita ja keskustelua ja luo väärää kuvaa monitahoisten päätösten valmistelusta ja sen vaatimasta ammattitaidosta
- teledemokratian mekanismit ovat hyvin riippuvaisia kysymyksenasetteluista ja -asettajasta
- kuinka avoimessa verkossa kohdennetaan tiedottaminen, kysymykset ja osallistuminen oikealle ryhmälle tai alueelle
- verkkojulkaiseminen ei aina ole luotettavaa eikä julkaisijasta voi olla täyttä varmuutta

Välilliset ongelmat:

- teledemokratia tuottaa poiminnan mielipiteistä, ei kansan ääntä; osallistujien valikoituminen heikentää tuloksia

- osallistumis- ja äänestysprosentit eivät teledemokratiakokeiluissa ole nousseet kovin korkeiksi – ongelma saattaa kumuloitua, ellei väline saa vakiintunutta ja arvostettua asemaa
- teledemokratiaan alistettavien asioiden valinta: kuinka usein voidaan kysyä, jotta kiinnostus vastaamiseen säilyisi – ja ensin nousisi
- suoran keskusteluun osallistumisen pitäisi sisältää myös mahdollisuuden toimia itse; missä on yhteisiin asioihin osallistumisen raja
- aktiivisuus kasautuu ja verkkokeskustelut kuihtuvat helposti monologeiksi
- keskustelukulttuuri vaatii kypsymistä ja asioiden valmistelun menettelyt hiomista
- teledemokratian realisoimisen ongelmat edustuksellisessa demokratiassa
- kansalaismielipiteen kartoittaminen (oli se sitten enemmän tai vähemmän luotettava) lisää päätöstaakkaa

Tätä 20 ongelmakentän luetteloa voidaan lähestyä myös hypoteettisella kysymyksellä: mitä tapahtuisi, jos kaikki osallistuisivat? Kaikkia ongelmia ei ole edes mielekästä analysoida tältä kannalta. Savolainen kuittaa tällaisen mahdollisuuden tyllysti: ”Kaikkien osallistuminen tuottaisi valtavasti keskustelua, joka tukkisi sähköiset foorumit. Keskustelu muuttuisi pahimmillaan kakofoniaksi ja tehokas päätöksenteko kävisi mahdottomaksi.” (Savolainen 1998, 160.)

Joka tapauksessa on lähdeittävä siitä, ettei teledemokratia parhaimmillaankaan ratkaise kaikkia yhteiskunnallisen toiminnan ongelmia. Kaikki kysymykset eivät sovellu yhteisesti keskusteltaviksi ja äänestettäviksi – tätä ei demokratia tarkoita. Jo se, että mietitään, mitä kysymyksiä ja miten avataan julkiseen keskusteluun ja verkko-osallistumiseen, tuottaa lisätyötä, joka tulee ottaa vakavasti. Pääkysymykseksi kaikessa osallistumisessa jää aina osallistumisen suhde vaikuttamiseen ja vaikuttavuuden (tai sen puutteen) merkitys osallistumisen motiiviin. Teledemokratiointilun pyörteissä on vältettävä illuusiota muuta osallistumista voimallisemmasta vaikuttamisesta – tai sitten on puututtava voimallisesti teledemokratian ongelmiin, jotta tämä osallistumismuoto saisi perusteet tavallista suuremmalle vaikuttamisen asteelleen. (Mm. Savolainen & Anttiroiko 1999, 27–28.)

Verkko-osallistumisen ongelmat ovat sekä juridisia, teknisiä että taloudellisia. Mutta hyvin paljon on kysymys myös henkisistä ongelmista. Ongelmien ratkaisussa olisi eduksi, jos ratkaiseminen etenisi tasatahtiin eri sektoreilla. Nyt tekniikka on edennyt nopeammin kuin päätöksenteon ja asenteiden kehitys. Viherän mukaan päätöksentekojärjestelmä ja inhimilliset tottumukset ovat jääneet liaksi entiselleen: ”Kai meillä on sittenkin vielä aika vähän aitoa halua vähentää turhaa byrokratiaa ja käyttää verkon tarjoamia mahdollisuuksia luovasti. Meidän on pystyttävä uudistamaan myös rakenteita. Kyse on valtavasta tahtotilasta.” (Pasanen 1999b.)

Taloudelliset ongelmat kietoutuvat paitsi kansalaisten eriarvoiseen asemaan ja verkkopalvelujen pystyttämiseen ja ylläpitoon, myös sähköisen viestinnän yleiseen kaupallisuuteen. Olavi Borg arvelee, että näitä viestintäjärjestelmiä ei mitenkään voida ylläpitää verovaroin tai lupamaksuin, ja tällöin mukana on suuri kaupallistumisen vaara. Vaaralla Borg tarkoittaa sitä, että kaupallisuuden tieltä taka-alalle työntyvät tiedon avoimuus, tasaveroisuus ja käytettävyys sekä yhteiskunnallinen merkittävyys, jotka ovat demokratian toimivuuden kannalta oleellisen tärkeitä. (Borg 1995, 40.)

Tässä vaiheessa, noin viisi vuotta Borgin arvion kirjoittamisen jälkeen, ylivertaiseksi tietoverkoksi kehittynyt Internet, sen palvelut ja käyttöverkosto näyttävät rakentuvan yksityisen ja julkisen sektorin yhteiseen käyttöön sekä kansalaisten kotiyhteyksien varaan eikä erillisiä julkisen hallinnon verkkoja pidetä kovin mielekkäinä. Jos tämä malli jää pysyväksi, on demokratiaa palvelevien toteutusten markkinointiin kiinnitettävä huomiota samoin kuin tiedon ja palvelujen tuottajien

varmaan identifiointiin. Internet on nykyisellään leimautunut paljolti viihteen ja kaupallisten palvelujen verkoksi, ja vaikka se vaivatta toimii samalla myös yhteiskunnallisesti merkittävän tiedon ja vuorovaikutuksen kanavana, on tätä käyttötapaa pidettävä riittävästi esillä ja panostettava siihen myös taloudellisesti. (Ks. Kuntien www-ohjeet 1998 ja WWW:n käyttö julkishallinnossa 1996.)

Edellä todettiin, että teledemokratia on jonkinlainen pulma tai haaste edustuksellisen demokratian kehittämiseksi. Todellinen ongelma se saattaa olla puolueille. Kanervan mukaan verkottuminen sallii uusien, suljettujen voimaryhmien muodostamisen: ”Puolueiden kannalta on oleellista, kulkevatko uudet voimaviivat edelleen puolueiden rajojen mukaan. Vai muodostavatko esimerkiksi nuoret, hyvin koulutetut verkkoilijat uusia yhteistyö- ja valtaryhmiä, joiden sisäinen solidaarisuus kilpailee puolueuskollisuuden kanssa?” (Kanerva 1998.)

Demokratian toimivuutta uuden tietotekniikan kaudella selvitellessään Olavi Borg rajaa kaikkien näkyvissä olevien ongelmien edessä teledemokratian ”jokaiselle kansalaiselle tulevaksi mahdollisuudeksi lausua mielipiteensä eräistä yksinkertaisesti muotoilluista perusasioista poliittisessa päätöksenteossa”. Borg toteaa, että edustuksellisten järjestelmien kehittämisen perussy on ollut hallita jollain tavoin suuria alueita ja ihmispopulaatioita. Vaikka tietotekniikka nyt hänen mukaansa nopeasti poistaakin välittömän demokratian vuosisataisen fyysisen esteen, kyvyttömyyden koota Demos yhteen samanaikaisesti, on monia asioita perin vaikea pelkistää suoran demokratian edellyttämään muotoon. ”Vaali- ja valintatapahtuman, joka on yksi demokratian perusprosessi, pitäisi nimenomaisesti olla selkeä ja yksikäsitteisesti ymmärrettävissä oleva. Mutta myös tällaisia yksinkertaisesti jäsennettävissä olevia tärkeitä perusvalintoja on toki olemassa.” (Borg 1995, 38.)

Mahdollisuuksien ja ongelmien ristiaallokossa monet tutkijat päätyvät siihen, että teledemokratia toimii edustuksellisen demokratian täydentäjänä. Tietoverkot eivät syrjäytä edustuksellista demokratiaa, vaan kansalaispalaute näkyy lähinnä asioiden entistä responsiivisempänä valmisteluna. Mälkiän mukaan teledemokraattisten hankkeiden onnistumisen kannalta on tärkeää se, millä periaatteilla ja millaisin painotuksin tietoverkkoja kehitellään kuntalaisten tarpeisiin ja millaisia kysymyksiä niiden välityksellä esitetään valmisteltavaksi ja päätettäväksi (Mälkiä 1996).

Jotta oikeat asiat löydettäisiin teledemokratian piiriin ja jotta toisaalta tietoverkon mahdollisuudet tulisivat oikein kohdennettua, Savolainen kehottaa tarkastelemaan tietoverkojen käyttöä kahdelta näkökulmalta. Ensin pitäisi ratkaista, otetaanko lähtökohdaksi kansalainen asiakkaana eli palvelujen kuluttajana vai kuntalaisena, joka osallistuu kuntayhteisön toimintaan. Toisena ulottuvuutena on kansalaisen ja hallinnon välisen vuorovaikutuksen luonne: onko se yksisuuntaista hallinnolta kansalaiselle vai eteneekö se molempiin suuntiin. Näitä ulottuvuuksia eri tavoin painottamalla tietoverkko voisi Savolaisen mukaan toimia joko asiakaspalvelujärjestelmänä, kansalaistietojärjestelmänä tai vuorovaikutteisena tele- tai virtuaalidemokratiajärjestelmänä. (Savolainen 1999, 160.)

4 VERKKODEMOKRATIAN TOTEUTUMINEN

4.1 Ulkomaisia kokemuksia

Jo vuonna 1941 esitti R.Buckminister Fuller Yhdysvalloissa idean sähköisestä kaupunkikokouksesta. Hän piti sitä silloin seuraavana merkittävänä länsimaiden hallintomuotojen kehitysvaiheena. Sähköinen kaupunkikokous tarkoitti, että valittu ryhmä kansalaisia äänestää sähköisesti jostain aiheesta tai ehdokkaasta sen jälkeen kun he ovat ensin tutustuneet kyseisestä asiasta annettuihin faktoihin ja näkökulmiin. Televoting eli etä-äänestäminen tietotekniikkaa hyväksi käyttäen muodostui tällaisen mielipidekyselyn ja myöhemmin koko teledemokratian käsitteeksi. (Becker 1995, 43–44.)

Ennen Internetin keksimistä teledemokratiaa on kokeiltu lähinnä puhelimen avulla. Yksinkertaisimmillaan tällä voidaan tarkoittaa puhelinhaastatteluita, joita julkinen hallinto on tehnyt tietyllä otoksella. Asteen verran demokraattisempi teleosallistumisen tapa on se, että kansalaiset itse voivat soittaa tiettyihin äänestysnumeroihin. Joissakin tapauksissa on myös käytetty televisiota hyväksi asioiden esittelyssä ja kansalaisten aktivoimisessa soittamaan puhelinäänestykseen. Tällaisia äänestyksiä on tehty esimerkiksi Los Angelesissa ja Havajilla jo 1970-luvulla. Kokemukset olivat myönteisiä: näin saatiin aktivoitua ihmisiä, joita perinteisiin vaaleihin osallistuminen ei kiinnostanut. (Savolainen & Anttiroiko 1999, 46–47.)

Amsterdamin kaupunki järjesti ensimmäisen kansanäänestyksen perinteisellä tavalla vuonna 1992 liikenneasioista. Äänestysprosentti jäi alle 28:n, mutta kaupunki halusi kunnioittaa kansanäänestysinstituutiota ja oli jo etukäteen sitoutunut noudattamaan äänestyksen tulosta. (Het eerste Amsterdamse referendum in perspectief 1992.)

Sittemmin Amsterdam samoin kuin muut hollantilaiskaupungit ovat olleet edelläkävijöitä teledemokratian ja Internet-palvelujen kehittämisessä. Keväällä 1997 Amsterdamin asukkaat saivat äänestää Ijburgin alueen kehittämisestä 3D-mallin pohjalta. Malli tehtiin VRML-kielellä Internetiin, mutta sitä esitettiin myös televisiossa. Liikkuminen tv-ruudulla toteutettiin puhelimen näppäinten avulla, samoin äänestäminen. Kokeilun analysointi antoi uskoa vaikeiden asioiden havainnollistamiseen ja kansalaisten osallistumiseen. (Ijburg in VRML.)

Belgian Antwerpen on rakentanut verkkoon asianhallintajärjestelmän ja päätösarkiston: kaikki kaupungin asiakirjat ovat Internetin kautta saatavilla ja yksittäisen asian etenemistä voi seurata aloitteesta päätökseksi. Saatavuuteen liittyy myös kommentointimahdollisuus. Virtuaalivirastolla on 31 000 aktiivista käyttäjää. (Peeters 1999.)

Ehkä tunnetuin Internetin käyttöön perustuva verkkodemokratian arena on Santa Monica Kaliforniassa 1980-luvun lopulla perustettu PEN, Public Electronic Network. Santa Monican kaupungilla oli kunnianhimoiset tavoitteet perustaessaan PEN-verkon: tutustuttaa kansalaiset uuden teknologian käyttöön, turvata kaikille julkisen tiedon saatavuus, helpottaa julkisten palvelujen jakelua ja avata foorumi vapaalle ja tasapuoliselle keskustelulle. Lisäksi PEN:n oli määrä vahvistaa asukkaiden yhteenkuuluvuutta paikallisessa yhteisössä. (Savolainen & Anttiroiko 1999, 48.)

Santa Monican PEN käsittää sekä verkkopalvelujen sisällön että jakelun. Verkon piiriin pystytettiin parikymmentä yleisöpäätettä mm. supermarketteihin. Näitä tai kotikoneita käyttäen asukkaat voivat osallistua verkkokeskusteluihin, lähettää postia kaupungille tai käyttää monia informaatio- ja muita

kunnallisia palveluita. Palvelujen käyttäjien määrä jäi ainakin alkuvaiheessa vielä vähäiseksi: vuonna 1992 oli 5 % asukkaista rekisteröitynyt sivuille ja 0,5 % oli aktiivisia kuukausittaisia käyttäjiä. Projektin arvioissa on kiinnitetty huomiota muun muassa yleisöpäätteiden rajalliseen määrään. Joka tapauksessa PEN on antanut uskoa verkon mahdollisuuksiin avata kansalaisille vaikuttamiskanava yhteisten asioiden valmisteluun ja saada heitä kiinnostumaan sosiaalisista ja poliittisista kysymyksistä. (Savolainen & Anttiroiko 1999, 48–54.)

PEN-verkon yhteisöllisyyden tavoitetta on jalostettu monissa verkkojulkaisuissa, jotka ovat enemmän tai vähemmän asukkaiden itse tuottamia. Erityisesti Yhdysvalloissa tällaisia verkkoyhteisöjä on syntynyt eri alueille, asukasryhmille, joukkoviestimen yhteyteen tai tietyn harrastuksen ympärille. Julkinen valta voi olla mukana ainakin yhteisön perustamisvaiheessa esimerkiksi laiteinvestointien kautta, ja se on joka tapauksessa usein yhteisön jäsenten vastapuoli keskusteltaessa ihmisten elämään vaikuttavista suunnitelmista. Tampereen yliopiston verkkoyhteisöjen tutkimusprojektin yhteydessä on todettu lyhyesti: ”Keskustelu ja näkemysten vaihto viranomaisten ja päätöksentekijöiden välillä on kannustettavaa yhteisöjen sivuilla. Tähän on kuitenkin luotava riittävän yksinkertainen ja keskusteluun aktivoiva ympäristö. Olemassaolevia sovelluksia on vielä vähän ja olisi kiinnostavaa selvittää, mikä todella aktivoi ihmisiä osallistumaan, paitsi kevyt sisältö.” (Mäkinen 1999a, 28.)

Yksi kattavimpia kunnallisten palvelujen ja osallistumisen verkkototeutuksia on italialaisella Bolognan kaupungilla. ”Virtuaalisen kaupungintalon” yksi verkko-osasto avaa seuraavat osallistumisen kanavat: sähköinen demokratia, vapaamuotoiset yhdistykset, kansalaiskysely, kuntalaisaloite, neuvo-antava kansanäänestys ja yleisön lähete. Näiden otsakkeiden alla opastetaan sekä perinteisiin osallistumisen tapoihin että tarjotaan sähköpostivaihtoehto vaikuttamiseen. Kaupunkia koskevista asioista järjestetään säännöllisesti verkkoäänestyksiä. (Ks. Bolognan verkkosivut.)

Bolognan kaupunki on ymmärtänyt asukkaiden verkkoon pääsyn osaksi kansalaisuutta. Kaikilla tulee olla mahdollisuudet verkkopalveluihin ja -osallistumiseen yhtä lailla kuin vesijohtoihin ja äänestämiseen. Niinpä kuntalaisille on annettu mahdollisuudet ilmaiseen Internetin käyttöön Iperbole-kansalaisverkon kautta. Omia www-palveluita hoitamaan on perustettu yhtiö, jonka on määrä rahoittaa toiminta verkkosivujen mainostuloilla. Iperbole-verkolla on 14 000 rekisteröityä käyttäjää virastojen ja koulujen ohella, ja sivuilla rekisteröidään 16 000 käyntiä päivässä. (Guidi 2000.)

Neuvo-antavien ja suppeahkojen kunnallisten kansanäänestysten ohella tietotekniikkaa ja Internetiä on käytetty jo laajemminkin yhteyksissä. Kesällä 1999 Saksan Kölnissä saattoi Euroopan parlamentin vaaleissa antaa äänensä vaalipaikalle asetetun tietokoneen välityksellä. Omatoimisen, verkon kautta toteutettavan nettiäänestyksen esteenä Suomessa on vaalilaki, jonka mukaan äänestämisen on tapahduttava viranomaisen edessä. Lisäksi vaalisalaisuuden turvaaminen ja hakkereiden mahdollisuus arveluttavat. Oikeusministeriössä kuitenkin seurataan Internetin varmuuden kehittymistä ja pidetään verkkoäänestämistä joskus mahdollisena. (Vesikansa 1999.)

Joustavan palvelun sekä laajenevien tiedottamisen ja osallistumisen mahdollisuuksien ohella verkkopalveluita on perusteltu hallinnon tehokkuuden ja taloudellisuuden vaatimuksella. Isossa-Britanniassa on laskettu, että valtio säästäisi miljoonia puntia vuodessa jo yksin sillä, että sosiaaliturva-asiakkaiden 160 miljoonasta vuosittaisesta puhelinsoitosta kaksi prosenttia jäisi soittamatta, jos asiakkailla olisi mahdollisuus löytää haluamansa tieto itsenäisesti Internetin kautta. Britanniassa verrataan julkisen hallinnon verkkopalvelun jälkeenjääneisyyttä Australiaan, jossa jo 75 prosenttia veroilmoituksista täytetään sähköisesti. (Government on the Web 1999.)

Julkisen hallinnon omat verkkodemokratian toteutukset ovat luonnollisesti vain pieni osa Internetin kirjavasta verkkoyhteisöjen, keskusteluareenojen, sähköpostikampanjojen ja painostusjulkaisujen joukosta. Verkkodemokratialla on kuitenkin parhaat mahdollisuudet vaikuttaa silloin, kun hallinto itse on järjestänyt osallistumismahdollisuuden ja sitoutunut ottamaan kansalaisten mielipiteet vastaan. Vailla merkitystä eivät silti ole kansalaislähtöiset osallistumisen keinot – joissain tapauksissa ne saavat laajemman kansalaisjoukon taakseen ja näin paremman kaukupohjan kuin viralliset kanavat. Joka tapauksessa kansalaisverkot tarjoavat julkiselle hallinnolle hyviä esimerkkejä aktiivisten henkilöiden toimivista toteutuksista.

Yksi esimerkki on hollantilainen poliittisen osallistumisen keskus IPP, joka muiden vaikuttamistapojen ohella kehittää osallistumismahdollisuuksia Internetin avulla. Keskus järjestää muun muassa verkkokeskusteluja ja verkkoäänestyksiä, opastaa verkko-osallistumiseen ja kouluttaa uuden median käyttöön. IPP on kehittänyt mm. suomalaisissa verkkolehdistä myöhemmin käytetyn vaalikoneen, joka auttaa äänestäjää löytämään omaan ajatusmaailmaansa sopivan puolueen ja ehdokkaan. (Lenos 1999.)

4.2 Kuntien Internet-palvelut ja verkko-osallistumiskokeilut

Suomalaisten kuntien kiristynyt taloudellinen tilanne johdatteli 1990-luvulla palvelukulttuurin muutosta samaan suuntaan kuin yleinen tietoyhteiskuntakehitys. Kunnallistalous on pakottanut etsimään yhä tehokkaampia toimintamuotoja samalla kun kuntalaisten palvelutarpeet kasvavat. Väestön ikääntyminen, koulutustason nousu ja yleinen hyvinvointipalvelujen odotus lisäävät paineita. Muuttovoitokunnissa palveluja pitää lisätä uusille asukkaille, ja muuttotappiokunnat kärsivät verotulojen pienenemisestä. Matkailun ja elinkeinotoiminnan kehittäminen samoin kuin monenlainen kansainvälinen kanssakäyminen on entistä tärkeämpää kunnan kehityksen kannalta.

Kuntaliiton tietojen mukaan vuoden 2000 alussa Suomen 452:sta kunnasta noin neljälläsadalla oli www-sivut. Määrä kasvaa nopeaa vauhtia, sillä kaksi vuotta aiemmin kotisivu oli vasta noin 300 kunnalla. Tuolloin, vuoden 1997 lopussa tehdyn viimeisimmän kuntien tietotekniikkakyselyn perusteella Kuntaliitto uskoi jo tietoverkkojen ja niiden hyödyntämisen vakiinnuttaneen asemansa kunnallishallinnossa. Kunnissa ja kuntayhteisöissä oli vuoden 1997 lopussa www-sivut 70 prosentilla, sisäinen Intranet-ratkaisu 20 prosentilla ja yleinen sähköpostitunnus asiointia varten 10 prosentilla. Sähköpostitunnuksia kuntaorganisaatioissa oli yhteensä 125 000 kpl. (Suomen Kuntaliitto 2000.)

Useimpien kuntien www-sivut ovat edelleen perustietojen esittelyä ja matkailumarkkinointia. Ensimmäisten palvelujen joukossa on kuitenkin poikkeuksetta palautemahdollisuus, vaikkapa vain kunnansihteerin sähköpostiosoite. Helsingin kaupungin liikennelaitoksen saamasta palautteesta jo kymmenen prosenttia tulee verkon välityksellä. Jos sähköpostiviesti ei tule yleisökoneesta, siihen lähetetään aina vastaus ”Kiitos palautteesta, se on toimitettu eteenpäin vastuuhenkilölle”. Varsinaisiin kysymyksiin vastataan parin viikon sisällä. Kaikki palaute kirjataan suoraan palautejärjestelmään, josta se on esimiesten luettavissa. Verkkopalaute on helpottanut työtä, koska sitä ei tarvitse erikseen kirjoittaa järjestelmään. (Korhonen 1999.)

Oulun kaupunki oli ensimmäisten kuntien joukossa palvelemaan asukkaitaan Internetissä. Kaupunginhallituksen ja lautakuntien esityslistat laitettiin verkkoon vuonna 1994, ja myös kaupunginhallituksen jäsenille ja valtuustoryhmien puheenjohtajille hankittiin Internet-yhteys kotiin. ATK-päällikkö Seppo Pyykkö arvioi verkon vaikutuksia vuoden 1995 lopussa näin:

”Seuraukset ovat olleet odottamattoman laajoja. Aistin poliittisen ilmapiirin avautumista, ja samaa ovat sanoneet monet kunnallispolitiikassa mukana olevat ihmiset. Kuljemme tietoverkon vaikutuksesta selvästi avoimempaan suuntaan. Internetin ansiosta kunnallispolitiikka saattaa alkaa kiinnostaa nuoria uudella tavalla.” (Artto 1995.)

Kuorevedellä ryhdyttiin rakentamaan päättäjien ja kuntalaisten ”sisäverkkoa” avoimeksi areenaksi asioiden valmistelulle. Pontimena tälle oli tutkimustulos, jonka mukaan vain 3 % kunnanhallitusten päätöksistä muuttuu sen jälkeen, kun esittelijä on antanut esityslistalle postitusluvan. Yli puolet jopa kuntien keskeisistä luottamushenkilöistä piti vaikuttamismahdollisuuksiaan vähäisinä asioiden valmisteluvaiheessa. Perinteinen esityslistajulkisuus ei siis näyttänyt mahdollistavan todellista vaikuttamista. (Asunmaa 1995.)

Kuorevedellä käynnistettiin ”KuoreVESITORI” -yhteisöverkko, jota varten luottamushenkilöille jaettiin mikrotietokoneet ja tietoliikenneohjelmat, ja kuntalaisille tarjottiin myös mahdollisuus liittyä verkkoon kotimikroilta tai yleisöpäätteiltä. Valmisteltavia asioita vietiin verkkoon vapaasti kommentoitaviksi ja työstettiin avoimesti kohti päätöksentekoa keskustelusivun tapaan newsteeniikalla. (Asunmaa 1995.)

Kuoreveden kunnanjohtajan mukaan projekti onnistui hyvin. Järjestelmä toimi ilman ongelmia, mutta selainohjelman käyttö oli joillekin aluksi vaikeata. Oma lukunsa on kuitenkin avoimen päätöksenteon ideologia: ”Kun tultiin kuntaliitospäätöksentekoon, keskustelu siirtyi valtaosin kyläkapelliksi. Kukaan ei halunnut ilmeisesti, että mielipiteistä jäisi dokumentoitua viestintää.” (Asunmaa 2000.)

Kuoreveden yhteisöverkko on osa PARADDIS -projektia (Project for Applying Regional Applications for Developing a Democratic Information System), jonka käynnisti Euroopan unionin tuella vuonna 1996 viiden maakunnallisen liiton muodostama Länsi-Suomen Allianssi. Projekti tähtää tietoyhteiskunnan kehittämiseen taloudellisten, sosiaalisten ja demokraattisten päämäärien edistämiseksi. Projektin myötä on Länsi-Suomen Allianssin alueelle luotu yhteinen tietoyhteiskuntastrategia, ja tarkoituksena on käynnistää sen pohjalta uusia käytännön hankkeita. (PARADDIS-projekti 2000.)

Kuntien yhteistyöhön nojaa myös Pirkanmaan palvelutietoprojekti PiPa, jossa on mukana 24 kuntaa. Lähtökohtana on kuntien palvelujen samankaltaisuus: yksi verkkototeutus voidaan helposti muokata jokaiseen kuntaan sopivaksi. PiPa-projekti on tehnyt mm. virtuaalisen kunnanviraston asiakaslähtöisen käyttöliittymän, joukon verkkolomakkeita kuntien palveluja varten sekä verkkoäänestyssovelluksen. (Pirkanmaan palvelutietoprojekti 2000.)

Espoossa toimivalle nuorisovaltuustolle toteutettu Ideahautomato on pelkistetty Internetissä toimiva osallistumisen, vaikuttamisen ja asioiden valmistelun väline. Ajatuksena on, että nuori voi kotoaan tai koulun atk-luokasta lähettää mielipiteen, aloitteen tai pohdittavaksi haluamansa ongelman ideapankkiin haudottavaksi. Sivuston toimittajat muokkaavat ideaa, joka palautetaan virtuaalifoorumille äänestettäväksi. Nuorten verkkoäänestyksen läpäisemä ehdotus viedään varsinaisen nuorisovaltuuston kautta kaupungin päätöksentekokoneistoon tai tiedotusvälineille. Ideahautomato voitti syksyllä 1999 sekä Tampereen multimediakilpailun pääpalkinnon että Europrix ’99 -kilpailun demokratiasarjan. (Kaasalainen 1999, Tampereen multimediakilpailu 1999 ja Europrix ’99 winners 1999.)

Multimediakilpailujen palkintolautakuntien mukaan Ideahautomato on innovaatio, joka nostaa keskustelun tietoyhteiskunnan ja demokratian suhteista uudelle tasolle. ”Ideahautomato rohkaisee

nuoria osallistumaan demokraattiseen prosessiin. Sitä voidaan helposti kopioida ympäri Eurooppaa esimerkkinä siitä, miten yleisöä voidaan multimedian keinoin tutustuttaa poliittiseen päätöksentekoprosessiin ja edistää demokratiaa paikallisella ja alueellisella tasolla samoin kuin erilaisissa yhdistyksissä ja muissa instituutioissa.” (Tampereen multimediakilpailu 1999 ja Europrix ‘99 winners 1999.)

Nuorisovaltuuston varapuheenjohtaja Pasi Nokelainen kuitenkin myöntää, että ”mies ja ääni” -demokratia on Internetissä teknisesti vaikeaa. ”Äänestäminen vaatii rekisteröitymistä, mutta tietysti joku voi käydä rekisteröitymässä eri palvelimilta väärän henkilöllisyyden turvin. Osin tästäkin syystä netissä ei tehdä mitään lopullisia päätöksiä, vaan siellä äänestetään siitä, mitkä ideat viedään itse valtuuston käsiteltäväksi.” (Kaasalainen 1999.)

Nuorisovaltuuston aloitteet siirretään sähköisesti Espoon kaupunginkanslian käsiteltäviksi. Vuonna 1999 kanslia sai kahdeksan aloitetta. Tarkoituksena on, että espoolaiset voivat verkon kautta myös seurata aloitteiden etenemistä. Yhdestäkään ei ole vielä seurantatietoja verkossa. Helsingin Sanomien pääkirjoituksen mukaan se kertoo valitettavaa kieltään virkamiesten suhtautumisesta kaupunkilaisten aloitteellisuuteen. ”Aktiivisuutta ei pidä tukahduttaa vaikenemisellä.” (Kuntien on löydettävä asukkaansa osallistumaan 2000.)

Yhtenä sisäasiainministeriön osallisuushankkeen projektina käynnistettiin syksyllä 1997 Helsingin Pihlajiston lähiössä Kotikatu-projekti, jonka taustalla oli kaksi kansalaisjärjestöä, Suomen Kotiseutuliitto ja Helsingin Kaupunginosayhdistysten Liitto HELKA. Tavoitteena oli antaa asukkaille mahdollisuus hallita koko elinympäristöönsä vaikuttavien tekijöiden kirjoja uudella tavalla. Yhteiselle digitaaliselle aluefoorumille koottiin niin asukkaat, paikalliset toimijat, yritykset, virkamiehet kuin muutkin julkisten palvelujen tuottajat. (Staffans, Rantanen & Zielinski 1998, 7 ja Kotikatu-projekti 2000.)

Kotikatu-sivusto tarjoaa alueen asukkaille muun muassa keskustelufoorumin eri aiheille, kanavan omille ilmoituksille, valokuville ja muulle verkkoaineistolle, tietoja alueen historiasta, palveluista, tapahtumista ja uutisista sekä kysymys-vastaus -palstan. Tärkeä osa projektia on ollut asukkaiden käyttäjäkoulutus. Projektissa on kehitelty konseptia vaikeaan asiaan: mutkattoman ja tehokkaan keskusteluyhteyden avaamiseen asukkaiden ja heidän asioitaan hoitavien virallisten tahojen välille. Helsingin kaupungin laaja virkamiesorganisaatio ja hallintokulttuuri ovat tarjonneet kunnioitettavan haasteen. Yksittäisten virkamiesten kanssa käydyissä keskusteluissa kenelläkään ei ole ollut mitään sitä vastaan, että kaupunkilaisilta tulee postia ja kysymyksiä. Käytännössä verkkokeskustelussa on kuitenkin törmätty jähmyteen. Projektin raportissa toivotaan, että tällaisen foorumin juridinen asema päätöksentekoprosessissa selkiytettäisiin, jotta keskustelu laajenisi todelliseksi vaikuttamiseksi ja osallistumiseksi. (Staffans, Rantanen & Zielinski 1998, 16–19.)

Ideahautomon ja Kotikadun ohella sisäasiainministeriön osallisuushankerahoitusta ovat saaneet muutkin Internetin käyttöä kehittävät hankkeet. Esimerkiksi Oulussa esitellään kaavoitusta verkossa ja Lappeenrannassa on parannettu kaupungin tiedotusta www-sivuilla. Osallisuushankkeen väliarvioinnissa kiinnitetään huomiota siihen, että projekteissa ei aina ole oleellista osallisten jatkuva ja pitkäkestoinen vaikuttaminen ja osallistuminen. Monissa hankkeissa keskitytään vain tiedonvaihto-osallisuuteen ja määrätyn vaiheen kommentointimahdollisuuteen. ”Projektien yhtenä isona haasteena on muotoilla suunnitelmien kieli ja prosessi asukkaiden ymmärrettäväksi. Osallisuus saattaa vaatia asukkailta suurta asiantuntemusta.” Väliarvioinnissa on myös havaittu, että uuden tekniikan mahdollisuuksia vuorovaikutteisten osallistumis- ja vaikuttamismuotojen kehittämisessä ei ole vielä täysin oivallettu. (Salmikangas 1999 ja Laiho 2000.)

Sisältötuotannon ohella toinen tärkeä verkko-osallistumista edistävä tie on verkon rakentaminen, kansalaisten verkkoon pääsyn mahdollisuuksien ja taitojen parantaminen. Tähän on keskittynyt muun muassa Oppiva Ylä-Karjala -projekti, joskin siinä kehitettiin myös kansalaisverkon palveluja. Juuan, Nurmeksen ja Valtimon kuntien alueelle luotiin helppokäyttöinen, paikallinen tietoverkko, järjestettiin koulutusta ja tarjottiin mahdollisuudet tietotekniikan käyttämiseen. Kansalaisverkko asennettiin käyttäjien kotikoneille ilmaiseksi, ja käyttö maksaa pelkän paikallispuhelukustannuksen. Julkisille paikoille avattiin yhteensä 33 kioskipistettä. Verkon kautta voi käyttää sähköpostia, osallistua keskusteluihin tai selata kuntien www-sivuja, joiden sisältöä on projektin myötä kehitetty. (Saarelainen 2000, 13–21.)

Vuoden 1999 joulukuussa Oppivan Ylä-Karjalan kansalaisverkolla oli 4 506 rekisteröitynyttä käyttäjää eli 26,2 % alueen 7–74 -vuotiaasta väestöstä. Päivittäin verkkoon kirjaututaan sisään 3 000–3 500 kertaa, ja noin puolet rekisteröityneistä käyttäjistä kirjautuu sisään viikoittain. Projektin raportissa uskotaan, että kansalaisverkko muodostaa tehokkaan informaatio- ja keskustelukanavan kansalaisten, päättäjien ja virkamiesten välille. Kansalaisilla on entistä paremmat mahdollisuudet tutustua vireillä oleviin asioihin ja ilmaista mielipiteensä niistä. Merkittävänä pidetään myös alueellisen ja sosiaalisen tasa-arvon edistämistä. ”Hieman pidemmällä aikavälillä järjestelmä loisi myös aivan uusia mahdollisuuksia sähköisen demokratian kehittämiseksi. Mielenkiintoinen kysymys on myös se, miten kansalaisverkossa käytävä keskustelu tulee vaikuttamaan seutukunnan äänestysaktiivisuuteen. (Saarelainen 2000, 27–28 ja 42.)

Sitran laskelmien mukaan paikallisten tietoverkkojen rakentaminen kasvukeskusten ulkopuolelle maksaisi puoli miljardia markkaa. Suurin työ on ihmisten kouluttamisessa käyttämään tietoverkon mahdollisuuksia. Tutkimusjohtaja Antti Hautamäki arvioi, että Ylä-Karjalassa kansalaisverkon tärkeimmäksi ominaisuudeksi nousi läheisyys. ”Kylän väki asioi toistensa kanssa sähköpostilla tai keskustelelee ongelmista. On paradoksi, että globaali tietoyhteiskunta onkin parhaimmillaan paikallinen.” (Salmela 2000.)

Kotkassa on pystytetty kuusi infopäätettä liikekeskuksiin. Lisäksi järjestelmään on liitetty näkövammaisten toimintakeskuksessa tietokone, jonka syntetisaattori muuttaa verkkosivujen tekstit puheeksi. EU:n tukeman televerkkokokouksen tavoitteena on madaltaa kynnystä kaupungin asioihin ja lisätä tasapuolisuutta vaikutusmahdollisuuksiin. Infopäätteessä on kosketusnäyttö, jolla voi selata Internetin kaikkia www-sivuja, mutta kaupungin esityslistat, tapahtumatiedot ja STT:n uutiset on nostettu lähtökohdaksi selaamiselle. (Pihlaja 1999.)

Kotkan kaupungin tutkimuspäällikkö Hannu Tuittu pitää jatkuvaa palautemahdollisuutta verkko- tai teledemokratian kulmakivenä. ”Puhelinkoppien sijaan tarvitsemme nyt julkisia mikropisteitä, jotta jokaisella olisi mahdollisuus päästä verkkoon. Yksi vaihtoehto on tukea kotimikrojen hankintaa verotuksellisesti.” (Pasanen 1999a.)

Tässä on käyty läpi eräitä tunnetuimpia kuntalaisten osallistumista edistäviä tietoverkkohankkeita. Tampereen kokemuksia selvitetään jäljempänä. Epäilemättä paljon käytännön työtä tehdään vähitellen ilman strategioita ja projektirahoitusta sekä tekniikan, viestinnän kuin hallinnon ja päätöksenteonkin alueilla. Paljolti on joka tapauksessa kysymys asennemuutoksesta ja uuden kulttuurin omaksumisesta, mikä vie aikansa.

Helsingin Sanomien pääkirjoittaja kääntää katseensa verkkodemokratiaan tarkasteltuaan ensin pettyneenä kunnallisten kansanäänestysten laivoista tuloksista tehtyä tutkimusta:

”Kansanäänestysten toivottiin lisäävän kunnallista demokratiaa, mutta niin ei ole käynyt. – – Virka- ja luottamusmiesten on paneuduttava demokratiavajeeseen tosissaan. Keinoja on, kunhan niitä vain halutaan käyttää. Eräissä kunnissa on esimerkiksi ymmärretty hyödyntää tietoverkkoja. Internetin kautta on helppo lähestyä kuntalaisia, joiden on yhtä helppoa antaa palautetta. Verkosta syntyy keskustelufoorumi, jota kunnat voivat seurata.”

”– – Internet ei tavoita vielä läheskään kaikkia, mutta se on jo arkipäivää monille. Kuntien on syytä ottaa verkko huomioon tulevaisuuden vuorovaikutusvälineenä. Viisas kunta sijoittaa rahaa ja työvoimaa verkkosivujen kehittämiseen. Jonain päivänä, joka ei ehkä ole kaukana, se vielä palkitsee: kuntalaiset tuntevat aidosti osallistuvansa.” (Kuntien on löydettävä asukkaansa osallistumaan 2000.)

4.3 Suomalaisen verkkolehden impulssit osallistumisen lisäämiseksi

Tiedotusvälineissä on entistä painokkaammin puhuttu avoimen valmistelun, vuoropuhelun ja osallistumisen puolesta. Perinteinen media itse on saanut kritiikkiä etäisestä yleisösuhteestaan ja valtaeliittipainotuksistaan. Yleisö on asemoitu katsomoon ja tärkeät toimijat julkisuuteen yleisön ulottumattomiin. Journalismin virittämä vuorovaikutus yleisön ja yhteiskunnallisten toimijoiden välillä on tutkimusten mukaan vähäistä. (Mm. Heikkilä & Kunelius 2000, Ridell 1998 ja Pietilä & Sondermann 1994.)

1990-luvulla Yhdysvalloista käynnistyneen, journalismia kehittäneen kansalaisjournalismiajattelun taustalla on entistä tiiviimpi yleisösuhte, joka hyvin sopii myös hieman myöhemmin virinneen verkkojournalismin yhdeksi lähtökohdaksi. Heikkilä ja Kunelius linjaavat journalismin uusia painotuksia:

”Journalismi ei ole pelkkä viestinviejä, välittäjä tai maailman tilan raportoija. Journalismi on osaltaan vastuussa myös yhteiskunnallisen keskustelun tasosta, koska se tuottaa julkisuutta muokkaamalla ja valikoimalla julkisen keskustelun osallistujakuntaa. Hyvä journalismi rakentaa sellaisia tiloja ja tilanteita, joissa monenlaiset äänet eivät vain ole yhtä aikaa läsnä vaan myös kohtaavat toisensa. Hyvä journalismi pitää huolta siitä, että osallistujat puhuvat toisilleen ja vastaavat toistensa kysymyksiin. – – Journalismin pitää oppia asettumaan kansalaisten osallistumisen välineeksi, kansalaisten käyttöön.” (Heikkilä & Kunelius 1999, 103.)

Tietoverkossa voivat luontevasti kohdata eri toimijat: tavalliset kansalaiset, virkamiehet, poliittiset päättäjät ja keskustelua virittelevät toimittajat. Luontevalta tuntuisi, että tiedotusvälineet tarjoaisivat omissa verkkojulkaisuissaan mahdollisuuksia lausua mielipiteitä valmisteltavina olevista asioista, tekisivät kyselyjä tärkeistä aiheista ja välittäisivät näin kertynyttä aineistoa päättäjien tietoon.

Osana uudenlaisen verkkojulkaisemisen ja kuntalaisten osallistumisen arviointia selvitin syksyllä 1999, miten suomalaisten sanomalehtien verkkojulkaisut hyödyntävät Internetin mahdollisuuksia ja erityisesti miten ne avaavat mahdollisuuksia ja kannustavat kansalaisia osallistumaan. Katsausta varten kävin läpi Sanomalehtien liiton linkkiliistasta löytyneet 99 verkkolehteä kahtena sattumanvaraisena päivänä. (Sanomalehtien liitto 1999.)

Varsin monilla verkkolehdeillä on yleisönosasto myös verkossa. Joillakin se on sama kuin paperilehden mielipidesivu, toisilla verkkoversioon on helpompi saada kirjoituksensa läpi – tilasta kun ei ole puutetta.

Monet verkkolehdet tarjoavat valmiita aihealueita keskustelua varten, ja aiheita muutetaan ajankohtaisten teemojen mukaan. Myös erilaiset kohderyhmät on huomioitu. Jotkin osastoinnit palvelevat – ehkä ilman nimenomaista tarkoitusta – myös sitä, että keskustelua mahdollisesti seuraavat asioiden valmistelijat ja päättäjät löytävät helpommin ns. kansan mielipiteen. Esimerkiksi Savon Sanomilla on Kuntalaiset! -foorumi alueen kuntien asioista keskustelemiseksi. Kaleva tarjoaa virikkeeksi otsikon "Kasvaako Oulu pohjolan metropoliksi?"

Hämeen Sanomat on avannut erityisen uutisfoorumin, jossa lukijat voivat kommentoida lehden juttuja ja keskustella niistä. Kun jostain jutusta julkaistaan lukijan mielipide, laitetaan sen alkuun linkki alkuperäiseen juttuun.

Internetin www-sivujen vuorovaikutteisuutta ovat monet verkkokyselyt, joita löytyy useimpien merkittävien tiedotusvälineiden verkkosivuilla. Kyselyjen aiheet vaihtelevat suuresti jopa yksittäisen verkkolehden sivuilla eri päivinä, ja väistämättä niiden tarkoituksesta syntyvä vaikutelma on heiveröinen.

Parhaimmasta päästä on Helsingin Sanomien verkkoliitteen lukijäänestys Helsingin kauneimmasta puistosta. Se innostaa ottamaan kantaa ja kannustaa äänestämään palkintojen voimalla. Samalla voidaan esitellä puistoja, ja äänestyksen tulos ainakin herättää mielenkiintoa kaupungin puistoyksikössä, jos ei ehkä suoraan ohjaakaan puistorakentamista. (Helsingin kaunein puisto -kilpailu 1999.)

Kansalaisjournalismia ja vuorovaikutusta Internetin välineillä ovat erilaiset verkkohaastattelut. Ainakin Aamulehti ja Kaleva pyytävät säännöllisesti mielenkiintoisia henkilöitä toimitukseen lukijoiden sähköpostihaastatteluihin. Kysymykset ja vastaukset julkaistaan reaaliaikaisesti verkkolehdessä, ja niistä voidaan tehdä myös yhteenveto paperilehteen.

Verkkohaastattelut avaavat Internetiä käyttäville kansalaisille suoran yhteyden toimituksen valitseman henkilön kanssa. Lehti kannustaa lukijoita osallistumaan, ottamaan kantaa ja kysymään päättäjiltä ja julkisuuden henkilöiltä. Terveiset menevät suoraan asianomaisen henkilön tietoon, ja hänen vastauksensa jäävät kaikkien verkkolehden lukijoiden nähtäville.

Internetin mahdollisuuksia eri lähteissä tuotettujen dokumenttien ristikkäiseen linkittämiseen käytetään verkkolehdissä säästellen. Lukijat halutaan ehkä pitää lehden omilla sivuilla, ja linkkien lisääminen tekstiin on tietysti lisätyö. Toisaalta lukijan kannalta on ehkä selkeämpää, jos kesken artikkelin ei anneta aihetta lähteä surffailemaan muille palvelimille, vaan tarpeelliset linkit tarjoillaan ehkä jutun lopussa tai erillisellä linkkisivuilla.

Internetin vakiintumisen myötä joukkoviestimet ovat etsineet periaatteita www-osoitteiden esittämiseen päämediassaan. Oman verkkolehden www-osoitetta mainostetaan jutuissa yleisesti, mutta esimerkiksi uutisen pohjalla olevaan vieraaseen verkkomateriaaliin viittaaminen on harvinaisempaa. Joissakin lehdissä kuitenkin tällaista lukijan palvelua harrastetaan yhä tietoisesti. Esimerkiksi Aamulehdessä on ryhdytty toimittamaan *Tänään tästä* -palstaa, jossa varsin usein viitataan esimerkiksi ilmestymispäivänä pidettävän kaupungin toimielimen esityslistaan, joka löytyy verkosta.

Kaiva Tampereen kaupungin rakennusjärjestys internetistä ja vaikuta. Onko mahdollista puhdistaa töhryt heti seiniltä, tarvitaanko lisää ohjeita?

[Http://www.tampere.fi/ytoteto/rava/rakjarj/](http://www.tampere.fi/ytoteto/rava/rakjarj/)

(Tänään tästä 6.11.1999.)

Jotkut sanomalehdet ovat täydentäneet omia verkkojulkaisujaan yhteistyössä muiden yhteisöjen kanssa. Muiden muassa kouluille on tarjottu mahdollisuuksia tehdä omia verkkojulkaisujaan lehtitalon palvelimelle. Aamulehti on yhteistyössä tamperelaisen Mummon kammarin toimintapiirin kanssa, ja näin syntyy ikäihmisten ylläpitämä verkkosivusto. Tällaisella yhteistyöllä lähestytään lukijoita, opastetaan heitä käyttämään verkkoa nimenomaan läheisessä yhteydessä kyseiseen verkkolehteen. Samalla aktivoidaan yleisöä luomaan itse sisältöjä ja ottamaan kantaa asioihin, ehkä myös lähestymään sähköpostitse esimerkiksi kunnallisia päättäjiä.

Paikallisissa portaaleissa joukkoviestimet usein ovat keskeisessä roolissa. Suomessa tällaisia on synnytetty mm. Kuusamon seudulle, jossa toimii Koillismaan tietoverkko Koillissanomien ja kuntien yhteistyönä (Ks. Koillismaan tietoverkko). Vantaalla toimii mm. kaupungin, Vantaan Sanomien, seurakuntien ja poliisin yhteinen TietoVantaa-verkkoyhteistyö (Ks. TietoVantaa). Yhteisen portaalin avulla on periaatteessa helpompi saattaa asukkaat ja päättäjät vuorovaikutukseen journalistisen panoksen tukemana.

Sanomalehtien verkkoyhteistyön tarjoamat keinot ja impulssit kansalaisten osallistumiselle ovat melko vähäiset. Verkkoyhteistyö voivat järjestää yleisökyselyitä, mutta ne eivät kuitenkaan katso asiakseen ohjata keskustelua, hankkia vastauksia tai välittää mielipiteitä ja kyselyjen tuloksia yhteisiä asioita hoitaville tahoille. Verkkoyhteistyöt ovat hyvä keino luoda julkaisuun interaktiivisuutta ja saattaa yleisö ja päättäjät kosketuksiin keskenään. Haastateltavien valinnassa näkyvät kuitenkin myös muut motiivit ja joukkoviestinnän yleinen ongelma: kukaan – ja niin sanottu suuri yleisö varsinkin – ei jaksa aina osallistua ja ottaa kantaa tärkeisiin asioihin, vaan viihde ja julkaisut ovat osa myös tätä verkkopalvelua.

Jäljempänä käydään läpi Viinikka–Nekalan kaupunkisuunnittelupelin käsittelyä tiedotusvälineissä. Pelin uutisoinnin yhteydessä sen verkko-osoite ja linkki olivat hyvin esillä lehtijutuissa ja verkkoyhteistyöissä.

Sähköisten joukkoviestimien verkkosivuja ei tässä yhteydessä käyty järjestelmällisesti läpi, mutta päällisin puolin tilanne on sama kuin lehdistössä: isoilla välineillä on jonkin verran vuorovaikutteisuutta, mutta lähinnä viestimen omista lähtökohdista viriteltynä. Televisio-ohjelmista voi jättää www-sivujen kautta palautetta, siellä saatetaan tarjota ohjelman aiheeseen liittyviä linkkejä ja yhteystietoja, osallistumismahdollisuuksia kilpailuihin tai myös juttuvinkkejä. Toiminnallisemmin verkkosivuja on käytetty joidenkin ohjelmien edellä ja niiden aikana siten, että yleisö voi lähettää kysymyksiä ja kommentteja käsiteltäviin aiheisiin. Viestit jäävät verkkoon ja toimivat keskusteluryhmän tavoin muiden mahdollisesti jatkaessa kommentointia. (Ks. Ridell 1999b, 131.)

Yleisesti tiedotusvälineiden verkkoyhteistyö analysoidessaan Seija Ridell toteaa, että ”avoimempien ja keskustelunomaisempien verkkoyhteistyöjen kehittämisen rajat tuntuvatkin nykyisellään olevan enemmän journalistien mielikuvituksen kuin tekniikan asettamia rajoja”. Paikallisen osallistumisen kehittämiseksi Ridell kiinnittää sekä journalistien että viranomaisten huomiota verkkoyhteistyöön: ”Yleisön kiinnostus kuntien sähköisiin asiakirjapalveluihin saattaa tuoda journalismille lisäpaineita parantaa suoritustaan paikallisuutisoinnissa. Sikäli kuin ihmiset ryhtyvät enenevästi hyödyntämään verkossa olevia esityslistoja ja pöytäkirjoja, virallisen päätöksentekokoneiston toimintaan tukeutuva ja sen pohjalta paikallisesta tapahtumisesta raportoiva journalismi ei riitä.” Ridell toivoo, että julkisten asiakirjatekstien taso parannettaisiin selkiyttämällä niiden virkakielistä ilmaisua ja taivuttamalla tekstit verkkoon helppolukuisemmin. (Ridell 1999b, 132–133 ja 139.)

4.4 Tampereen vuorovaikutteinen virtuaalivirasto

Tampereen kaupungin verkkosivut tarjoavat tietoa, vuorovaikutusta ja monin osin jo myös käytännön palveluita osoitteessa <http://www.tampere.fi> (ks. kuva 2). Seuraavassa kuvaillaan tätä ”virtuaalivirastoa” ja sen osallistumista edistäneitä projekteja lähinnä sivuston oman materiaalin pohjalta ja Tampereen palvelutietojärjestelmäprojektin loppuraportin perusteella (Tampere palvelee verkossa 1999).



Kuva 2. Tampereen kaupungin kotisivu 10.4.2000.

Vuoden 1999 aikana Tampereen kaupungille laadittiin verkkopalvelujen kehittämissuunnitelma. Siinä käydään läpi palvelun tilannekartoitus, tavoitteet ja kohderyhmät sekä resurssit. Kehittämiseen tähdätään erityisesti kahdeksan kärkihankkeen myötä, joissa on oleellisena osana vuorovaikutus, asiointi ja osallistuminen. Seuraavassa viitataan myös verkkopalvelujen kehittämissuunnitelman tietoihin. (Tampereen kaupungin verkkopalvelujen kehittämissuunnitelma – Vepä 1999.)

Tampereen rahatoimikamariin hankittiin puhelin vuonna 1882. Kuntalaiset saattoivat ryhtyä asioimaan puhelimitse; yhä harvemmin piti juosta virastoon palveltavaksi. Samanlainen kehitys alkoi 1990-luvun alussa, kun kaupungin palveluita alettiin viedä tietoverkkoon. Vuonna 1994 käynnistettiin kehitysprojekti sähköisen palvelun toteuttamiseksi. Kaupunginvaltuusto ja

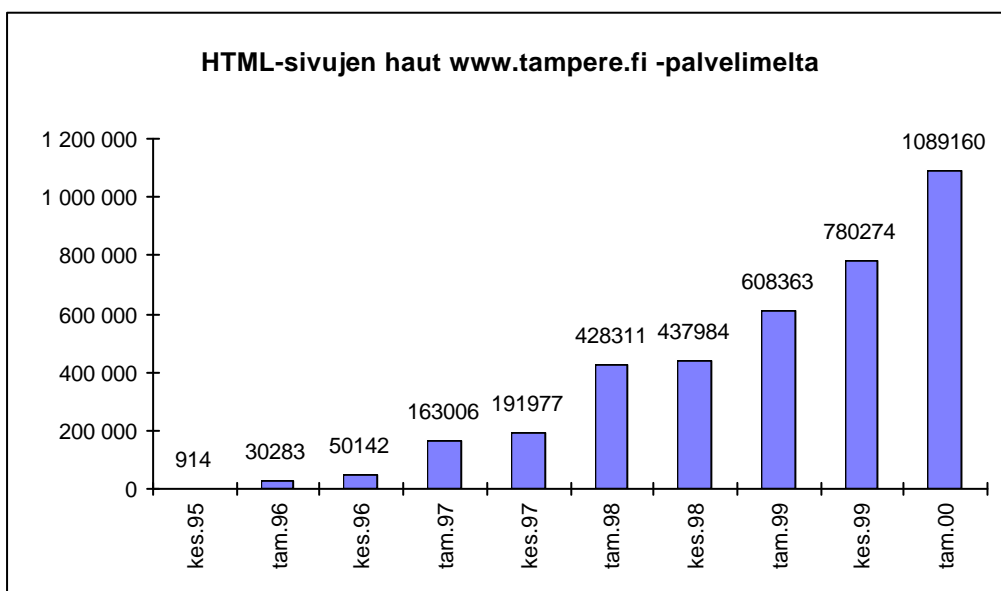
kaupunginjohtajat saivat kuvansa verkkoon lokakuussa 1995, mutta esimerkiksi sähköpostilinkkejä ei vielä huomattu laittaa kuntalaisten käyttöön. Asiakirjatuotannon KuntaToimisto-järjestelmä saatiin käyttöön vuoden 1996 keväällä, ja se teki mahdolliseksi myös esityslistojen siirtämisen Internetiin.

Vaikka Internetiä ryhdyttiin käyttämään maailmanlaajuisista tiedottamista ja matkailumarkkinointia ajatellen, Tampereen verkkopalvelun ensisijaisena kohderyhmänä ovat alusta alkaen olleet omat kuntalaiset. Näin kohderyhmät ja tavoitteet määriteltiin jo vuonna 1991 sähköistä palvelujärjestelmää suunniteltaessa:

- kaupunki tiedottaa palveluistaan ja toiminnastaan organisaation sisällä, kuntalaisille, valtakunnallisesti ja kansainvälisesti
- kaupunkilaiset voivat pitää yhteyttä päätöksentekijöihin ja viranhaltijoihin
- kaupunkilaiset voivat itsepalveluna hoitaa erilaisia kaupungin palveluihin liittyviä toimenpiteitä.

Informaatiopalveluita Tampereen www-sivuilla ovat muun muassa aikataulut, tapahtumakalenterit, kartat, ilmakuvat, tiedotteet, kuulutukset, palveluhakemistot, pöytäkirjat, erilaiset raportit ja esitteet. Vuorovaikutusta edustavat seuraavat interaktiiviset palvelut: palaute, keskustelusivut, Tampere-visa, tulostettavat lomakkeet ja erilaiset kyselyt. Transaktioon eli lopulliseen asiointiin on päästy ainakin näillä alueilla: kauppa, tilavaraukset, ilmoitusluonteiset lomakkeet, sähkö- ja vesisopimukset ja -ilmoitukset sekä kirjaston aineistovaraus.

Tampereen verkkopalvelun kävijämäärät ovat kasvaneet nopeasti niin, että vuoden 2000 alkaessa kaupungin tampere.fi-palvelimelta haetaan yli miljoona html-sivua kuukaudessa. Tässä luvussa eivät ole mukana koulujen käyttämän Inforenkaan palvelimien www-sivut eivätkä kirjaston varausjärjestelmän käynnit. Viiden vuoden kehitys näkyy seuraavassa kuvassa. (Kuva 3.)



Kuva 3. HTML-sivujen haut www.tampere.fi -palvelimelta 1995–2000.

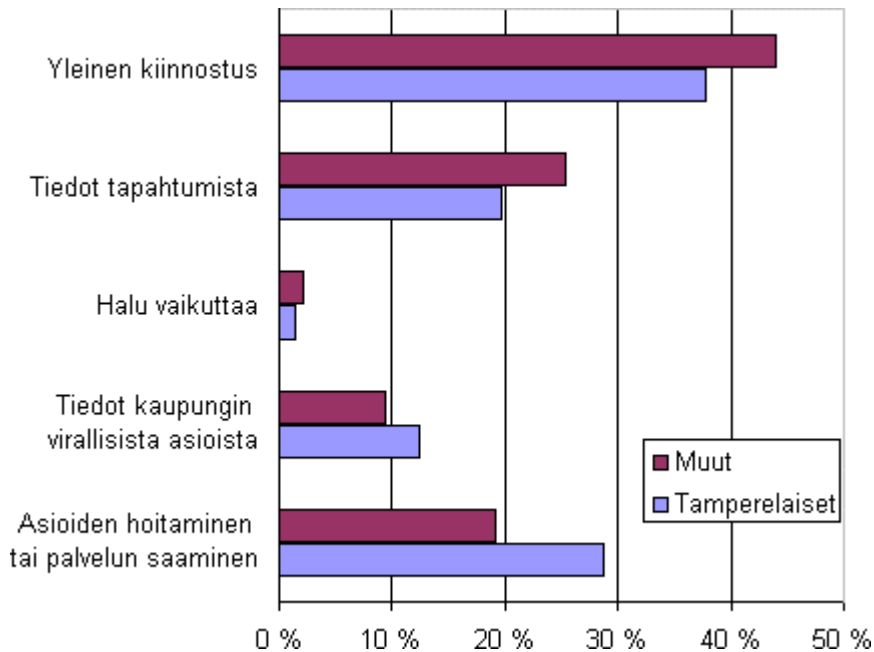
Palvelinkoneen (www.tampere.fi) lokitietojen perusteella voidaan karkeasti erotella erityyppisten palvelujen kiinnostavuus. Laaja ympäristö- ja teknisen toimen sivusto kerää eniten käyntejä. Suosituja ovat myös kirjaston aineistorekisteri ja muut sivut (pois lukien varausjärjestelmä) sekä kokousasiakirjat. Helmikuun 2000 tilaston mukaan suosituimmat sivukokonaisuudet ilmenevät seuraavasta taulukosta. (Taulukko 2.)

Taulukko 2. Suosituimmat palvelut (www.tampere.fi), helmikuu 2000.

ympäristö- ja tekninen toimi	15,3 %
kirjasto	10,5 %
pöytäkirjat	9,2 %
matkailu ja elinkeinot	6,8 %
verkkokamerat	4,8 %
liikennelaitos	4,2 %
kulttuuri	2,1 %
sosiaali- ja terveystoimi	1,8 %
liikunta	1,7 %
festivaalit	1,6 %
mielipiteet	1,6 %
koulutus	1,3 %

Lokitiedoista ei suoraan selviä, paljonko Tampereen www-sivujen kävijöistä on tamperelaisia. Sitä on kartoitettu kolmessa käyttäjäkyselyssä, jotka ovat olleet sivuilla kävijöiden täytettävissä keväällä 1997 ja 1998 sekä syksyllä 1999. Ensimmäiseen kyselyyn tuli tasan tuhat vastausta, niistä 60 % tamperelaisilta. Toisen kyselyn 268 vastaajasta 72 % ilmoitti olevansa tamperelaisia. Kolmannella kerralla vastauksia saatiin 639, niistä 70 % tamperelaisilta.

Omien kuntalaisten merkitystä verkkopalvelun asiakkaina korostaa paitsi heidän suuri osuutensa kaikista sivuilla kävijöistä, myös se, että he käyvät kaupungin sivuilla muita useammin. Noin puolet tamperelaisista käyttäjäkyselyn vastaajista ilmoitti seuraavansa sivuja vähintään kerran viikossa – ja vuosi vuodelta useampi (1997: 45%, 1998: 53 %, 1999: 62 %). Sivujen selailu on myös määrätietoisempaa tietojen ja palvelujen etsimistä kuin ulkopaikkakuntalaisilla, joilla vielä uteliaisuus painaa enemmän kuin tamperelaisilla. Asiointi on tamperelaisille tärkeä motiivi, mutta pieni osa vastaajista haluaa myös jo vaikuttaa verkon kautta. Tärkeimpien syiden jakauma syksyn 1999 kyselyn perusteella näkyy seuraavassa kuvassa. (Kuva 4.)



Kuva 4. Tärkein syy Tampereen verkkosivuilla käymiseen, syksy 1999.

Suurin ikäryhmä Tampereen sivuilla on käyttäjäkyselyjen mukaan 20–29 -vuotiaat, noin 40 % kaikista. Yleisin ammatti on opiskelija, 30–40 % vastaajista. Eniten Internetiä käytetään työpaikalta, mutta tamperealaisten Tampereen-sivujen kävijöiden kotikäyttö on melkein yhtä yleistä. Oppilaitosten yhteydet ovat jo selvästi pienemmän joukon ensisijainen Internetin käyttötapa, ja kirjaston mahdollisuudet näkyvät vastauksissa vielä vähemmän.

Eri vuosien käyttäjäkyselyjen kysymykset eivät ole täysin yhdenmukaiset, ja koska vastaajajoukko on pienehkö ja valikoitunut, on selvien johtopäätösten vetäminen vaikeata. Voisi kuitenkin olettaa, että tamperealaiset tutustuvat kotikaupunkinsa asioihin enemmän kotoa ja syvällisemmin kuin muut, jotka ehkä käyvät sivuilla työasioissa tai matkailutietoja etsimässä. Pöytäkirjojen suosio selittyy osaksi virastokäytöllä, mutta ilmeisesti monille tavallisille kuntalaisille kokousasiakirjat ovat uusi, kiinnostava alue, joka vasta nyt Internetin myötä on avautunut. Sivujen suuret kävijämäärät tarjoavat joka tapauksessa potentiaalia yhä syvemmälle asioiden esittelylle, kiinnostuksen herättelylle ja osallistumiselle.

Tampereen kaupungin verkkopalveluja tuotetaan ja kehitetään pääasiassa vielä muiden töiden ohella. Tärkeä periaate on, että mitään perinteisiä palvelumuotoja ei voida vielä – jos koskaan – lopettaa Internetin takia. Internet tarjoaa yhden uuden tavan tarjota tietoa ja palveluja, ja vaikka se jossain tapauksissa helpottaa työtä virastoissa, on www-sivujen työstäminen useimmiten uusi, ylimääräinen työvaihe. Päätoimisesti Internet-työssä Tampereen kaupungilla on yksi henkilö, ja kukin toimintayksikkö vastaa omista sivuistaan oman vastuhenkilönsä avulla, joka on tähän koulutettu. Ostopalveluita käytetään vähän, koska määrärahat ovat niukat ja koska aineiston päivityksen täytyy joka tapauksessa olla oman henkilöstön käsissä.

Sisällön tuottamisen rinnalla Tampere on pyrkinyt kehittämään myös jakelua eli kuntalaisten mahdollisuuksia päästä käsiksi Internetiin ja siellä Tampereen kaupungin palveluihin. Yhdessä puhelinyhtiön kanssa on luotu koulujen ja kirjastojen Inforengas-verkko, jonka avulla koululaisilla ja opiskelijoilla on myös kotikoneilta mahdollisuus edulliseen verkkopalveluun. Kaikissa kouluissa

ja kirjastoissa on Internet-yhteydet ja yleisömikroja maksutta käytettävissä. Kirjastojen koneet ovat jatkuvasti käytössä, ja niille pääsee pääsääntöisesti vain ajanvarauksen kautta. Kirjastojen nettimikroja käyttävät pääasiassa nuoret ”surffailijat”, ja kaupungin verkkopalvelujen käyttö on vähäisempää. Tämä on ongelma yleisökoneiden kanssa muutenkin; Internetin luonteen vuoksi käyttöä ei voi rajata vain paikalliseen hyötykäyttöön.

Kesällä 1997 kaupunki avasi Nettikahvila Vuoltsun, jossa on kuusi mikroa käytettävissä pientä maksua vastaan Internet-selailuun. Nettikahvilan kävijämäärä vaihtelee yleensä 600:n ja 800:n välillä kuukaudessa. Lisäksi kaupunki on avannut yksittäisiä verkkopäätteitä joidenkin virastojen yleisötiloihin.

Resurssien puute infrastruktuurin rakentamisessa on herättänyt myös kritiikkiä. Tampereen yliopiston Locality in the Global Net – Paikalliset sisällöt verkkomediassa -projektin tutkija Seija Ridellin mukaan Tampereen kaupungin suhtautuminen tietoyhteiskuntaan on kunnossa vain juhlapuheiden tasolla:

”Verkkosivujen sisällöt palvelevat vain niitä, joilla on välineet ja taito niiden käyttämiseen. Jos uutta viestintä ajatellaan kuntademokratian käyttöön, niin pitäisi lähteä infrastruktuurin tasolta. Koneita pitää saada ihmisille lisää ja myös koulutusta niiden käyttämiseen.” (Leppänen 1999.)

Tampereen verkkopalvelujen kehittämisessä suurimmat haasteet ovat henkilön sähköisen tunnistamisen (HST) käyttöönotossa ja sitä kautta verkkoasioinnin avaamisessa kaikkeen viralliseen käyttöön. Tätä varten rakennetaan nyt teknisiä ratkaisuja ja muokataan palveluprosesseja. Työkäytännöt, resurssit ja toimintakulttuuri vaativat myös merkittävästi huomiota. Verkkopalvelujen kehittämisohjelmassa kuvataan kuitenkin jatkokehitystä luontevana käytännön prosessina:

”Henkilön sähköinen tunnistaminen voidaan yhdistää luontevasti kaupunginkanslian asianhallinnan kehittämiseen, jolloin se tukee kansalaisten ja viranhaltijoiden välistä keskustelua jo asioiden valmisteluvaiheessa. Esimerkiksi ympäristötoimen kaavoitusasioihin kohdistuvat huomautukset vastaanotetaan sähköisesti, lähettäjän henkilöllisyys todennetaan sähköisen identiteetin avulla, ja asia rekisteröityy diaariin. Kirjaamo vie asiaa eteenpäin sähköisesti asianhallintajärjestelmää käyttäen ja henkilö voi edelleen seurata asiansa käsittelyä verkkodiaarin avulla. Palveluun liitetään myöhemmin asiakirjojen tilaaminen, tietopalvelu sekä sähköinen laskutus.” (Tampereen kaupungin verkkopalvelujen kehittämisohjelma – Vepä 1999.)

4.4.1 Palaute

Tampereen kaupungin www-sivujen ensimmäiset vuorovaikutuksen mahdollisuudet avautuivat virkamiesten sähköpostiosoitteiden kautta. Sitä mukaa kuin sivujen kävijämäärät ovat kasvaneet, on myös palaute lisääntynyt. Kaupungin www-ohjeiden mukaan jokaisen toimintayksikön sivuilla tulee olla palautemahdollisuus, joko sivuston tekijän sähköpostiosoite tai yksikön yhteinen palauteosoite. Ohjeiden mukaan palaute tulee ohjata oikeaan osoitteeseen ja lähettää vastaus, mikäli se on tarpeellista.

Varsinkin alkuvaiheessa aktiiviset www:n ja sähköpostin käyttäjät antoivat jonkin verran sellaista palautetta, että kaupunki ei ota palautetta asianmukaisesti vastaan, toisin sanoen että kaikki virkamiehet ja luottamushenkilöt joko eivät lue sähköpostiaan tai eivät ainakaan reagoi siihen

mitenkään. Tässäkin suhteessa kulttuurin muutos on ehkä hidas, mutta se on käynnissä, ja sähköpostin käyttö samoin kuin palautteen asianmukainen käsittely on kaiken aikaa kohenemassa.

Aamulehti laittoi Tampereen kaupungin laskemaan sähköpostin määrän maaliskuussa 1998. Yhden päivän aikana kaupungille tuli 860 sähköpostiviestiä ja vastaavasti kaupungin osoitteista lähti ulospäin 583 viestiä. Valtaosan arvioitiin olevan viranomaista välistä viestintää. Samassa jutussa Aamulehti kertoi opetusministeri Olli-Pekka Heinosen saavan kansalaisilta päivittäin 10–20 sähköpostiviestiä ja hänen käyttävän sähköpostikirjeenvaihtoon vähintään tunnin joka päivä. Aamulehti kiinnitti huomiota sähköpostipalautteen todellisiin vaikutuksiin:

”Sähköposti on kelpo väline viestintään – jos posti avataan säännöllisesti ja viesteihin myös vastataan. Demokratian laajentajaksi sähköpostista on vain siinä tapauksessa, että kansalaisten viestien vastaanottajilla on herkkä korva.” (Lilja 1998.)

Sähköpostipalaute ei kuitenkaan saa erityisasemaa muun palautteen rinnalla. Puhelimessa on helppo keskustella kuntalaisen kanssa, joskin vastauksen hankkiminen saattaa vaatia uuden puhelinoiton. Vapaamuotoisiin kirjeisiin vastataan harvoin, ja sitä tuskin moni kirjeen lähettäjä odottaakaan. Sähköpostiin vastaaminen on periaatteessa vaivattomampaa kuin kirjeen postittaminen, mutta ilman pöydälle tulostettua dokumenttia viesti saattaa unohtua ”koneen uumeniin” vielä tottumattomilta tietotekniikan käyttäjiltä. Internetin www-sivuille laitettujen palautelomakkeet ja sähköpostilinkit on kuitenkin varmistettava niin toimiviksi, että tätä kautta lähetetty palaute tulee ainakin luettua.

Järjestelmälliseen vaikuttamiseen www ja sähköposti on valjastettu muun muassa höyrylaivaharrastajien parissa, jotka kevästä 1996 lähtien ovat lähettäneet kaikkialta maailmasta Tampereen kaupunginjohtajalle vetoomuksia höyrylaiva Pohjolan kunnostamiseksi. Harrastajien omilla www-sivuilla on lomake, joka ohjautuu Tampereen kaupungin sähköpostiin. Ensimmäisen vuoden aikana vetoamus lähetettiin kaupungille noin 1 300:ssä sähköpostiviestissä. Posti on otettu vastaan ja asia on annettu valmisteltavaksi kuten kirjallisetkin kuntalaisten vetoamukset. Sen lisäksi, että voidaan pohdiskella sähköpostin tehoa kirjeisiin verrattuna, voidaan myös punnita yksittäisten, päivästä toiseen tippuvien viestien vaikutusta siihen verrattuna, että vetoamus luovutettaisiin yhtenä kappaleena kaikkien allekirjoittajien nimissä. (Höyrylaiva Pohjolan www-sivut.)

4.4.2 Keskustelu

Keväällä 1996 avattiin keskustelusivut Tampereen www-palvelussa. Kriitiköntä vieraskirjaa ei avattu, vaan mielipiteet ohjattiin ”palstanpitäjän” kautta sivuille. Asiattomina poistettavia viestejä ei kuitenkaan ole tullut paljon. Myös nimimerkkikirjoitukset on julkaistu.

Mielipiteitä haluttiin kerätä merkittävistä valmisteilla olevista asioista. Ensimmäinen tilaisuus avautui keväällä 1996 Keskustorin suunnittelukilpailun myötä, kun torin kunnostuksesta muutenkin kerättiin kuntalaisten mielipiteitä. Torin yleissuunnitelman nähtävilläpidon aikana keskustelusivuille tulleet 108 mielipidettä otettiin mukaan suunnitelman jatkovalmisteluun. Internet-keskustelun merkittävyyttä kuvaa, että samaan aikaan kirjallisia mielipiteitä jätettiin kaavoitusvirastoon 127 kappaletta, ja Aamulehden järjestämään kyselyyn tuli 172 kirjettä. (Tampereen kaupunginhallitus 1996.)

Kantakaupungin yleiskaavan nähtävilläpidon aikana verkkokeskustelun kautta tuli vain 10 mielipidettä. Tällä kertaa virallisia muistutuksia jätettiin kaavoitusvirastoon 338 kappaletta. (Tampereen kaupunginvaltuusto 1998.)

Ranta-Tampellan alueen maankäytön alustavia suunnitelmia laadittaessa kuntalaisten mielipiteitä kerättiin kolmella rinnakkaisella tavalla. Keväällä 1999 järjestetyssä yleisötilaisuudessa mielipiteensä ilmaisi 16 henkilöä, samoin 16 mielipidettä lähetettiin Internet-keskusteluun. Kirjallisia mielipiteitä jätettiin kaavoitusyksikköön samaan aikaan 20 kappaletta. (Hyry 1999.)

Ilmeisesti Keskustori-keskustelu koettiin yleiseksi mielipiteiden vaihdoksi, jolloin verkkosivujen keskusteluareena oli hyvä kanava yleisen tason kannanottojen esittämiseen, kun taas yleiskaavaan haluttiin jättää tarkemmin omaan elinympäristöön liittyviä tarkkoja huomautuksia. Tällöin ainoa varma tapa toivoa muutoksia yleiskaavaan oli virallisen muistutuksen jättäminen. Ranta-Tampellan tilanteessa mielipiteiden esittäjien joukko oli jokaisella foorumilla suppea, ja paljolti samat aktiiviset kuntalaiset käyttivät kaikkia keinoja mielipiteensä esittämiseksi.

Verkkokeskustelun mielipiteitä ja sähköpostiviestejä ei ole vielä voitu ottaa vastaan virallisina muistutuksina sähköisen allekirjoituksen puuttuessa. Sen sijaan epävirallisina mielipiteinä verkkokeskustelun mielipiteitä on kerätty ja otettu mukaan asioiden valmisteluun nimenomaan valmistelun alkuvaiheissa. Seuraavassa taulukossa on lueteltu kaupungin keskustelusivujen aiheet ja kunkin asian valmistelun vaihe, jossa keskustelu otettiin mukaan valmisteluun. (Taulukko 3.)

Taulukko 3. Tampereen kaupungin keskustelusivujen aiheet 1996–1999 (Tampere palvelee verkossa 1999, täydennettynä verkkolähteestä <http://www.tampere.fi/ytoteto/aka/index.htm>).

Keskusteluaihe ja -aika	mukaan asioiden valmisteluun
Keskustori, kevät 1996 –	nähtävilläpito 18.–28.2.1997
Tulevaisuus, kesä 1996 –	strategialausunnot kesällä 1997
Yleiskaava, 16.1.1998–	nähtävilläpito 15.1.–13.2.1998
Tunnuslajit, 1996	mukaan päätökseen 12.2.1997
Kunnallisvaalit, syyskuu 1996	tiedoksi valitulle valtuustolle
Talous ja palvelut, 4.7.1997–	hallinnon kehittäminen, säästötoimet
Liikenne, 9.10.1997–	TASE 2010 -suunnitelma
Vuores, 24.3.1998–	maankäytön yleissuunnitelman luonnos 2.11.1998
Ranta-Tampella 13.4.1999–	maankäytön suunnittelun alustavat vaihtoehdot 13.9.1999

4.4.2.1 Kyselytutkimus verkkokeskustelusta

Verkkokeskustelu on uusi ilmiö, jota on tutkittu varsin vähän. Keskustelukulttuuri kehittyy aikaa myöten ja keskustelun merkitys kasvaa keskustelijoiden määrän lisääntyessä. Alkuvaiheessa on mielenkiintoista selvittää eri osapuolten ennakkokäsityksiä verkkokeskustelun tärkeydestä ja sitoutumista keskusteluun – ottaen huomioon kulloisenkin keskusteluareenan ja keskustelun ylläpitäjän rooli.

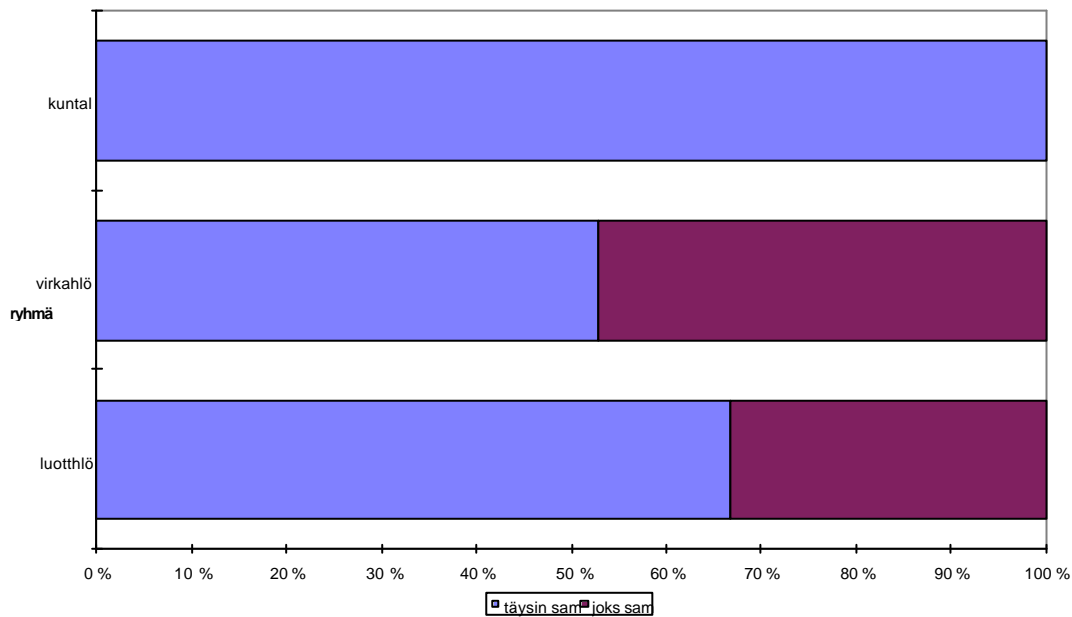
Tein keuhällä 1999 suppean kyselyn, jonka tarkoitus oli selvittää Internetin keskustelusivujen kiinnostavuutta ja merkitystä yhteisten asioiden hoitamisessa – miten verkkokeskustelu toimii

vuoropuhelun välineenä kuntalaisten ja päättäjien välillä sekä vaikuttamisen kanavana. Tutkimuskohteena olivat Tampereen kaupungin keskustelusivut (<<http://www.tampere.fi/mielipid/>>) ja Tampereen yliopiston Locality in the Global Net – Paikallisuus verkkomediassa -projektin perustaman Mansetorin keskustelufoorumi (<<http://mansefoorumi.uta.fi/>>). Kysely tehtiin yhteensä 60 tamperelaiselle, joista 20 oli kaupungin luottamushenkilöitä, 20 virkahenkilöitä ja 20 aktiiveja kuntalaisia eli ao. sivuille kirjoittaneita ja kansalaisverkosto Tampere-foorumin yhdyshenkilöitä. Kyselyyn vastasi 14 luottamushenkilöä, 16 virkahenkilöä ja 10 aktiivikuntalaista.

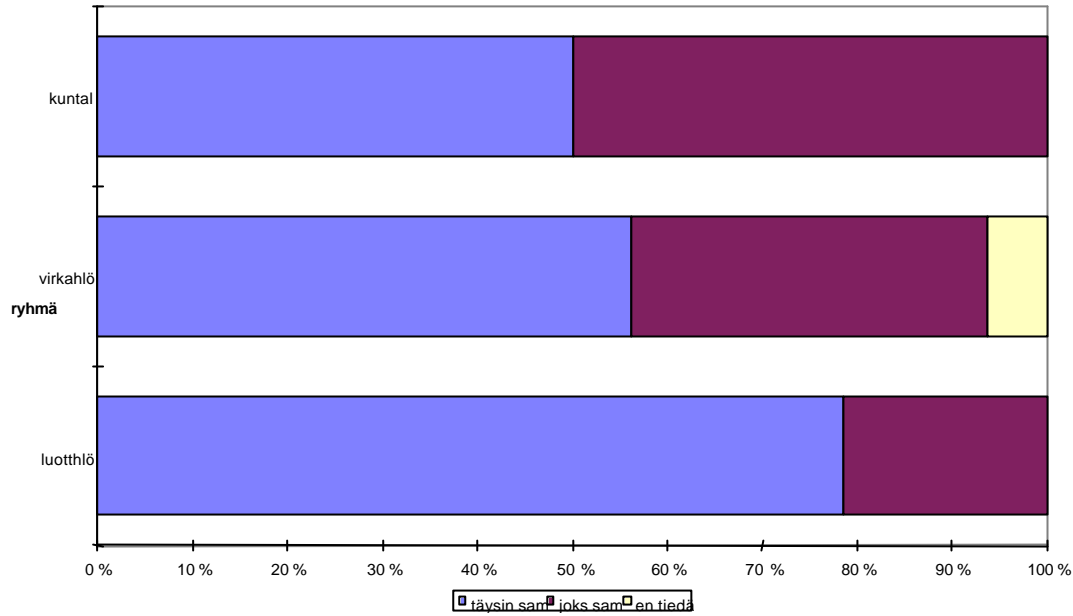
Kyselyn keskeiset tulokset on tiivistetty seuraaviin kuviin. (Kuvat 5–7.)

Yleistä kansalaiskeskustelua piti tärkeänä 68 % vastaajista, Internet-keskustelua 40 %. Kirjoituksiin vastaamista piti tärkeänä 60 % ja mielipiteiden huomioon ottamista 28 %.

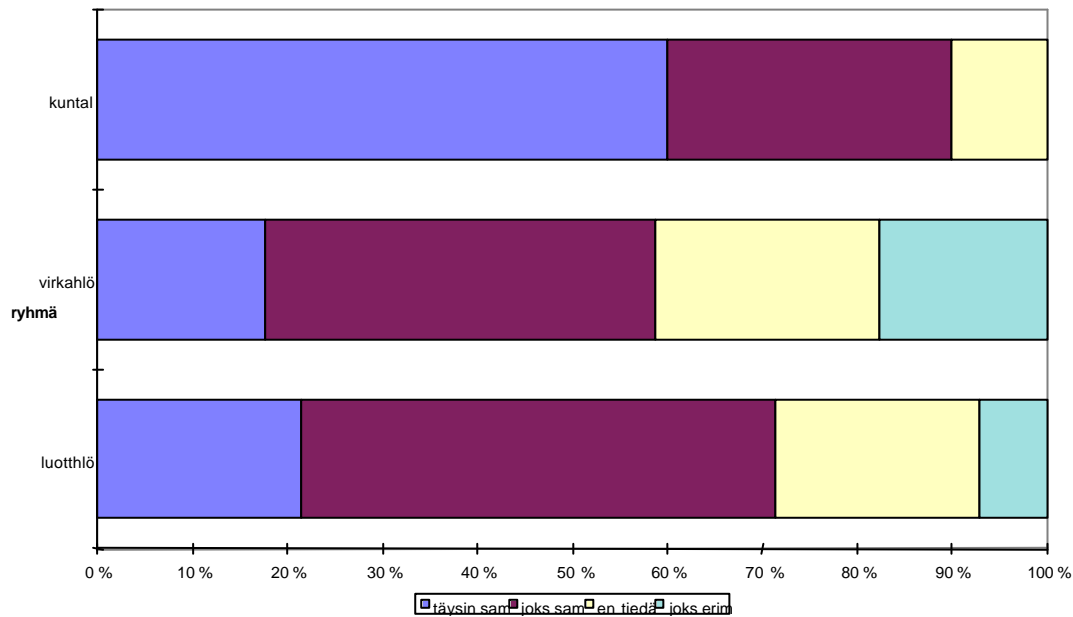
Vakavimmin em. asioihin suhtautui kuntalaisten ryhmä. Eniten hajontaa syntyi mielipiteiden huomioon ottamisessa, jota piti tärkeänä 60 % kuntalaisista, 20 % luottamushenkilöistä ja 18 % virkamiehistä. Kirjoituksiin vastaamisen tärkeydestä oli täysin samaa mieltä 73 % luottamushenkilöistä, 53 % virkamiehistä ja 50 % kuntalaisista. Pienen aineiston takia ei kuitenkaan voida osoittaa tilastollista edustavuutta eri ryhmien vastauksissa.



Kuva 5. Mielipide Internet-keskustelun tärkeydestä eri ryhmissä.



Kuva 6. Keskustelusivujen kirjoituksiin vastaamisen tärkeys eri ryhmissä



Kuva 7. Internet-mielipiteiden huomioon ottamisen tärkeys eri ryhmissä

Kiinnostavin keskustelunaihe on vastaajien mielestä kaavoitus. Tätä mieltä oli 43% vastaajista. Vastaajista 56 % asetti kaupungin keskustelusivut kiinnostavimmiksi, 9 % Mansetorin. Merkittävää on, että 13 % ei nimennyt lainkaan kiinnostavaa Internet-keskustelua ja että 22 % eli 7 vastaajaa oli löytänyt muualta kiinnostavimman keskustelun.

Useimmat vastaajat eivät itse olleet kirjoittaneet Internetin keskustelupalstoille, mutta joukossa oli myös ahkeria kirjoittajia: 28 % oli kirjoittanut 10 kertaa tai useammin – yksi henkilö arvioi lähettäneensä mielipiteitä eri keskusteluihin jo 500 kertaa.

Kyselyn perusteella voi tehdä sen johtopäätöksen, että Internet-keskustelu ja sähköpostipalaute voivat toimia kuntalaisten vaikuttamisen välineinä. Vaikuttamisen uskottavuuden takaamiseksi odotetaan asioiden valmistelijoilta ja päättäjiltä vastaanottokykyä, rohkeutta vastaamiseen ja vuoropuheluun sekä esille nostettujen asioiden viemistä eteenpäin käytännössä. Toisaalta etenkin keskeiset virkamiehet valittelivat ajan puutetta – kuntalaisten mielipiteitä tahdotaan kyllä aidosti kuulla, mutta käytännössä aika ei riitä niihin paneutumiseen ja vastaamiseen.

On muistettava, että likikään kaikki kuntalaiset eivät käytännössä pääse vielä osallistumaan verkkokeskusteluun. Rima saattaa kuitenkin olla matalammalla kuin esimerkiksi sanomalehden yleisönosastoon kirjoittamisessa. Välineen nopeus ja viestinnän suoruus ovat etuna yhdistettynä Internetin mahdollisuuksiin esitellä keskustelun taustalla olevia asioita. Onkin syytä olettaa, että samalla kun henkiset ja aineelliset mahdollisuudet Internetin hyödyntämiseen lisääntyvät, myös keskustelukulttuuri kehittyy ja vuorovaikutus tulee entistä todellisemmaksi.

4.4.3 Talousfoorumi

Kuntalaisille tarjottiin mahdollisuus osallistua Tampereen kaupungin talouden suunnitteluun keväällä 1999 Talousfoorumi-nimisellä kyselyllä, jonka pääasiallinen väline oli Internet. Kuntalaiset pääsivät ilmaisemaan toiveensa vuoden 2000 talousarvion pohjaksi jo ennen kuin ensimmäisiäkään suunnitelmia tai päätöksiä oli tehty poliittisella tasolla. Kaupungin www-sivuilla esiteltiin lyhyesti kuntatalouden periaatteita ja kysyttiin tamperelaisten mielipiteitä verotuksesta, maksuista ja talousarvion painopisteistä. Vastaajat saivat yksittäin osoittaa, mihin toimintaan he haluaisivat enemmän rahaa ja mistä voitaisiin vähentää. Kyselyyn annettiin mahdollisuus vastata myös paperilla kirjastossa, mutta sähköpostia pidettiin ensisijaisena välineenä, koska sen käsittely oli helpompaa kuin paperilomakkeiden. Talousfoorumin kysymykset ja vastaukset ovat verkko-osoitteessa <http://www.tampere.fi/talousfoorumi/99/index.htm>.

Runsaan kahden viikon aikana kyselyyn jätettiin yhteensä 682 vastausta. Internetin kautta vastauksista tuli 557 eli 82 %, ja paperilomakkeita palautettiin 125 eli 18 %. Vastaajista 96 % oli tamperelaisia ja 87 % työikäisiä, joten maailmanlaajuinen nuorten nörttien väline oli löytänyt oikean kohderyhmän tässä vakavassa ja vaikeahkossa asiassa.⁴

Kaupunginjohtaja Jarmo Rantanen piti Talousfoorumin tuottamaa palautetta varsin asiallisena. Vastauksista oli löydettävissä yllättävänkin selkeitä linjauksia. Sieltä löytyi monia kehittämis ehdotuksia ja muutama erittäin hyvä idea palvelujen kehittämiseksi. Myös palaute tämän tapaisten osallistumisen kehittämiseksi oli myönteistä, runsasta ja rakentavaa, vaikka kritiikkiäkin annettiin. Vastaajat olivat kuitenkin suhteellisen pieni joukko tamperelaisia, ja kaupunginvaltuuston harkittavaksi jätettiin, missä määrin linjaukset otetaan huomioon. (Rantanen 1999.)

Kyselyn tulokset esiteltiin kaupungin päättäjille seminaarissa, jossa ryhdyttiin suunnittelemaan vuoden 2000 budjettia. Ennen kuin kuntalaisten mielipiteet esiteltiin kaupunginvaltuutetuille, he saivat itse täyttää saman kyselylomakkeen. Vastaukset olivat monelta osin samansuuntaisia sekä kuntalaisten että päättäjien lomakkeissa, ja valtuuston oli helppoa ottaa kuntalaisten mielipide huomioon lopullisia päätöksiä tehdessään. Talousfoorumin vaikutuksesta vuoden 2000 budjettiin

⁴ Huhtikuussa 2000 Talousfoorumi toteutettiin toisen kerran. Kahden viikon aikana vastauksia palautettiin 654, joista Internetin kautta 430 eli 66 % ja paperilla 224 eli 34 %. Asuinpaikka- ja ikäjakaumat noudattivat edellisvuoden linjaa. (Ks. Talousfoorumi budjetiteon pohjana, <<http://www.tampere.fi/talousfoorumi/uusin/index.htm>>.)

tehdystä tutkimuksessa todetaan, että budjetin painopisteet seurasivat hyvin pitkälle Talousfoorumista saatuja vastauksia. (Helenius-Mäki 1999, 82.)

Talousfoorumin kehitysehdotuksia tuli seuraavasti: Kyselyn muotoon toivoi parannuksia 61 vastaajaa. 18 kommentoi toteutustapaa toivoen muun muassa enemmän informaatiota sekä osallistumispaikkoja ja -muotoja. Yksi kielteinen palaute koski vastausten luotettavuutta. Yleisiä mielipiteitä kyselyyn osallistumisesta ja kyselystä lähetettiin 36 kappaletta. Myönteistä palautetta seuraavaa kyselyä ajatellen tuli 40:ssä lomakkeessa. (Helenius-Mäki 1999, 74.)

Kriittisissä kommentoissa kiinnitettiin huomiota muun muassa vastaajajoukon yksipuolisuuteen ja epäiltiin kuntalaisten kykyä paneutua asioihin:

”Ihan hyvä ajatus, mutta huomioittehan, että ihmiset eivät jaksa paneutua asioihin niiden vaatimalla vakavuudella, joten tämä ei ole kovin luotettava tapa.”

”Tähän kyselyyn ovat voineet vastata vain hyvin toimeentulevat, ammatissaan työtä tekevät tietokonetaitoiset kaupunkilaiset. Tämä on halpa tapa, mutta vastaajat ovat hyvin yksipuolinen ryhmä!!!! Heikoimpien ja köyhimpien ja vanhimpien mielipide saamatta heiltä itseltään!! Tämä täytyy saattaa tiedoksi kun kyselyn tuloksia esitetään.”

Vastausten vaikuttavuudesta kaupungin päätöksentekoon kannettiin myös huolta niin kuntalaisten vastauksissa kuin Talousfoorumin julkisessa käsittelyssä. Aamulehti kiinnitti tähän huomiota pääkirjoituksessaan heti kyselyn avauduttua:

”Tampere ansaitsee pisteitä näkemyksestä, että kuntalaisten suora vaikuttaminen on tärkeää ja vartenotettava tuki vaaleilla valittavalle kaupunginvaltuustolle sen työssä. Vaikutuskanavien tarjoaminen on kuitenkin samalla velvoittava haaste. Kun kuntalaisille luvataan mahdollisuus vaikuttaa, heidän täytyy voida luottaa lupaukseen.” (Hyvä että kysytään 1999.)

Kaupunkilehti Tamperelainen muistutti samasta asiasta pääkirjoituksessaan kyselyn päätyttyä:

”Talousfoorumin järjestäminen oli kaupungilta oivallinen ajatus. Toivottavasti ajatus ei sumene, vaan kaupunkilaisia aktivoidaan myöhemminkin vuoropuheluun virkamiesten ja poliitikkojen kanssa. – – Kokonaan toinen asia on, pystyykö kaupunki vastaamaan huutoonsa. Kuinka tosissaan kaupunkilaisten palaute otetaan? Mapitetaanko Talousfoorumin ehdotukset kaupunginarkistoon haudattavaksi?” (Niemelä 1999.)

Valtuutettujen näkemykset kyselyn vaikuttavuudesta vaihtelivat. Aamulehden haastattelussa osa valtuutetuista lupasi, että ”ääni ei kaiu kuuroille korville”. Toiset kuitenkin muistuttivat vastausten rajallisesta määrästä ja valtuuston lopullisesta vastuusta:

”Tämä oli hyvä kysely, koska vastaukset saivat pohjaa arkielämän realismista. Monessa tapauksessa tässä esille tulevia asioita vatkataan vuodesta toiseen, ja päättäjät tarvitsevat selviä suuntaviivoja. Muistettakoon silti, ettei vastaajia ollut kuin yli 700, ja varsinkin Internetistä kyselyn löysi harva ikäihminen. Mielipiteitä täytyy kuunnella soveltaen ja tosiasiat suodattaen.” (Sonninen 1999b.)

Erilaiset reunaehdot muistaen Talousfoorumin ensimmäinen kokeilu onnistui kuitenkin niin hyvin, että sitä on päätetty jatkaa ja kehittää. Vuoden 2001 budjetin valmistelua varten tutkittiin myös tilastollisen otoksen kattavan mielipidetutkimuksen tekemistä, mutta se todettiin liian kalliiksi

toteuttaa. Toisaalta keskusteltiin myös kaupunginvaltuuston lopullisesta päätösvallasta ja siitä, kuinka tiukasti sitä on syytä ohjailta ja sitoa etukäteen. (Yli-Rajala 2000.)

4.4.4 Kansalaiskioski

Syksyllä 1999 Tampereen kaupunki avasi www-sivuillaan uuden vuorovaikutteisen palvelun, Kansalaiskioskin. Sen ideana on tarjota kaupunkilaisille mahdollisuus kysyä verkossa mitä tahansa kaupungin toimintaan liittyvää asiaa ja saada kysymykseensä vastaus kohtuullisessa ajassa. Kysymykset ja vastaukset tulevat kaikkien nähtävälle keskustelupalstojen tapaan ja synnyttävät tietynlaisen usein kysytyjen kysymysten arkiston. Tämän taas ajateltiin auttavan sekä kuntalaisia että virkamiehiä, kun samoihin kysymyksiin ei tarvitse paneutua yhä uudelleen. Syksyn ajan kokeiluna tilapäistyövoiman avulla toiminut Kansalaiskioski jatkaa yhä palveluaan kaupungin verkkosivuilla osoitteessa <<http://www.tampere.fi/mielipid/kioski/>>. Seuraavassa tiivistetään Kansalaiskioskin kokemuksia sitä syksyn 1999 ajan toimittaneen Katri Lietsalan raportin pohjalta. (Lietsala 1999.)

Kansalaiskioskin malli syntyi yhteistyössä Tampereen kaupungin, Tampereen yliopiston Locality in the Global Net – Paikalliset sisällöt verkkomediassa -projektin ja Tampereen Teknoliakeskuksen kesken. Tavoitteena oli lähestyä kaupunkilaisia, helpottaa kanssakäymistä ja tarjota nopeata palvelua yksinkertaisissa kysymyksissä. Kysymys–vastaus -palstaa kaivattiin täydentämään keskustelusivuja, joilla esitettiin kysymyksiä tai pohdiskeluja, mutta ei välttämättä saatu asioista vastaavien henkilöiden vastauksia. Kansalaiskioskin luukulta luvattiin vastaukset kysymyksiin, mutta mielipiteet ohjattiin edelleen keskustelusivuille.

Runsaan kolmen kuukauden aikana Kansalaiskioskissa julkaistiin 164 kysymystä ja vastausta. Eri syistä oli jätetty julkaisematta 14 kysymystä. Kysyjiltä edellytettiin yhteystietoja toimituksen tietoon samaan tapaan kuin sanomalehtien yleisönosastoissa. Kysymyksen sai kuitenkin julkaistuksi myös nimimerkin suojissa. Varsinaisesti tamperelaisille tarkoitettu palvelu veti joitakin kysymyksiä myös muualta, mutta suurin osa kysyjistä oli tamperelaisia.

Keskimääräinen vastausaika oli syksyllä 1999 kolme työpäivää. Vastausten hankkiminen edellytti jonkin verran työtä puhelimen tai sähköpostin avulla. Kioskin jäntevän hoitamisen katsottiin edellyttävän toimittamista, organisaation tuntevaa kysymysten välittämistä ja jonkinasteista vastausten paimentamista. Sinänsä yksinkertainen ja tavallaan itsestäänselvä palvelu – kaupungilta saa kysyä ja kaupunki vastaa – sai runsaasti paikallista julkisuutta ja palvelun käyttäjiltä myönteistä palautetta. Suurelle joukolle tämä palvelu jäi kuitenkin vielä kokeiluvaiheessa tuntemattomaksi, ja kansalaiskioskin toimittajan mukaan tähän joukkoon kuului myös paljon kaupungin omia työntekijöitä. Vastaaajien asennoituminen jakautui selvästi kahtia ja tuotti paljon keskustelua.

”Selvää on, että Kansalaiskioskin vastaajat suhtautuivat kioskiin oman persoonansa, tapojensa ja työmääränsä mukaisesti. Muutamit vastaajista epäilivät kioskin vain tuottavan lisää työtä, kun taas osa katsoi kioskin toiminnaksi, joka on osa heidän työtään. Muutamit vastaajat totesivat, että puhelimesta tai kasvotusten on aivan eri asia keskustella kaupunkilaisten kanssa kuin verkossa julkisesti. Vastaajat miettivät etenkin laillista vastuutaan. Arkistoituu tekstiin on aina helpompi viitata kuin keskusteluun, jota ei ole taltioitu.” (Lietsala 1999, 10.)

Lietsalan mielestä kaupungin tulisi ottaa selkeä kanta sähköpostiviesteihin: on päätettävä, ovatko ne yhtä tärkeitä kuin puhelut ja kirjeet, joita työntekijät saavat. ”Kaupungin pitäisi myös varmistaa, että

sen työntekijät osaavat käyttää sähköpostia. Pelkän yhteyden tarjoaminen ei riitä.” (Lietsala 1999, 13.)

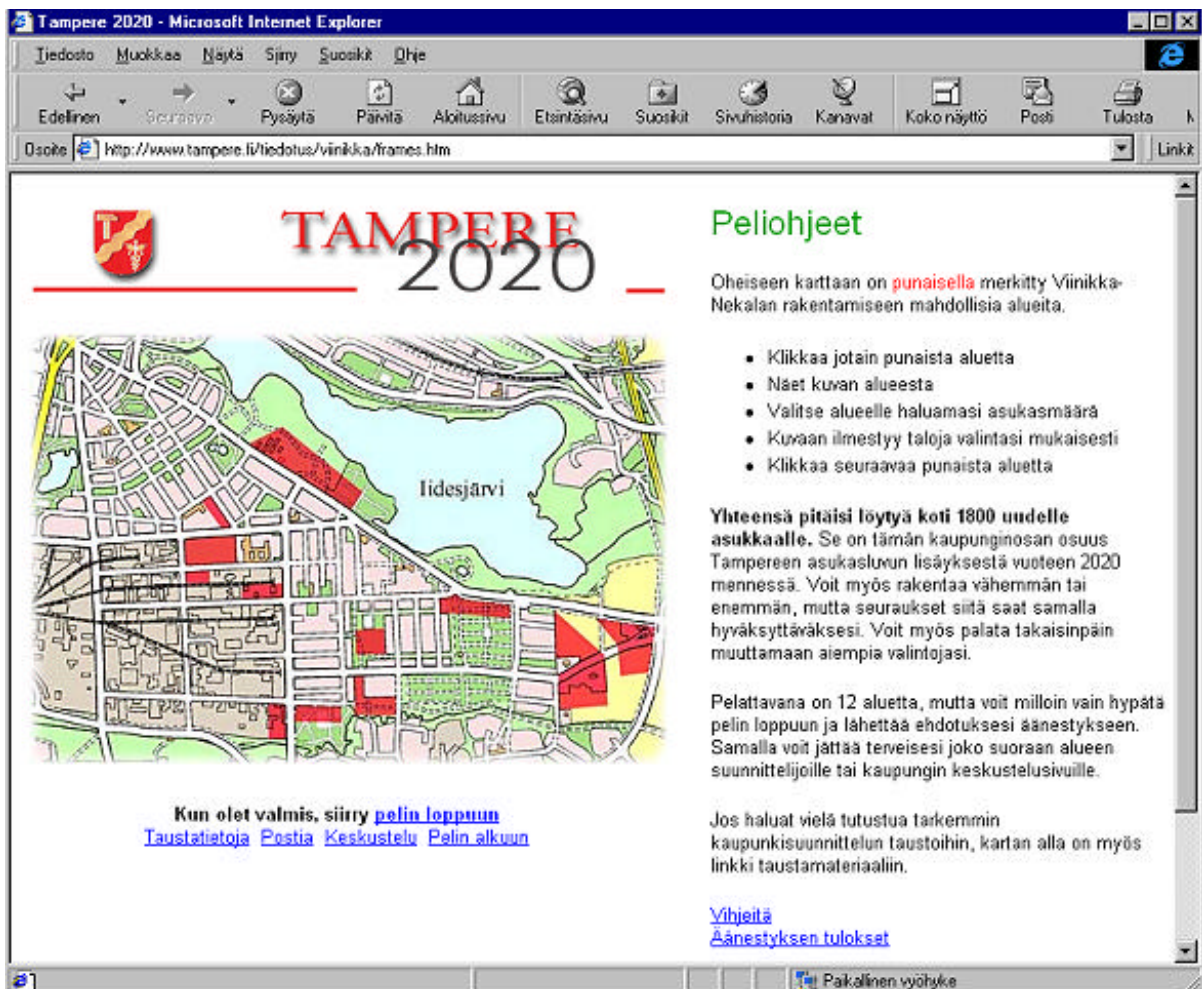
Ongelmana on tässäkin palvelussa kansalaisen mielikuva osallistumisen merkityksestä:

”Kansalaiselle saattaa kioskissa syntyä mielikuva vaikuttamisesta, vaikka kysymyksillä ei varsinaista vaikutusta asioihin olisikaan. Kansalainen joutuu siis luottamaan virkamiehen antamaan vastaukseen. Jos virkamies lupaa esimerkiksi tutkia, mitä Metson raskaille oville voisi tehdä, kansalaisen ei auta kuin uskoa, että näin tapahtuu.” (Lietsala 1999, 16.)

5 CASE: KAUPUNKISUUNNITTELUPELI

5.1 Projektin tarkoitus

Tämän tutkimuksen kohteena on Tampereen kaupungin www-sivuilla rakennettu Viinikka–Nekalan kaupunkisuunnittelupeli, joka sai nimen ”Tampere 2020” suunnittelun tavoitevuoden mukaan. Lähtökohtana oli, että vastaava peli voitaisiin rakentaa muillekin kaupungin osa-alueille. Peli oli kuntalaisosallistumista ja tutkimusaineiston keruuta varten aktiivisesti käytössä kaksi kuukautta eli 16.6.–16.8.1999. Alueen kaavoitusta lähdettiin viemään eteenpäin syksyllä 1999, joten kaikilta osin palautetta ei enää sen jälkeen ole voitu ottaa huomioon, mutta peli on edelleen ollut esillä kaupungin kaavoitusyksikön www-sivuilla osoitteessa <http://www.tampere.fi/tiedotus/viinikka/frames.htm>. Kaupunkisuunnittelupelin aloitussivu on esitetty seuraavassa kuvassa. (Kuva 8.)



Kuva 8. Viinikka–Nekalan kaupunkisuunnittelupelin etusivu.

Kaupunkisuunnittelupelin tarkoituksena oli toteuttaa ainakin koemielessä kuntalaisten osallistumiseen ja tietotekniikan soveltamiseen liittyviä tavoitteita ja kehittää uudenlaista interatiivista verkkojulkaisemista.

Edellä on todettu, että vuoden 1995 kuntalaki korostaa kuntalaisten osallistumista. Toinen oleellinen lähtökohta osallistumisen kokeilemiselle nimenomaan tietoverkon avulla oli Tampereen kaupungin strategia, jonka tietoyhteiskuntapainotuksiin on myös aiemmin viitattu.

Vuoden 2000 alusta voimaan astunut uusi rakennus- ja maankäyttölaki korostaa myös kuntalaisten osallistumista heidän lähiympäristönsä suunnitteluun. Tampereen asemakaava-arkkitehti Mikko Järvi totesi kaupunkisuunnittelupelin julkistamistilaisuudessa, että peli tuo kuntalaisille yhden uuden ja havainnollisen keinon antaa suunnittelijoiden toivomaa palautetta. ”Valtuusto tekee edelleen päätökset, mutta esimerkiksi Iidesjärven etelärannan kaavoitus on tarkoitus aloittaa syksyllä, ja toivomme nykyisten asukkaiden mielipiteitä uuden asutuksen ohjaamiseksi”, Järvi sanoi. (Sonninen 1999a.)

Osallistumisen vastapainona on aina vastuun kantaminen. Kaupunkisuunnittelupelin yhtenä tausta-ajatuksena oli myös opettaa kuntalaisille kaavoituksen monitahoisuutta: ratkaisuihin vaikuttaa aina monia ristiriitaisiakin tekijöitä ja päätöksiin liittyy vastuu erilaisten seurausten huomioimisesta. Jokainen toivoo itselleen mahdollisimman hyvää asuinympäristöä, ja uudet rakennukset tai tiet lähituntumassa koetaan helposti kiusallisiksi. Kaupunkisuunnittelussa ratkaisee kuitenkin kokonaisuus: koko kaupungin tasapainoinen ja terve kehitys, palvelurakenteen kustannuksia vastaava käyttö, ikärakenteen ohjailun mahdollisuudet, ympäristönäkökohdat, elämisen laatu jne.

Tampere on voimakkaasti kasvava valtakunnanosaakeskus. Väestönkasvu on ollut 1990-luvulla jopa yli 3 000 asukasta vuodessa, ja kasvun arvioidaan jatkuvan. Uusille asukkaille pitää osoittaa asuinpaikat ja palvelut. Kaupungin strategian ja yleiskaavatyön lähtökohdaksi on valtuusto määritellyt kaupunkirakenteen tiivistämisen siten, että täydennyskaavoituskohteet sijoitetaan ensisijassa valmiin kaupunkirakenteen ja olevien palvelujen yhteyteen. Näin säästetään sekä katujen, vesihuollon että energihuollon kustannuksia, tuetaan joukkoliikennettä ja karsitaan liikennekuluja, -aika ja -päästöjä. (Kantakaupungin yleiskaava 1998.)

Kaupunkisuunnittelupeli ja sen kohteeksi valittu Viinikka–Nekalan kaupunginosa toteuttaa myös täydennyskaavoituksen periaatetta. Pelin avulla pyrittiin osoittamaan valitun strategian edut, joskin samalla annettiin mahdollisuus myös toisenlaisten linjanvetojen esittämiseen.

Varsin tärkeä pelin lähtökohta oli kuntalaisten, virkamiesten ja luottamushenkilöiden keskustelukulttuurin kehittäminen. Ajatuksena oli, että sähköposti antaisi tarpeeksi helpon tavan myös muille kuin aktiivisimmille kuntalaisille osallistua keskusteluun omasta ympäristöstään ja että myös valmistelijat ja päättäjät ehtisivät paneutua vuoropuheluun entistä paremmin, kun siihen saisi valita itselle parhaiten sopivan ajan. Suoran palautemahdollisuuden ohella peliin liitettiin keskustelupalsta, jolla eri osapuolet saattoivat käydä julkista keskustelua alueen kehittämisestä.

Viimeinen mutta ei vähäisin tavoite pelin rakentamisessa oli tuottaa paikallista sisältöä Viinikka–Nekalan verkkosivuille osana Tampereen yliopiston Journalismin tutkimusyksikön projektia. Locality in the Global Net – Paikallisuus verkkomediassa -hankkeen keskeisenä ajatuksena on uusmedian mahdollistaman yhteisöllisyyden ja vuorovaikutuksellisuuden toteuttaminen käytännön paikallisjournalismissa (Paikallisjournalismia uusmediaan 1999, ks. myös Locality in the Global Net – Paikalliset sisällöt verkkomediassa -projektin verkkosivut sekä Reinikainen 1999).

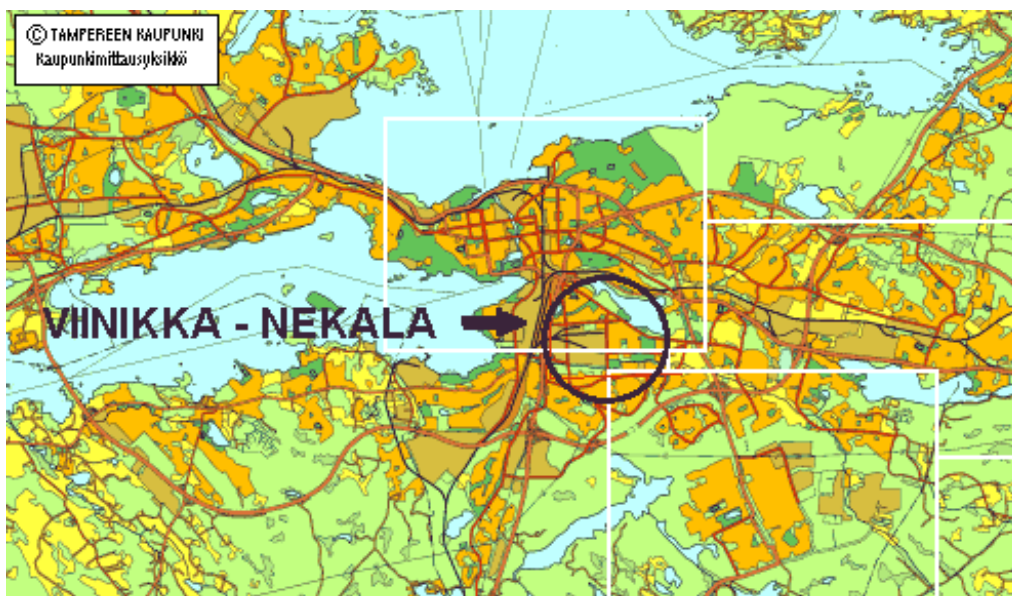
Vaikka alueen valintaan vaikutti suuresti juuri yliopiston projektin kohdealue, soveltui Viinikka–Nekala hyvin myös kuntalaisten osallistumisen aktivoimisen testaamiseen. Äänestysaktiivisuus on tällä alueella keskimääräistä selvästi huonompi. Vuoden 1992 kunnallisvaaleissa Tampereen alhaisin äänestysprosentti oli kahden Hervannan äänestysalueen jälkeen Viinikassa – 64,9 prosenttia – ja Nekala seurasi kuudentena 67,8 prosentilla, kun koko Tampereen aktiivisuus oli 71,0. Vuoden 1996 kunnallisvaaleissa Viinikka ja Nekala paransivat sijalukuaan, mutta prosentit putosivat edelleen. Äänestysaktiivisuus on tuolloin Viinikassa 40,3 %, Nekalassa 43,1 % ja koko Tampereella 59,2 %. (Tampereen kaupungin tulosarviointiryhmä 1999.)

Kaupunkisuunnittelupelin lähtökohdat olivat siis varsin periaatteelliset ja syvälliset. Ensi ideasta lähtien oli kuitenkin selvää, että tavoitteita ei voida loppuun asti toteuttaa osin teknisten rajoitusten takia ja etenkin Internetin käytön rajallisuuden vuoksi. Demokratianäkökulmaa vahvistettiin antamalla alueen asukkaille mahdollisuus myös paperilla osallistua suunnitteluun ja keskusteluun, vaikka pelin vetovoima ja havainnollisuus perustuikin nimenomaan visuaalisen median käyttöön.

Kokeiluluonteensa vuoksi kaupunkisuunnittelupeliin voitiin myös liittää leikkimielisyyttä ja viihteellisiä tarkoituksia. Toisaalta ajateltiin, että nimenomaan tietokonepeliä hyväksi käyttäen ihmiset saataisiin kiinnostumaan ja paneutumaan myös tärkeisiin ja vaikeisiin kysymyksiin. Tietokonepelien kentältä löytyi myös ainoa esikuva Viinikka–Nekalan kaupunkisuunnittelupelille: tunnettu romppupeli SimCity antaa mahdollisuuden rakentaa unelmakaupunkia ja ohjata asukkaiden elämää. Myös SimCityn taustalla on vakava ajatus, ainakin mainoslauseessa: ”Samalla kun luo unelmakyläänsä, oppii ympäristötietoutta, yhteiskunnan toimintaa ja kaupunkisuunnittelua.” (SimCity, 1999.)

5.2 Pelin lähtökohdat ja käytännön toteutus

Viinikka–Nekalan kaupunginosa on enimmäkseen vanhaa omakotialuetta, joka on rakennettu suhteellisen väljästi. Suurten puutarhatonttien lisäksi alueella on monta puistoa, leveitä puistokatuja, Iidesjärvi ja kolme puistolampea. Nekalan siirtolapuutarha-alue on myös osa perinteistä maisemaa. Idässä asutus päättyy laajaan peltoaukeaan, ja etelässä virtaa Vihioja puistovyöhykkeen keskellä. Asutuksen lisäksi kaupunginosassa on varsin laaja teollisuuden ja kaupan alue. Iidesjärven rannassa on vanha kaatopaikka-alue ja teollisuusalueella kaksi teollisuuden saastuttamaa kohdetta. Iidesjärven, Hallilantien, Vihiojan ja Lempääläntien rajoittamalla alueella oli 4 774 asukasta vuoden 1999 alussa. Alueen sijainti on osoitettu seuraavassa kuvassa. (Kuva 9.)



Kuva 9. Viinikka–Nekalan sijainti Tampereella.

Viinikka–Nekala on tyypillinen täydennyskaavoituksen kohteena oleva alue. Se on lähellä kaupungin keskustaa valmiiden palveluiden ja verkostojen piirissä. Kuitenkin alueen sisällä on monia rakentamattomia tontteja ja laajempia välialueita, joita olisi edullista ottaa rakentamisen piiriin. Teollisuus on joiltain osin vetäytymässä pois ahtailta keskustatonteilta, ja myös vanhat asuinalueet kaipaavat kohennusta. Kantakaupungin yleiskaava osoittaa tänne asuntorakentamiselle viisi täydennysaluetta. (Kantakaupungin yleiskaava 1998.)

Viinikka–Nekalan asukkaiden keskimääräinen syntymävuosi oli peliä suunniteltaessa 1955. Ilman uusia asukkaita väestö ikääntyy, ja esimerkiksi päiväkotien ja koulujen tarve vähenee. Ilman uusia asukkaita asukasluku myös pienenee ikääntymisen ja asumisväljyyden kasvun vuoksi. Alueen kauppa-, posti- ja pankkipalvelut ovat jo merkittävästi supistuneet viime vuosina. (Esim. Siivonen 1999.)

Tampereen koko kaupungin asukasluku oli vuoden 1999 alussa noin 190 000. Vuoteen 2020 mennessä sen arvioidaan kasvavan 220 000:een. Viinikka–Nekalaan sijoitettavaksi osuudeksi väestönkasvusta on kaupungin kaavoitusyksikössä laskettu 1 800 asukasta. Tämä perustuu alueen tonttivarantoon, yleiskaavan täydennysalueisiin sekä vanhan rakennuskannan peruskorjauksen, laajentamisen ja täydentävän uudisrakentamisen tuomiin mahdollisuuksiin. Silti kaupunginosan puutarhamaisuus ja luonnonläheisyys voidaan säilyttää jättämällä yleiseen käyttöön puistoja, viherkäytäviä ja muun muassa Iidesjärven rantakaistale. (Järvi 1999.)

Iidesjärvi on todettu merkittäväksi lintujärveksi, ja sen itäpäässä on luonnonsuojelualue. Järven ranta-alueiden rakentamisen voitiin olettaa herättävän keskustelua yleisestä suojelu- ja virkistysnäkökulmasta, mutta toisaalta yleiskaavaan merkityn täydennysalueen nykytila kaippaa alueen tuntevien silmissä joka tapauksessa kohentamista. (Siivonen 1999.)

Vihiojan puistoon suunniteltu pientaloalue on myös ollut paikallisen keskustelun kohteena. Viinikan–Nekalan omakotiyhdistys on vastustanut yleiskaavaan merkittyä täydennysaluetta, joka on jo puistoksi ja liikuntapaikaksi kunnostettu. Ympäristössä olisi rakentamatonta tilaa muuallakin kuin puistossa. (Vihiojan puistoon aiotaan rakentaa omakotitaloja 1999.)

Yleiskaavaan merkittyjen viiden täydennysalueen lisäksi peliin otettiin muutama rakentamaton korttelialue, yksi rakentamaton puisto, teollisuusalueen reuna-alueita, Vihiojan puiston alueelle vaihtoehtoinen alue sen vierestä sekä kaistale siirtolapuutarhaa. Näin saatiin 12 aluetta, joille kullekin annettiin 2–4 vaihtoehtoista asukasmäärää. Jokaisella alueella yksi vaihtoehtoista oli nolla asukasta. Yleiskaavan täydennysalueilla yksi vaihtoehtoista oli yleiskaavan mukainen asukasmäärä, yhteensä 1 430 asukasta.

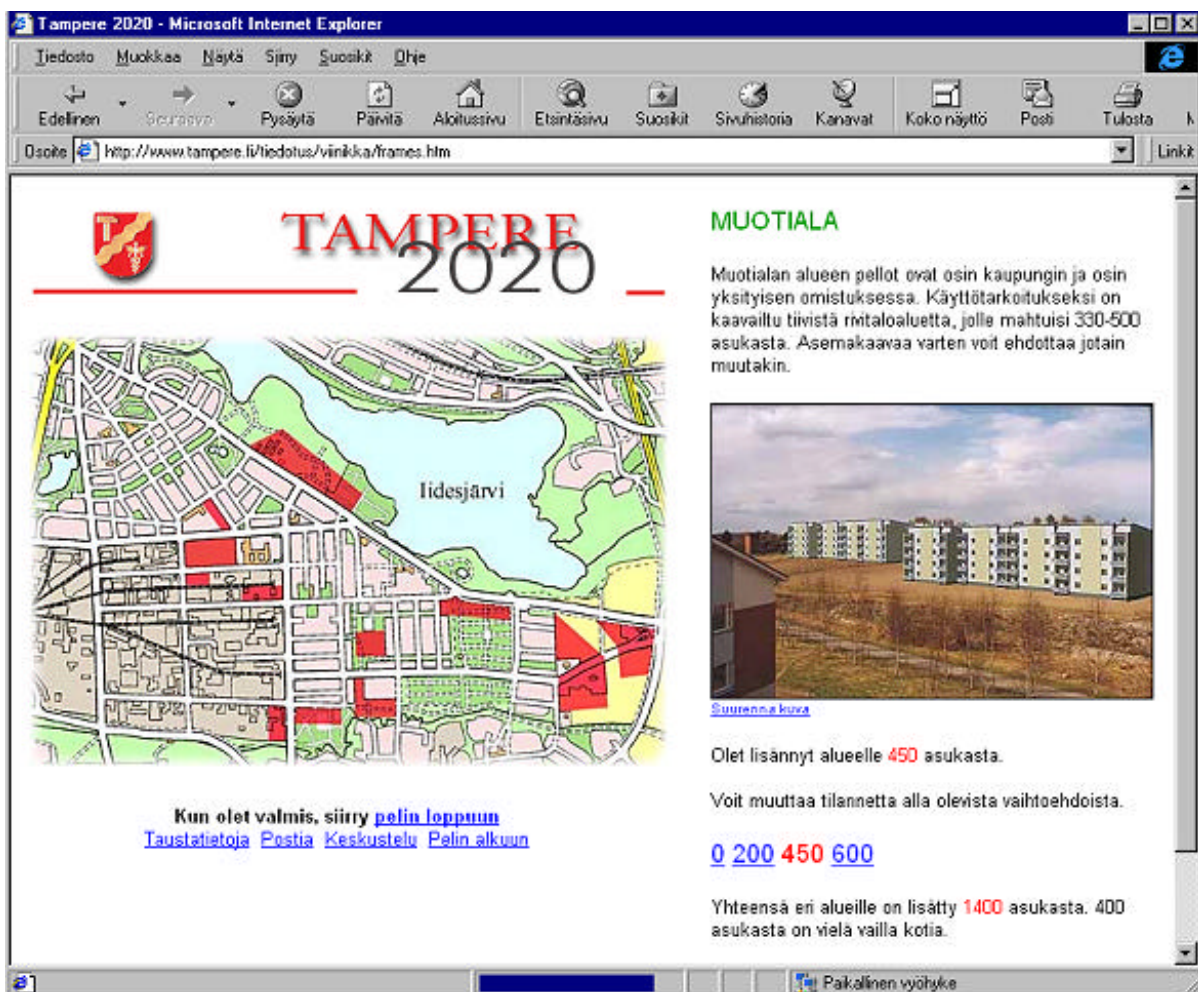
Tarkoitus oli, että tavoiteltu 1 800 asukkaan määrä saavutetaan monella eri yhdistelmällä. Osa peliin osoitetuista alueista – varsinkin siirtolapuutarha – oli alun perinkin tarkoitettu ”lähes mahdottomiksi” asuntorakentamiseen, mutta erilaisten yhdistelmien mahdollistamiseksi oli löydettävä vaihtoehtoja myös suurille täydennysalueille. Jos siis pelaaja halusi esimerkiksi jättää Iidesjärven rannan kokonaan rakentamatta, hänen oli miltei pakko uhrata osa siirtolapuutarhaa. Vihiojan puiston ja siirtolapuutarhan saattoi jättää yhtäaikaan rakentamatta, mutta silloin piti jo

osoittaa rakentamista Iidesjärven rantaan ja hyväksyä Muotialan peltöjen melko raskas rakentaminen.

Jokaiselle rakentamisvaihtoehdolle tehtiin karkeat talomallit, jotka istutettiin kuvankäsittelyllä ko. alueen maisemakuvaan. Mallinnokset tehtiin yleiskaavan rakentamistehokkuutta kuvaavien korttelikaavioiden perusteella (Kantakaupungin yleiskaava 1998).

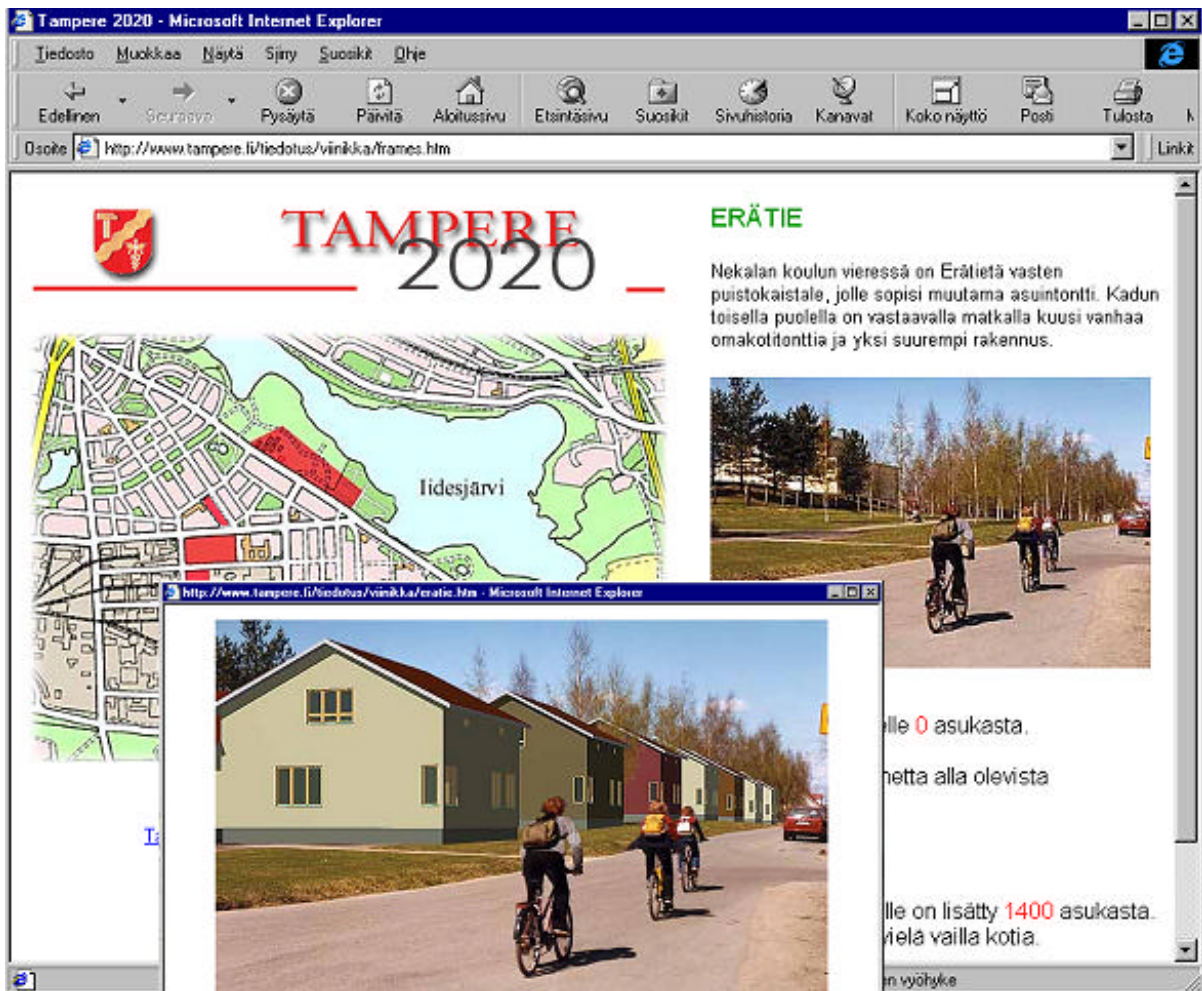
Valittuaan kartalta yhden peliin osoitetun alueen pelaaja sai näytölle maisemakuvan ko. alueesta nykyisellään ja lyhyen selostuksen alueesta: pinta-alan, maanomistuksen, nykyisen käytön ja mahdollisen yleiskaavan käyttöehdotuksen. Kuvan yhteydessä annettiin vaihtoehdot rakentamiselle asukasmäärien mukaan. Näitä asukasmääriä klikkaamalla maisemaan nousivat mallinnokset kunkin asukasmäärän edellyttämästä rakentamisesta. Seuraavalle alueelle siirryttäessä laskuriin jäi edelliseltä alueelta valittu asukasmäärä. Valintojaan pääsi muuttamaan palaamalla uudelleen jokymälleen alueelle.

Seuraavassa kuvassa on esitetty peli sellaisessa vaiheessa, jossa pelaaja on valinnut kartalta osan kahdestatoista alueesta ja sijoittanut niille alueille jo 1 400 uutta asukasta. Esillä on nyt Muotialan alue, jolle on valittu 450 asukasta ja saatu näkyviin valintaa kuvaava rakentaminen. (Kuva 10.)



Kuva 10. Muotiala, yksi kahdestatoista pelattavasta alueesta valittuna.

Seuraavassa kuvassa pelaaja on edennyt Erätien alueelle. Lähtökohdaksi esitetään valokuva alueesta nykytilassaan. Vaihtoehtona on täällä vain 20 asukkaan pientalorivi, jonka karkeata mallia voi tarkastella toisessa valokuvassa. (Kuva 11.)



Kuva 11. Erätien alue valittuna ja 20 asukkaan vaihtoehto tarkasteltavana.

Pelin yhteyteen koottiin taustatietoja asiaan paneutumisen helpottamiseksi. Tässä hyödynnettiin Internetin mahdollisuuksia ja käytettiin verkosta löytyvää materiaalia. Linkkien takaa löytyivät kaupungin strategiat, asukastilastot, kaavoituskatsaus, suojelukohteet, kartat sekä Viinikan historia. Pelivihjeissä opetettiin muun muassa asumisväljyyden faktoja: Omakotitalossa asuu noin kolme henkeä ja kerrostaloasunnossa keskimäärin 1,8.

Pelin alueet ja niiden asukasmäärävaihtoehdot olivat seuraavat:

Iidesjärven ranta	0 / 300 / 600 / 750
Vihiojan puisto	0 / 30 / 70
Muotiala	0 / 200 / 450 / 600
Hurinki	0 / 150 / 350 / 500
Lohjan länsipuoli	0 / 30 / 70
Paunun pohjoispuoli	0 / 50 / 120

Erätie	0 / 20
Vihiojantien teoll.alue	0 / 50 / 80
Mustametsä	0 / 60 / 100
Vihiojan puiston pohjoisosa	0 / 30 / 70
Koskuenpuisto	0 / 20
Siirtolapuutarhan lounaisosa	0 / 100 / 200

Pelissä saattoi jättää joitakin alueita rakentamatta, mutta vastaavasti muille alueille piti osoittaa enemmän uutta asutusta, jotta tavoite olisi täytynyt. Jos taas halusi jättää annetun 1 800 asukkaan tavoitteen vajaaksi, sai myös seuraukset hyväksyttäväkseen. Käytännössä pelaaja sai seuraavassa kuvassa esitetyt tiedot näytölle, jos hän lopetti pelin alle 1 500 asukkaan lisäykseen. (Kuva 12.)

Vajaaksi jäi

Valintasi eivät yltäneet 1 800 asukkaan lisäykseen. Jos hyväksyt tämän lopputuloksen, ota huomioon samalla, että

- Viinikka–Nekalan palvelut eivät ehkä pysy nykyisellä tasolla
- Jos nuoria perheitä ei tule alueelle tarpeeksi, ensimmäisenä ovat vaarassa päivähoito-, koulu- ja kirjastopalvelut
- Myös bussivuorot saattavat harventua, jos kyydittäviä ei ole riittävästi
- Lähikaupat ja muut kaupalliset palvelut eivät ehkä saa tarpeeksi uusia asiakkaita
- Muihin kaupunginosiin pitäisi asuttaa entistä enemmän uusia tamperelaisia

Toisaalta kuitenkin

- Viinikka–Nekalan väljyys ja rauhallisuus pysyvät paremmin
- Puistot säilyvät varmemmin
- Liikenteen melu ja saasteet eivät lisäännä

Jos haluat korjata valintojasi, voit palata peliin. Kun olet tyytyväinen, lähetä valintasi äänestykseen alla olevaa linkkiä klikkaamalla. Samalla voit lähettää terveisiä alueen suunnittelijoille. Katso myös verkkokeskustelua kaupunkisuunnittelusta ja osallistu!

Kuva 12. Vähäisen rakentamisen seuraukset.

Samoin oli mahdollista ehdottaa enemmän rakentamista kuin 1 800 asukkaan tarpeisiin. Jos pelaaja sijoitti alueelle yli 2 000 uutta asukasta, hän sai lopuksi seuraavan kuvan osoittamat seuraukset kuitattavakseen. (Kuva 13.)

Yli meni

Valintasi ylittivät pyydetyn 1 800 asukkaan lisäykseen. Jos hyväksyt tämän lopputuloksen, ota huomioon samalla, että

- Viinikka–Nekalan eräät alueet tulevat rakennettua hyvin tiiviisti
- Puistoja ja muita yhteisiä alueita jää entistä vähemmän käyttöön
- Liikenne alueen sisällä kasvaa
- Melu ja pakokaasupäästöt lisääntyvät

Toisaalta

- Suuri asukasluku turvaa hyvät palvelut alueella
- Kaupunginosa on entistä itsenäisempi varustukseltaan ja sen painoarvo lisääntyy

Jos haluat korjata valintojasi, voit palata peliin. Kun olet tyytyväinen, lähetä valintasi äänestykseen alla olevaa linkkiä klikkaamalla. Samalla voit jättää terveisiä alueen suunnittelijoille. Katso myös verkkokeskustelua kaupunkisuunnittelusta ja osallistu!

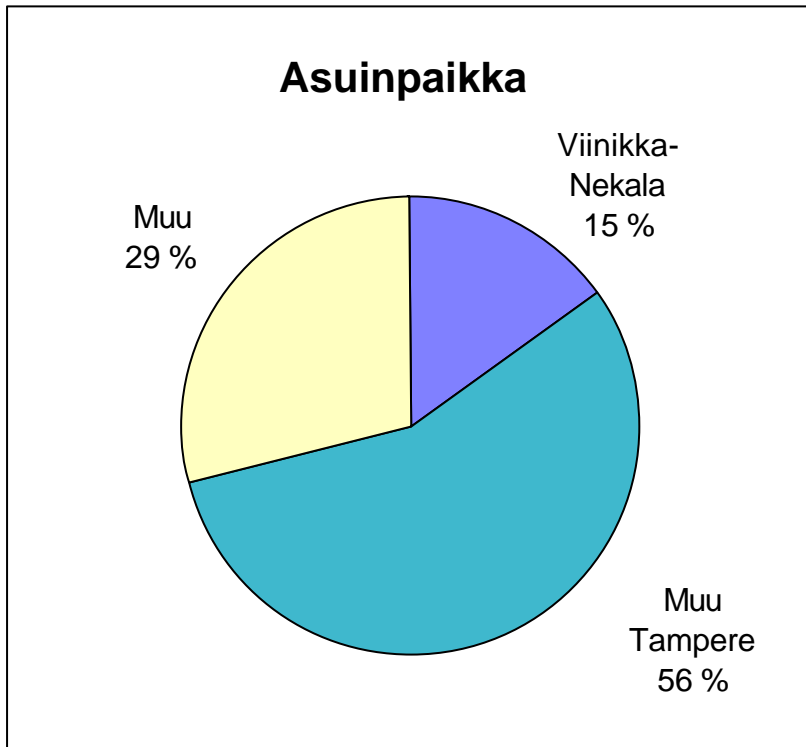
Kuva 13. Raskaan rakentamisen seuraukset.

5.3 Pelin käyttö

Kahden kesäkuukauden aikana peliä kokeili arviolta 1 500 henkilöä. Tämä voitiin arvioida sen perusteella, että pelisivuja haettiin palvelimen laskurin mukaan kesä–elokuussa yhteensä 33 387 kappaletta, ja pelin läpi käyminen edellytti noin 20 sivun lataamista. Palautettuja suunnitteluehdotuksia kertyi 284 kappaletta, joissa oli sanallisia kommentteja 110 vastaajalla. Keskustelupalstalla ei syntynyt kunnon mielipiteenvaihtoa: julkaistaviksi tarkoitettuja kommentteja antoi tutkimusjakson aikana vain kahdeksan pelaajaa.

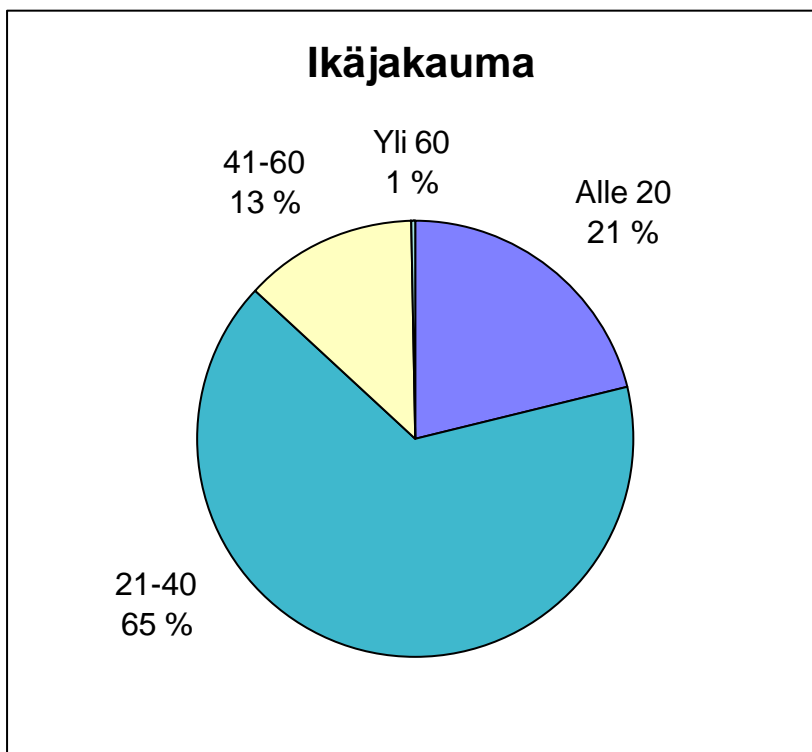
Internetin mahtia tämäntyyppisessä osallistumisessa kuvaa se, että paperilla vastauksensa palautti vain viisi alueen asukasta. Tähän vaikutti pelin luonteen ohella ratkaisevasti se, että alueen omakotiyhdistys ei saanut kesän aikana jakoon lehteään, jonka välissä kyselyn oli määrä mennä koteihin. Näin ollen paperilomake oli jaossa vain Nekalan kirjastossa, jossa saattoi jättää vastauksensa myös Internetin välityksellä.

Vastauslomakkeessa pyydettiin nimi, osoite ja ikä palkintojen arvontaa varten. Annettujen osoitteiden perusteella kaikista vastauksensa lähettäneistä 284 pelaajasta 36 eli 15 % asui Viinikka–Nekalan alueella. Muualta Tampereelta tuli 132 vastausta eli 56 % kaikista ja Tampereen ulkopuolelta 69 kappaletta eli 29 % kaikista. (Kuva 14.)



Kuva 14. Vastaajien asuinpaikka.

Vastanneista 72 % oli miehiä ja 28 % naisia. Keski-ikä oli 29 vuotta.



Kuva 15. Vastaajien ikäjakauma.

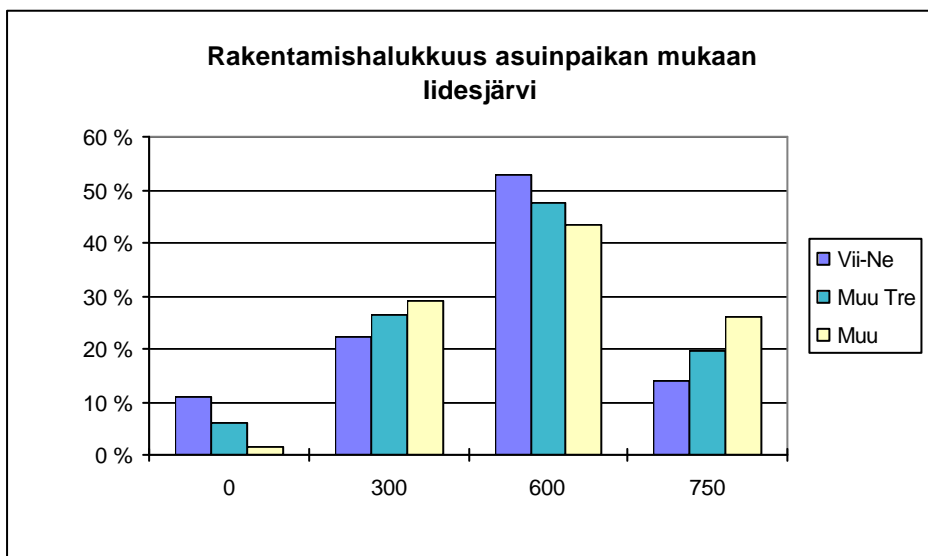
Useimmat pelaajat päätyivät tavoiteltuun noin 1 800 asukkaan lisäykseen. Kun tavoitteen alarajaksi laitettiin 1 500, sen alle ehdotti vain 19 pelaajaa. Enemmän kuin ylärajaksi asetettua 2 000 asukasta ehdotti 17 vastaajaa.

Suosituimpien asukasmäärien valinnat muotoutuivat varsin selviksi jo peliajan alkuvaiheissa ja vahvistuivat kahden kuukauden jakson loppua kohden. Vastauksista erottuu kaksi aluetta, joille ei haluta rakentaa: Vihiojan puisto ja siirtolapuutarha. Muutoin enemmistö pelaajista suosi varsin raskastakin rakentamista.

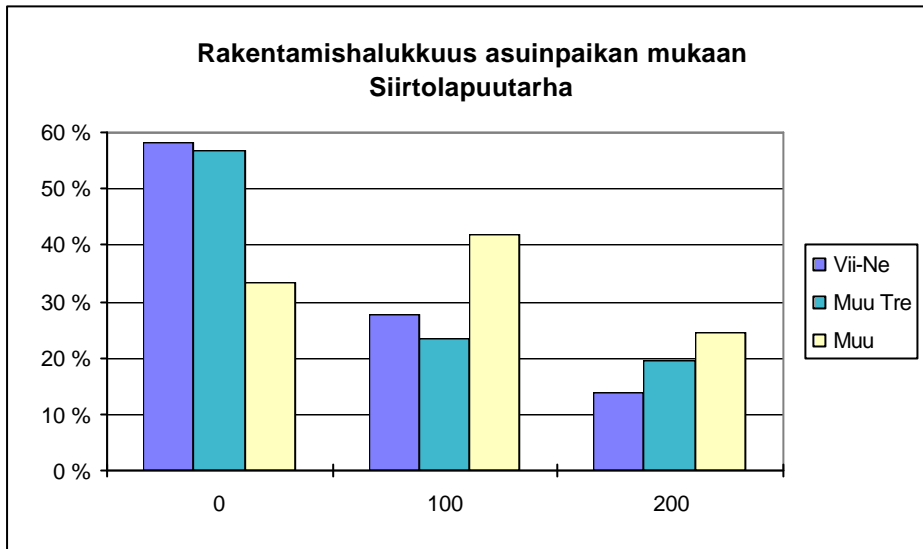
Suosituimmat valinnat kullakin alueella olivat seuraavat:

Iidesjärven ranta	600
Vihiojan puisto	0
Muotiala	450
Hurinki	500
Lohjan länsipuoli	70
Paunun pohjoispuoli	120
Erätie	20
Vihiojantien teoll.alue	80
Mustametsä	100
Vihiojan puiston pohjoisosa	70
Koskuenpuisto	20
Siirtolapuutarhan lounaisosa	0

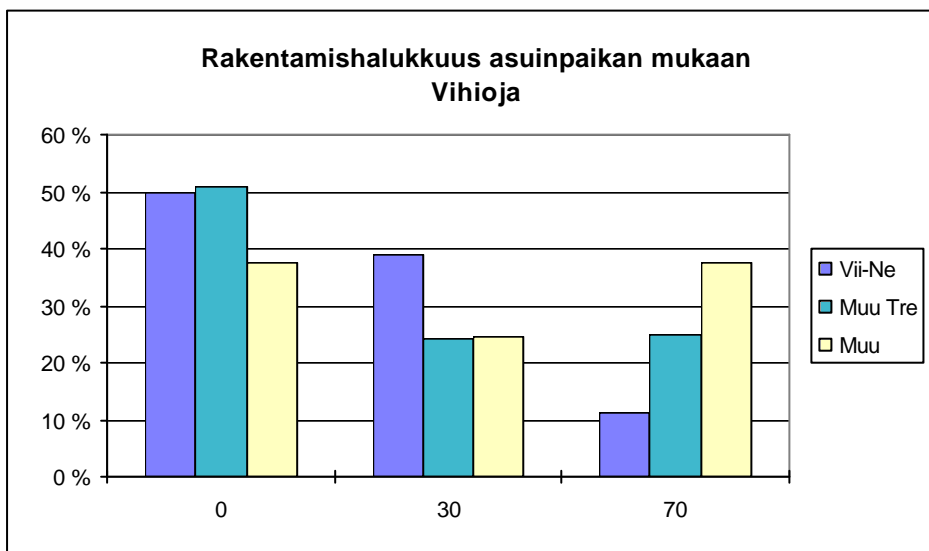
Mitä kauempana vastaajat asuivat Viinikka–Nekalasta, sitä valmiimpia he olivat rakentamaan myös siirtolapuutarhaan ja Vihiojan puistoon. Myös Iidesjärven rantaan raskaimmin rakentamista ehdottaneet olivat useammin muualta kuin naapuristosta. Kuitenkin alueen omat asukkaat suosivat myös Iidesjärven kohdalla yleiskaavan mukaista rakentamistehokkuutta. Kolmen esimerkkialueen rakentamishalukkuuden jakaumat vastaajien asuinpaikan mukaan on esitetty seuraavissa kuvissa. (Kuvat 16–18.)



Kuva 16. Iidesjärven rannan rakentamishalukkuus.



Kuva 17. Siirtolapuutarhan rakentamishalukkuus.



Kuva 18. Vihiojan puiston rakentamishalukkuus.

Kaupunkisuunnittelupeli julkistettiin 16.6.1999 yhdessä muiden Tampereen kaupungin uusien verkkopalvelujen kanssa. Se oli kahden kuukauden ajan esillä Tampereen kaupungin www-etusivulla ja näin helposti löydettävissä. Kuukauden käytön jälkeen arvottiin osallistuneiden kesken ensimmäiset palkinnot ja julkaistiin lehdistötiedote, minkä johdosta pelin käyttö taas jonkin verran vilkastui. Sen jälkeen, kun linkki peliin poistettiin etusivulta ja siirrettiin kaavoitusyksikön sivulle, pelaajia oli selvästi vähemmän. Aluksi linkki peliin oli näkyvästi esillä myös Locality-projektin myötä syntyneillä paikallisilla Viinikkala-sivuilla, mutta myöhemmin sielläkin peli jäi tuoreen aineiston varjoon.

5.4 Pelaajien kommentit

Pelaajille annettiin mahdollisuus lähettää sähköpostia kaupungille: joko palautetta itse pelistä tai mielipiteitä kaupunginosan kehittämisestä. Enemmistö kahden kuukauden aikana tulleista 110 mielipiteestä käsitteli Viinikka–Nekalan tulevaisuutta ja antoi perusteluja sekä lisätietoja pelissä tehdyille valinnoille.

Yleisenä linjana kommentteissa oli kaupunkikuvan ja luonnonläheisyyden säilyttäminen, joskin monet ymmärsivät myös kaupunkirakenteen tiivistämisen mielekkyyden. Luonnon ja vanhojen rakennusten suojelutoive oli useammin esillä kauempana asuvien mielipiteissä kuin suunnittelualueella asuvien kommentteissa. Viinikka–Nekalan asukkaiden huomiot olivat täsmällisempiä ja enemmän yksityiskohtiin meneviä kuin kauempana asuvien. Esimerkiksi läpiajoliikenteeseen puuttuivat suhteellisen monet alueen asukkaat. Seuraavassa taulukossa on esitetty eräitä mielipiteissä toistuneita ajatuksia vastaajien asuinpaikan mukaan ryhmiteltyinä. (Taulukko 4.)

Taulukko 4. Eräiden mielipiteiden esiintymisen tiheys vastaajien mielipiteissä asuinpaikan mukaan jaoteltuna.

Mielipide	Alueen asukkaiden kommentteissa	Muiden kommentteissa
Vihiojan puisto on säilytettävä	6,3 %	5,4 %
Siirtolapuutarha on säästettävä	18,8 %	15,3 %
lidesjärven rantaan ei pidä rakentaa	6,3 %	7,2 %
lidesjärven rantaan voi rakentaa	12,5 %	10,8 %
Erätien puut on säästettävä	4,5 %	12,5 %
Puistoja on säästettävä	18,8 %	22,5 %
Ei pidä rakentaa liian tiiviisti	6,3 %	10,8 %
Voi rakentaa tiiviisti	12,6 %	0 %

Ne vastaajat, jotka sijoittivat alueelle vähemmän kuin 1 500 uutta asukasta, olivat vakavasti väljän asumisen ja vanhan kaupunkikuvan säilyttämisen puolella. Ilmeisesti he myös kokivat pelin tärkeämmäksi vaikuttamisen kanavaksi kuin ne, jotka sijoittivat alueelle yli 2 000 uutta asukasta – tämän ryhmän kommentteista heijastuu enemmänkin itse pelaamiseen liittyvä kokeilunhalu.

Mielestäni ei ole järkeä laskeskella, että joka alueelle pitäisi sijoittaa tietty määrä ihmisiä. Eikö olisi parempi, että kaupunki laajenisi uusille alueille, kauemmas kuin että ahtauduttaisiin yhä pienemmälle alueelle. Viihtyvyys vähenisi. Pikku hiljaa vihreys häviää ja häviää kokonaan. Ympäristökunnatkin ottaisivat varmaan mielellään lisää asukkaita.

Tampere, 29-vuotias, 1 190 uutta asukasta

Siirtolapuutarhaa olis voina typistää enemmän. Hurinki ja Muotiala vois rakentaa yhteen Nekalantien pohjoispuolelle mahtuis 600 asukasta lisää. Kaupunki pitää näyttää kaupungilta, eikä miltään perämetsältä.

Tampere, 31-vuotias, 2 600 uutta asukasta

Viinikan ja Nekalan alueella asuvilta tuli varsin asiallisia kommentteja, jopa hyödyllistä lisätietoa suunnittelijoille. Kaikki eivät olleet ehdottoman säilyttämisen kannalla, vaan nykyisen rakennuskannan epäkohdatkin tunnettiin ja tunnustettiin.

Uotilantien puutalot pois ja uusia tilalle. Peli on ihan mukava.

Nekala, 35-vuotias, 1 810 uutta asukasta

Melko lailla "visainen" tehtävä. Vanha asuinalue kuitenkin on aina vanha, uuden asutuksen varsinkin ison asukasmäärän lisääminen muuttaa alueen luonnetta. Palvelujen saatavuuden ja jopa mahdollisen lisääntymisen uskon kuitenkin olevan hyvä asia.

Viinikka, 35-vuotias, 1 840 uutta asukasta

Mustametsä on ainoa pieni viher alue jossa voi esim. ulkoiluttaa koiraa lähtemättä Hervantaan. ja vielä se hiekka alue kouluilla mm. Tampereen normaali kouku ja Nekalan koulu pitävät kyseisellä alueella "olympia"-kisoja, hiihtokisoja jne. jne. .Kisoja

pidetään myös Vihiojanpuistossa.

Viinikka, 12-vuotias, 0 uutta asukasta

Joillekin Tampereen ulkopuolisille peli saattoi palauttaa mieleen entisen kotiseudun ja tuoda tietoa sen nykytilasta ja tulevaisuuden suunnitelmista. Myös jotkut Tampereelle muuttoa suunnitelleet löysivät pelistä yhden tavan tutustua ympäristöön.

Olemme pienen perheen kanssa suunnitelleet muuttoa Tampereelle, mutta asunnon saaminen on hyvin hankalaa sieltä. Nämä uudistukset, vaikka ovatkin kaukana tulevaisuudessa, voisivat helpottaa ainakin asiasta silloin kiinnostuneita. Mahdollisena tulevana asukkaana toivoisin teitysti mahdollisemman luonnonmukaisia vaihtoehtoja ja harmoonisia värivalintoja asuntoihin.

Pyhäsalmi, 20-vuotias, 1 810 uutta asukasta

Itse pelistä esitettiin lähetetyissä viesteissä pääasiassa myönteisiä kommentteja. Peliä pidettiin hauskana ja hyvänä oivalluksena, ja moni arvioi tämän jopa hienoksi tavaksi osallistua kaupungin suunnitteluun. Kritiikki kohdistui lähinnä teknisiin seikkoihin: JavaScript-koodi ei toiminut kaikilla selainohjelmilla, mallinnettuja taloja pidettiin kömpelön näköisinä ja vaihtoehtoja olisi haluttu lisää. Muutamassa kommentissa pelin vaihtoehdoissa nähtiin selvää ohjailua, eikä todellisiin vaikuttamismahdollisuuksiin uskottu. Jotkut kaipasivat myös enemmän taustatietoja alueesta. Eri tavoin myönteisiä arvioita pelistä esiintyi 19 prosentissa kommentteista; kielteisiä mielipiteitä pelin ideasta ja toimivuudesta oli 9 prosentissa viesteistä.

Peli on loistava idea! Nyt kaupunkilaiset saavat itse osallistua kaupungin kehittämiseen. Lisää tällaista! Jos jotain huonoja puolia hakee, niin asukkaiden sijoittamispäätökseen vaikuttaa erittäin suuresti se, mitä pohjatietoa annetaan. Voisiko lisäargumentointia puolesta ja vastaan olla enemmän?

Tampere, 27-vuotias, 1 790 uutta asukasta

Peliä on aika vaikea pelata, mikäli ei halua rakentaa jommallekummalle suurimmista alueista (Iidesjärven ranta, Muotiala) mahdollisimman tiiviisti. Vaikuttaa siltä, että kansalaisen vaikuttamismahdollisuudet Tampereella ovat erittäin huonot, jopa näin pelillisesti.

Tampere, 37-vuotias, ei asukasmääräehdotusta

5.5 Julkinen palaute

Kaupunkisuunnittelupeli sai hyvin julkisuutta tiedotusvälineissä. Julkistamistilaisuudesta raportoivat Aamulehti, Helsingin Sanomat, Demari, paikallisteleviatio sekä kaksi paikallisradiota. Myöhemmin julkaistiin Aamulehdessä neljä juttua aiheesta sekä yksi Helsingin Sanomien Tieto&kone -sivulla ja yksi KotiPC -lehdessä. Jutut olivat lähinnä uutisoivia ja pelin kulkua kuvailevia; Aamulehti seurasi jutuissaan myös pelaajien määrää ja heidän lähettämiään vastauksia. Jutuista heijastuu myönteinen henki uuden ja mielenkiintoisen osallistumistavan kehittämisestä.

”Tampere on tänä kesänä näyttänyt hyvää esimerkkiä kansalaisten kannustamisessa osallistumaan. Tampereen kaupungin internet-sivuilla on kesän aikana ollut kuntalaisille tarkoitettu kaavapeli, jonka avulla kaupunki kerää asukkaiden mielipiteitä alueen tulevaisuudesta.” (Lammi 1999.)

Helsingin Sanomat käsitteli jutussaan myös yleisemmin kaavoituksen esittelemistä kuntalaisille Internetin avulla sekä sisäasiainministeriön osallisuushanketta. Jutussa haastateltu sisäasiainministeriön projektipäällikkö Ulla-Maija Laiho toivoi kaavoituksen havainnollistamista kuntien verkkosivuilla:

”Kuvitustekniikoilla on kaavoituksen avaamisessa tärkeä osuus. Hyvien kolmiulotteisten kuvien avulla asukkaat ja luottamushenkilöt voivat oikeasti hahmottaa, miltä suunnitellut alueet näyttävät. Tällainen havainnollistaminen johtaisi myös kaavoituskäytännön muuttumiseen.” (Lammi 1999.)

Apu-lehti oli lyhyessä uutisessaan kriittinen pelin toteutuksesta: ”Kun pelille kertoo, miten monta asukasta pelaaja haluaa sijoittaa tietylle alueelle, ruutuun pölähtää kuva, joka näyttää millaisia rakennuksia moinen kaavoitustoimi toisi alueelle. Ei muuta. Toivottavasti moista puuhastelua ei vakavissaan kutsuta lähidemokratiaksi. Ja toivottavasti oikeilla asemakaava-arkkitehdeillä on käytössään selvästi ammattimaisemmat välineet suunnitelmiensa tueksi.” (Silmänlumetta 1999.)

Kaupunkisuunnittelupeli herätti huomiota myös muissa kaupungeissa, suunnittelutoimistoissa sekä kansainvälisissä konferensseissa, joissa Tampereen kaupungin verkkoprojekteja esiteltiin. Tampereella elokuussa järjestetyn CIPA’99 -konferenssin alustuksen myötä projektia kutsuttiin esittelemään Romaniaan kansainväliseen sähköisen viestinnän konferenssiin. Joulukuussa hanke oli esillä Tampereella pidetyssä Citizens’ Agenda 2000 -kansalaisjärjestötapahtumassa. Muiden esittelytilaisuuksien ohella projektista pyydettiin haastatteluja ja valmiita artikkeleita ammatti- ja erikoislehtiin, muun muassa Hallinto-lehteen.

Kaupunkisuunnittelupeli ilmoitettiin mukaan Tampereen multimediakilpailuun syksyllä 1999. Kilpailun voitti myös verkko-osallistumista edistävä Espoon nuorisovaltuuston Ideahautomoto. Tampereen kaupunkisuunnittelupeli sai kilpailun arvointiryhmältä seuraavan palautteen:

” Jälleen sinällään mielenkiintoinen saitti, jossa perusidea on hyvä.

Tavoiteltu vuorovaikutus on saatu ilmeisesti aika hyvin tuloksin. Asiassa on yksi mutta, mikä tuntuu olevan useammassakin saitissa. Sisältö täyttää multimediakilpailun kriteerit, mutta ulkoasu ja tekninen laatu ei.

Graafinen toteutus on tyyliään ehkä hieman amatöörimaista ja fiilikselään vanhanaikaista. Kunnolla hiottu ulkoasu olisi jo antanut projektille aivan eri lähtökohdat.

Toinen kysymys on se, että missä on itse peli? Ns. suunnittelupeli ei sisällä juurikaan dramaturgisia arvoja joten se ei tuo lisäarvoa saitille.

Asukkaiden lisääminen on vain kaavamaista toimintaa, pelaaja ei voi vaikuttaa esim siihen minne tarkalleen rakentaa ja miten?

Toteutus kohtuullista mutta herää kysymys miksei tätä olisi voitu toteuttaa mailiformilla keskusteluryhmänä, samat kommentit olisi varmaan kerätty näinkin. Nyt itse pääasia eli suunnittelupeli on vain ylimääräinen lisä saitilla kun se voisi olla jotain aivan muuta.

Kuten jo todettu, idea on hyvä mutta toteutus haittaa, kadoksissa on kokonaan pelillinen dramaturgia, nyt saitti on vain kuvitettu keskusteluryhmä.

Tästä syystä arvosanaksi C; täyttää kilpailun kriteerit eli on idealtaan hyvä saitti. Nyt tarvittaisiin vain kehitystä.”

(Sandt 1999.)

5.6 Arviointia

Kaupunkisuunnittelupelin toteuttaminen lähti liikkeelle halusta kokeilla uudenlaista verkkojulkaisemista sekä vaikean asian havainnollistamista ja kuntalaisten osallistumista hieman viihteellisin keinoin. Eri elementit nivelyivät yllättävänkin hyvin yhteen, ja peli saatiin toimivaksi sekä sisällöltään että tekniikaltaan. Tietokonepelien maailmassa Viinikka–Nekalan verkkosivuja ei varsinaisesti voi kutsua peliksi, mutta parempaakaan yleisnimeä sivustolle oli vaikea löytää.

Yksi peruseriaatteista oli kunnallisen demokratian vaatimus, jonka mukaan kunnan palveluiden pitää olla kaikkien saatavilla ja osallistumisen pitää olla kaikille mahdollista riippumatta esimerkiksi teknisistä mahdollisuuksista. Niinpä esimerkiksi pelaajille ei voitu antaa täysin vapaita käsiä valita kunkin alueen asukasmäärää tai talotyyppejä. SimCityn kaltainen ”suunnitteluohjelma” edellyttää CD-rom -ratkaisua, ja kaupungin verkkototeutuksen pitää toimia hitaammillakin yhteyksillä, eri tehoisilla mikrotietokoneilla ja eri tasoisilla selainohjelmilla.

Yleisradion Maailman ympäri -kilpailuun voi osallistua vain Internetin avulla. Sen sijaan julkisessa palvelussa rinnakkaisten osallistumistapojen tarve on aina syytä muistaa. Kaupunkisuunnittelupeliin osallistumiseen annettiin mahdollisuus myös paperilla, joskin sitä käytettiin varsin vähän. Kun arvioidaan pelin käyttökelpoisuutta kuntalaisten osallistumiseen, on demokratianäkökulma oleellinen. Tiukasti ajatellen peli ei ole käyttökelpoinen, koska kaikilla ei ole edellytyksiä osallistua tietokoneen avulla. Jos www-palvelut tulevat television kautta yleiseen käyttöön, voi jo käytännössä liki jokaisessa kodissa osallistua tämäntyyppiseen vaikuttamiseen.

Yleisissä vaaleissa demokratia toteutuu, kun kaikilla on pääsy vaaliurnalle – joko postissa, äänestyspaikalla tai kotiaänestyksessä. Jos Internet joskus jää jossain tietyssä kysymyksessä ainoaksi osallistumisen kanavaksi, täytyy silloin turvata kaikille yhtäläillä vaivaton pääsy Internetiin kotitietokoneen, television tai yleisöpäätteen avulla. Periaatteessa näin on jo nyt esimerkiksi kirjastojen Internet-yhteyksien myötä, mutta varustuksen ja valmiuksien parantamisessa on vielä paljon tekemistä.

Osallistumista kaupunkisuunnittelupeliin olisi voinut lisätä tehokkaampi asian markkinointi Viinikan ja Nekalan alueilla. Nyt vastauksia tuli kohdealueelta 36 kappaletta, eli 0,75 % alueen asukkaista osallistui tällä tavalla ympäristönsä suunnitteluun. Koko Tampereen alueelta vastauksia tuli 168 kappaletta; osallistumisprosentti jäi 0,09:ään. Vertailun vuoksi: kunnallisvaalien äänestysprosentti Viinikka–Nekalassa vuonna 1996 oli 41,1 % (ilman ennakkoääniä) ja koko Tampereella 59,2 %. Toisaalta viinikkalaisten verkkoaktiivisuutta voi hyvin verrata teledemokratian pioneerin, Kalifornian Santa Monican alueen PEN-verkkoon, jossa aktiivisia osallistujia vuonna 1992 laskettiin olevan 0,5 % alueen asukkaista (Savolainen & Anttiroiko 1999, 51).

Viinikka–Nekalan kaupunkisuunnittelupeliin osallistuneiden ikäjakauma seuraa yleisiä Internetin käyttötietoja: valtaosa on nuoria aikuisia, ja yli 40-vuotiaista yhä harvemmat tuntevat välineen omakseen. Vastaajien keski-ikä oli 29 vuotta, kun se esimerkiksi Viinikka–Nekalan koko asukaskunnassa on noin 44 vuotta. Peliin osallistuneiden koulutusta tai sosiaalista asemaa ei kysytty, mutta muiden Internet-tutkimusten perusteella voidaan olettaa, että edustettuina on enemmän koulutettuja kuin kouluttamattomia ja enemmän hyvin toimeen tulevia kuin keskimääräisen tulotason alapuolella eläviä kansalaisia. Tämä kaikki vaikuttaa mahdollisuuksiin hankkia kotitietokone ja Internet-yhteys samoin kuin muihin valmiuksiin käyttää uutta tietotekniikkaa. Silmämääräisesti tarkastellen pelin osallistuneiden joukossa ei kuitenkaan ollut huomattavassa määrin esimerkiksi kaupungin virkamiehiä tai luottamushenkilöitä. Vastaajajoukon vinoutuneisuus on tosiasia, joka täytyy ottaa huomioon tuloksia analysoitaessa ja samoin tämällytyypisten osallistumiskeinojen jatkokehittämissä. Välineen käyttökelpoisuutta tämä nykytilanne ei kuitenkaan romuta.

Asukkaiden äänen kuulumista voidaan arvioida myös vertaamalla Internet-kyselyllä saatua osanottoa esimerkiksi alueella järjestettyjen yleisötilaisuuksien osanottajamääriin tai niissä puheenvuoroja käyttäneiden määriin. Tällöin voidaan todeta tietoverkon keräävän jo varsin hyvin paikallisia kannanottoja.

Kaavoituspuelin tarkastelussa on syytä kysyä, mitä uutta se tuo kaavoitusprosessiin. Kaavoittajat pitivät peliä havainnollisena ja helppona keinona kerätä kuntalaisten mielipiteitä kaavoituksen pohjaksi. He uskoivat, että peli lisää asukkaiden kiinnostusta kaupunkisuunnittelua kohtaan. Vaikka vastauksia ei voi pitää läpileikkauksena koko asukaskunnan mielipiteistä, pidetään tärkeänä, että mielipiteitä ylipäättään saadaan kaavoituksen alustavassa vaiheessa. Tämä lisää suunnittelijoiden paikallistuntemusta, antaa vihjeitä vaihtoehdoista ja mahdollisesti ehkäisee aikaavieviä valitusprosesseja. (Järvi & Leinonen 1999.)

Aivan niin pitkälle ei voida todellisuudessa kuvitella kuin Demari otsikoi kaupunkisuunnittelupelin julkistamisesta: ”Jokainen voi nyt olla kaavoittaja” (Alhoniemi 1999). Kaavapelin mallit ovat karkeita, ja vaihtoehtoja on näillä teknisillä välineillä liian vähän. Kaavoittajan ammattityötä ei suuri yleisö voi eikä sen tarvitse ryhtyä tekemään. Hieman pitemmälle voidaan kuitenkin jo mennä: Tampereen Ranta-Tampellan alueen maankäytön selvityksessä hahmoteltiin neljä vaihtoehtoa, joista tehtiin erilaisia havainnekuvia. Nämä ilmakuviin upotetut aluemallit antavat jo astetta paremman ja todellisemmän kuvan mahdollisesta lopputilanteesta. Internetissä kuvia on helppo selata ja vertailla; Ranta-Tampellan vaihtoehtoihin liittyi verkossa taustatietoja ja mahdollisuus ilmaista kustakin vaihtoehdosta myönteisiä ja kielteisiä näkökohtia. (Hyry 1999 ja Ranta-Tampellan verkkosivut 2000.)

Sekä osallistuvien kuntalaisten että päättäjien on hyvä oivaltaa, että uusien osallistumiskeinojen käyttöönotto ei välttämättä tarkoita sitä, että näin jätetyt mielipiteet otettaisiin automaattisesti

huomioon päätöksenteossa. Kaikin tavoin esitetyt kommentit ovat yhtä arvokkaita ja toisaalta päätökset tehdään kuitenkin normaalin kunnallisen demokratian järjestyksen mukaan. Kaupunkisuunnittelupelissä joitakin häiritsi se, että kuvitellut talot oli piirretty valmiin näköisiksi maisemaan. Toisaalta taas talojen laatikkomaisuus ja ympäristön viimeistelemättömyys tekivät toteutuksesta vähemmän haluttavan. Kaavasuunnittelun alustavassa vaiheessa on jonkinlainen esitystavan kompromissi välttämätön, mutta ei koskaan paras mahdollinen eri näkökulmia ajatellen.

Uusi tietotekniikka antaa mahdollisuuksia tarkastella asioita eri lähestymistavoilla. Viinikka–Nekalan pelin toinen toteutustapa olisi voinut olla se, että jokaiselle palvelulle – kaupalle, koululle, kirjastolle – lasketaan tarvittava käyttäjämäärä lähiympäristöstä. Tällöin kysymys olisi kuulunut "mitä palveluita haluat tähän kaupunginosaan" ja sen mukaan ohjelma olisi voinut laskea tulevaisuuden asukasmäärän. Tekniikan mahdollisuuksia ei tässä ole syytä arvioida enempää yksin siitä syystä, että kehityksen nopeutta on hyvin vaikea ennustaa. Joka tapauksessa ohjenuorana täytyy pitää sitä, että kunnallisen osallistumisen keinojen tulee olla kulloinkin myös teknisesti mahdollisimman tasapuolisesti saavutettavissa.

Mielenkiintoinen näkökulma on Internetin avaama julkisuus ja julkaiseminen. Viranomaisen voi tiedottaa asioista suoraan yleisölle entistä laajemmin ja havainnollisemmin, kansalaiset voivat vastata suoraan tai julkisesti tai myös julkaista omaa aineistoaan laajastikin. Joukkoviestimillä on myös oma roolinsa verkossa, mutta selvästikin verkkolehdet hakevat vielä paikkaansa, muotoansa ja vuorovaikutuksen tapoja. Tuoko kaupunkisuunnittelupelin tapainen verkkojulkaiseminen jotain uutta journalismiin?

Verkossa jokainen voi olla tiedon tuottaja ja julkaisija. Tiedon luotettavuus edellyttää jonkinlaista auktorisointia, joka perinteisillä mediayrityksillä tai tiedottavilla julkisyhteisöillä on. Niiden verkkojulkaisemiseen pitäisi kuitenkin Internetin luonteen mukaisesti liittyä vastavuoroisuutta ja kansalaisjournalismia. Tämä puoli on vielä kehittymässä, mutta kaupunkisuunnittelupelin kaltaista julkaisemista voidaan helposti laajentaa entistä keskustelevämmäksi ja asukaslähtöisemmäksi. Tällaisen mallin median, viranomaistiedon ja kansalaisjournalismin yhdistelmästä tarjoavat Viinikkalan www-sivut, joilla myös kaupunkisuunnittelupeli tarjosi yhden lähtökohdan keskustelulle ja kansalaisten julkaisutoiminnalle. Aineisto saattaa olla tuotettu eri lähteissä, se voi sijaita eri osapuolten palvelimilla, mutta verkossa kaikki voivat olla yhtä ja samaa julkaisukokonaisuutta. (Viinikkalan verkkosivut 1999.)

Medialla on edelleen oma roolinsa keskustelun herättäjänä. Viranomaisen lähtökohdat ja näkökulmat ovat aina toisenlaiset. Verkkjournalismissa ehkä rajat hälvenevät ja mahdollisuudet lisääntyvät, mutta kaikilla toimijoilla on oma vastuunsa. Erityisen tärkeätä on tällöin huolehtia siitä, että verkossa liikkuva tietää, kenen tuottamaa aineistoa hän kulloinkin lukee.

Oma lukunsa verkkojournalismin kehityksessä on interaktiivisuuden mahdollistama viihteellisyys ja tietokoneeseen liittyvä pelaaminen. Kunhan viihteellisyyttä käytetään hyvällä maulla, se varmasti lisää mahdollisuuksia tärkeiden asioiden esittämisessä ja lisää mielenkiintoa niitä kohtaan. Ihmisen luonteeseen liittyy leikki, ja tuntuu ehkä vapauttavalta, jos aikuinenkin voi rehellisesti pelata tietokoneella osallistuen samalla tärkeän asian käsittelemiseen.

Pääkysymys kaupunkisuunnittelupelin arvioinnissa on, onko se toimiva keino kuntalaisten osallistumiseen. Yhteenvetona voidaan todeta, että se madaltaa kynnystä osallistumiseen verrattuna perinteisiin keinoihin. Vastaavaa osallistumista olisi vaikea toteuttaa ilman tätä teknologiaa. Samaa kiinnostusta, samoja mahdollisuuksia ja yhtä pieniä panostuksia ei saavuteta yleisötilaisuuksilla, ilmoitustauluilla, lehtien, puhelimen tai television avulla – tai näitä yhdistelemällä. Internetin avulla

voidaan yhdistää eri tietolähteitä, tekstin, kuvan ja myös äänen havainnollisuutta sekä viestinnän eri toimijoita. Kaikki toimii nopeasti – niin julkaiseminen muuttuvissa tilanteissa kuin halutun tiedon etsiminen ja keskustelukin. Vaikka verkkokeskustelu jäikin tässä tapauksessa vähäiseksi, saatiin suoraa palautetta hyvin. Joka tapauksessa kaupunginosan suunnitteluun tutustuneiden ihmisten määrä moninkertaistui pelin avulla.

6 TULEVAISUUDEN VERKKO-OSALLISTUMINEN

6.1 Tietoyhteiskunnan trendit, visiot ja utopiat

”Internet Now, uutinen – 21.11.2020: Viime vuonna Euroopan virtuaaliparantolat ja muut terminaalihoitoon erikoistuneet laitokset kytkivät yhdeksän miljoonaa ihmistä pysyvästi virtuaalitodellisuuteen. Määrä ylittää kahdella miljoonalla luonnollisesti kuolleiden lukumäärän. – – väestö viettää raporttien mukaan virtuaalitodellisuudessa keskimäärin lähes 10 tuntia päivässä. Tämä on kaksinkertainen aika esimerkiksi parin vuosikymmenen takaisin television katseluaikoihin verrattuna. Suurta tuntimäärää selittää myös se, että yhä useampi ihminen työskentelee nykyään virtuaalitodellisuudessa erilaisissa huolto-, palvelu- ja tiedonkäsittelytehtävissä.” (Hannula & Linturi 1998, 209.)

Edellä kuvatussa tilanteessa saattaisivat monet yhteiskunnalliset arvot, periaatteet ja toimintatavat olla jotain muuta kuin nyt itsestäänselvästi ajatellaan. Tietoyhteiskuntakehityksen ennustaminen on erittäin vaikeata, ja oli kehitys millainen tahansa, sen käytännön seuraukset saattavat poiketa nyt ajateltavissa olevista. Seuraavassa pyritään käymään läpi mahdollisimman realistisesti esitettyjä vaihtoehtoja ja kehityskulkuja erityisesti tämän tutkielman näkökulmasta: millaista verkkomaailmaa rakennamme, millaisia mahdollisuuksia se avaa osallistua yhteisten asioiden hoitamiseen.

Tietoyhteiskuntakehityksen ennustajista jo klassikoksi noussut John Naisbitt nimesi vuonna 1982 kymmenen megatrendiä, jotka muuttavat yhteiskuntaa uutta vuosituhatta lähestyttäessä. Teollinen yhteiskunta oli muuttumassa tietoyhteiskunnaksi, kansantaloudet sulautumassa maailmantalouteen, omatoimisuus oli kasvamassa, verkostot lisäämässä merkitystään, ja edustuksellisessa demokratiassa oli tapahtumassa siirtymä kohti osallistuvaa demokratiaa. (Naisbitt & Aburdene 1990, 12.)

1990-luvulla Naisbitt totesi, että siirtymät jatkuvat, mutta uusia megatrendejä on tulossa mukaan. Yksi tärkeimmistä trendeistä on hänen mukaansa yksilön riemuvoitto. ”1990-luvulle on ominaista uusi kunnioitus yksilöä kohtaan yhteiskunnan perustana ja muutoksen perusyksikkönä. – – Uudet teknologiat ovat muuttaneet mittakaavan ja sijainnin merkitystä ja antaneet yksilölle valtaa. – – Yksilöt voivat tänään toimia paljon tehokkaammin kuin useimmat instituutiot. – – Yksilö pystyy tietokoneen avulla pitämään tehokkaammin lukua hallitusten toimista kuin hallitukset voivat pitää lukua kansasta.” Naisbitt ei vielä vuonna 1990 nimennyt Internetiä yksilöiden voiman kokoavaksi verkoksi, mutta puhui etätyöstä, älykkäiden talojen verkostoitumisesta ja kansallisten järjestelmien ohittamisesta. Yksilöiden voitto instituutioista ja elämänlaadun kohentaminen tietää hänen mukaansa samalla paluuta yhteisöarvoihin. (Naisbitt & Aburdene 1990, 283–291.)

Suomen tietoyhteiskuntastrategian kansalliseksi visioksi muotoiltiin vuoden 1998 lopussa: ”Suomalainen yhteiskunta kehittää ja soveltaa esimerkiksi, monipuolisesti ja kestäväällä tavalla tietoyhteiskunnan mahdollisuuksia elämänlaadun, osaamisen, kansainvälisen kilpailukykyyn ja vuorovaikutuksen parantamisessa.” (Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky 1998, 10.)

Suomalaisen tietoyhteiskunnan kehittämisen päämääräksi nähtiin muun muassa

- tarjota tasapuolisia mahdollisuuksia tiedon hankinnassa ja hallinnassa sekä osaamisen kehittämisessä
- lisätä kaikkien ihmisten vuorovaikutuksen ja yhteistoiminnan mahdollisuuksia sekä
- vahvistaa demokratiaa ja kansalaisten yhteiskunnallisen vaikuttamisen mahdollisuuksia.

Samalla kun strategiassa todetaan tietoyhteiskunnan tarjoamat mahdollisuudet itsensä kehittämiseen, tiedonsaantiin, vuorovaikutukseen ja vaikuttamiseen, edellytetään mahdollisuuksien hyödyntämiseksi uusia taitoja jokaiselta yksilöltä. Oma aktiivisuus on ratkaisevan tärkeätä, vaikka yhteisöjen pitääkin tukea jäseniään. (Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky 1998, 10–11.)

Suomen tietoyhteiskuntastrategian uudistaminen perustui skenaarioihin, joiden pohjalta toivottava ja mahdollinen kehitystie valittiin. Skenaarioiden nelikentästä voidaan poimia eri vaihtoehdot kansalaisyhteiskunnan tulevaisuudesta ja verkkomedian hyödyntämisestä (Linturi, Mannermaa & Hannula 1998):

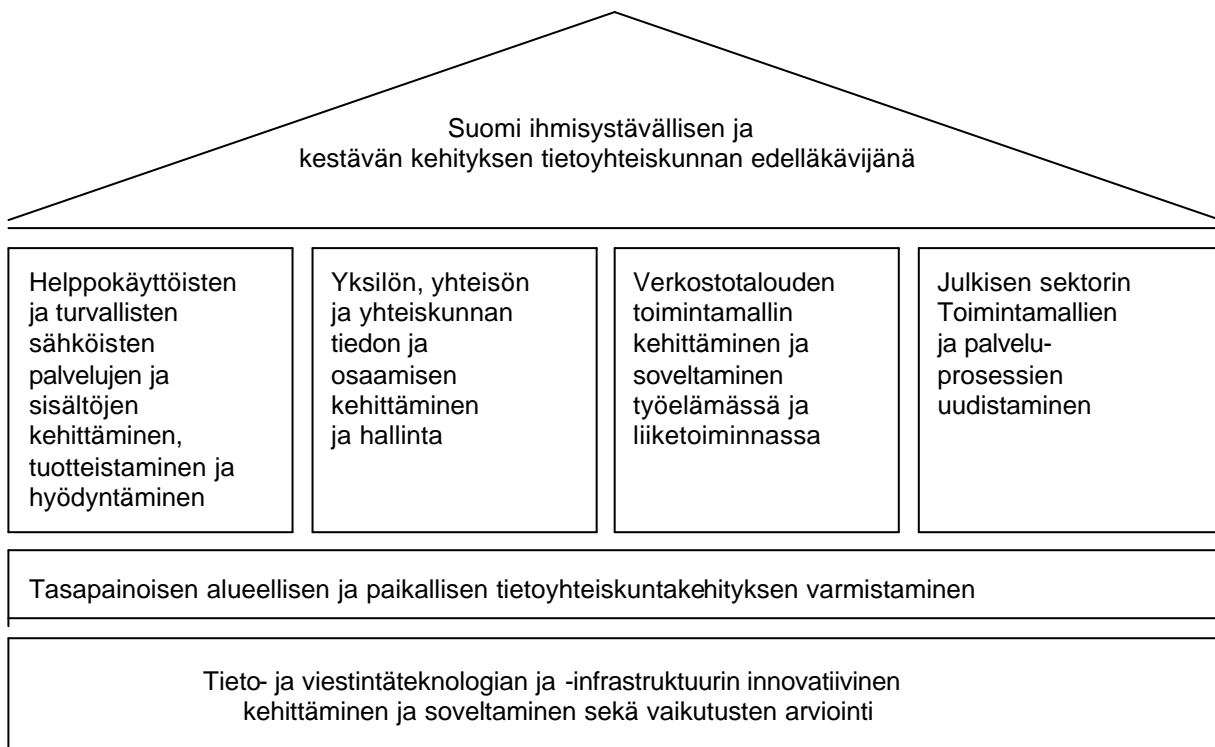
Markkinaehtoisen tietoyhteiskunnan strategiana on usko markkinoiden kykyyn ratkaista ihmisten tarpeiden ja mahdollisuuksien väliset ristiriidat. Yhteiskunta on pienentänyt rooliaan. Tällöin yhteiskunnan tietoinfrastruktuuri on laaja ja tehokas, ja se perustuu yksityiseen omistukseen. Kommunikaatiovalmiudet, oppimiskyky ja ihmissuhdetaidot ovat olennaisia menestymisen tekijöitä. Suora vaikuttaminen on voimistunut olennaisesti; merkittävät päätökset tehdään olennaisilta osin edustuksellisten elinten ulkopuolella.

Yhteiskunnallisen hallinnan tietoyhteiskunnan strategiana on avoin globaali vaikuttaminen ja kilpailu sekä yhteiskunnan selkeä ja aktiivinen osallistuminen toivottavien vahvuuksien kehittämisessä. Kansalaisyhteiskunta on voimistunut ja alamaismentaaliteetti instituutioita kohtaan vähentynyt. Yhteiskunnassa on avoin tietoinfrastruktuuri, jonka välineet ja sisällöt ovat kaikkien ulottuvilla. Verkkoja käytetään muun muassa reaaliaikaisiin äänestyksiin. Verkot ovat nousevia vallankäytön välineitä, ne korvaavat valtaosin hierarkiat.

Markkinahäiriöiden tietoyhteiskunnan strategia puuttuu, mutta veropohjan rapautuessa yhteiskunnan resurssit vähenevät ja markkinat saavat enemmän valtaa. Tietoinfrastruktuuri on huonosti hyödynnetty. Tietoverkkojen ulkopuolelle jääneet ovat pääosin koko yhteiskunnan ulkopuolella. Kaikki verkostoituvat kaikkien kanssa, mutta tietolähteisiin luottaminen on vaikeata. Viihde ja virtuaalivuorovaikutus verkoissa on osa ihmisten arkea. Merkittävä osa joukkoviestinnän kuluttajista on ajautunut verkkoriippuvuuteen.

Alueellisten rajoitusten tietoyhteiskunnan strategiana on usko siihen, että kansainväliseltä ammattirikollisuudelta, veropohjan rapautumiselta ja monilta eri ongelmilta voidaan suojautua lisäämällä kansallista lainsäädäntöä ja valvontaa. Verkostoituminen lisääntyy yrityselämässä merkittävästi, mutta kansainvälistä verkostoitumista haittaavia rajoituksia on runsaasti. Tietoverkoissa sallitaan vapaasti vain tiedon kulku. Kamppailu vaikutusvallasta perinteisten liikkeiden ja toimintamallien sekä uusien tietoyhteiskunnan toimijoiden välillä on jatkuva.

Näistä skenaarioista seulottu visio on kuvattu kansallisessa strategiassa seuraavan kuvan mukaisesti; visio rakentuu vahvan perustuksen, neljän pilarin ja kattorakenteen varaan. (Kuva 19.)



Kuva 19. Kansallisen vision linjaukset (Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky 1998, 14).

Verkko-osallistumisen keskeisiä tekijöitä Suomen kansallisessa tietoyhteiskuntastrategiassa ovat sähköisten palvelujen kehittäminen, verkon ulottaminen yleisesti saataville, helppokäyttöiset ja erilaisten päätelaitteiden avulla toteutettavat palvelut, tiedon ja osaamisen kehittäminen, verkostomaisen toimintamallin soveltaminen sekä ennen kaikkea julkisen sektorin uudistuminen toiminnan laadun ja palvelujen jakelun parantamiseksi. ”Asiakkaiden tarpeista käsin lähtevä prosessien uudistaminen on keskeistä palveluiden kustannus-laatusuhteen parantamiseksi. Tietoverkot tarjoavat mahdollisuuden parantaa myös kansalaisten vaikutusmahdollisuuksia ja hallinnon avoimuutta.” (Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky 1998, 14–21.)

Strategian perusteluissa korostetaan, että tieto- ja viestintäteknikka tukee vuorovaikutusta, tiedon välittämistä ja hyödyntämistä sekä palvelujen tarjoamista ja niiden saavuttamista. On kuitenkin varauduttava myös tilanteisiin, joissa tekniikka ei toimi. Virheellisen ja ristiriitaisen informaation leviäminen täytyy tiedostaa, ja lisääntyvän tiedon hallintaan tulee kiinnittää huomiota. Joka tapauksessa julkisten tietojen saatavuutta voidaan parantaa, lisätä avoimuutta päätösten valmistelussa ja lujittaa demokratiaa. ”Kansalaiset voivat saada tarkempaa tietoa ja voivat paremmin kanavoida mielipiteensä ja aloitteensa päättäjien ja edustajiensa tietoon ja seurata asioiden etenemistä kaikilla julkisen päätöksenteon tasoilla. Tietoverkot täydentävät näin perinteistä yhteistoimintaa ja vaikuttamista.” (Rainio & Kautto-Koivula 1998, 7 ja 32.)

Savolainen pitää visuaalisuutta keskeisenä tekijänä uudentyyppisen tietoyhteiskunnan kehittymiselle. Kuvista tulee yhtä tärkeitä ellei tärkeämpiäkin kuin tekstistä, joka korostui kirjapainotaidon yleistymisen jälkeen. Multimediapalvelut, virtuaalitekniikat ja laajakaistaverkot mahdollistavat kaikkien aistien hyväksi käyttämisen. Käyttöön saattavat tulla multimediapohjaiset

IRC-ryhmät⁵, jotka tekniseltä toteutukseltaan lähestyvät kasvokkaista keskustelua. (Savolainen 1998, 175–176.)

Tietoyhteiskunnan visiot, strategiat ja kenties utopiatkin ovat jo toteutumassa – tavalla tai toisella, nopeammin tai hitaammin. Osin kehitys on normaalia hiljaista palvelujen kehittämistä ja uusiutumista, osin markkinavetoista tai melkeinpä itsestään tapahtuvaa liukumista, ja merkittävältä osin myös julkisen vallan määräitietoisesti ohjelmoimaa ja rahoittamaa. Erilaisia tietoyhteiskuntaprojekteja – ja myös verkko-osallistumisen projekteja, kuten edellä on kuvattu – on käynnistetty niin paikallisella, alueellisella kuin myös valtakunnallisella tasolla. Euroopan unionilla on merkittävä rooli tietoyhteiskuntakehityksen vauhdittajana. EU:n komissio on muun muassa käynnistämässä ”eEurope”-aloitetta, jonka tavoitteena on, että vuonna 2005 jokaisella Euroopan kansalaisella on pääsy Internetiin. Tavoitteen saavuttamiseksi on komissaari Erkki Liikasen mukaan saatava halvempia ja nopeampia Internet-yhteyksiä, edistettävä digitaalista lukutaitoa, tehostettava yritysten riskirahoitusmarkkinoita ja julkisen sektorin on käytettävä nykyistä enemmän hyödyksi digitaalisia teknologioita. (Miettinen 1999.)

Verkottumisen ohella merkittävä tekninen edellytys strategioiden toteutumiselle on käyttöliittymien kehittyminen. Monissa ennustuksissa on odotettu tietokoneen ja television yhdentymistä verkkopalvelujen jakelun helpottajaksi. Erillisen ”set-top-box”-laitteen avulla Internetiin pääsee jo televisiovastaanottimen kautta, mutta varsinaisesti tulossa olevan digitaalitelevision uskotaan avaavan Internetin suurille käyttäjäjoukoille, kun kanavamäärät lisääntyvät, kuvan ja äänen laatu paranevat ja vuorovaikutteiset palvelut ovat helppokäyttöisempiä. Kuluttajien valinnat ovat kuitenkin vaikeasti ennakoitavissa, ja joukkoviestinnän käyttö on perinteisesti hyvin syvälle juurtunutta kulttuurikäyttäytymistä. Jo vastaanottimen paikka olohuoneessa ja perhekeskeiset katsomistottumukset saattavat vaikeuttaa digitaalisen television verkkokäyttöä. (Kuusisto & Sirkkunen 1999, 106–107.)

Verkkotoimintojen sisällöllinen kehitys tapahtuu paljolti sähköisen kaupankäynnin vedossa. Koko maailman verkkokaupan volyymin on laskettu kasvavan 327 miljardiin dollariin vuoteen 2002 mennessä, kun se vielä vuonna 1997 oli kahdeksan miljardia dollaria – siinä puolestaan oli tuhannen prosentin kasvu edellisvuoden volyymistä. Ennusteet voivat tälläkin alueella mennä hakoteille, mutta siitä sähköisen kaupan asiantuntijat ovat yhtä mieltä, että Internetin käyttö liiketoiminnassa on vielä lapsenkengissä ja sen mahdollisuudet ovat huikeat. (Janko 1998, 4.)

Pohjoismaiden toiseksi suurimman tietotekniikan palveluyrityksen TietoEnatorin johtaja Matti Lehti uskoo, että tietoverkko muuttaa ihmisen elämää enemmän kuin tieverkko aikanaan. Hän patistaa suomalaisia, jotka ovat maailman kärjessä Internet-pankkipalveluissa ja matkapuhelintekniikassa, kehittämään verkkoon entistä kiehtovampia sisältöjä ja houkuttelevampia palveluita kuten vikkelat markkinamiehet maailmalla tekevät. (Sutinen 1999.)

Suomen ensimmäistä tietoyhteiskuntastrategiaa julkistettaessa vuonna 1995 ennustettiin, että vuonna 2010 kotitietokoneet ja tietoverkkoyhteydet ovat Suomessa yhtä yleisiä kuin puhelin ja televisio vuonna 1994. Se oli rohkea ennuste, mutta monet strategian vuoteen 2000 asetetut tavoitteet voidaan katsoa toteutuneiksi. Monin kohdin toteutumisesta voidaan olla erimielisiä. Verkkodemokratiaa koskevilta osin strategiassa ennakoitiin, että ”2000-luvun alkaessa – – Julkishallinnon keskeiset asiointi- ja tietopalvelut ovat saatavilla tietoverkoissa. Kansalaiset voivat seurata omien asioidensa käsittelyä ja esim. uusia lainsäädäntöhankkeita tietoverkkojen avulla. – – Jokaisella on mahdollisuus käyttää helposti ja edullisesti yleisen tietoverkon palveluja

⁵ Internet Realy Chat on tekniikka, jonka avulla voidaan reaaliaikaisesti viestejä kirjoittamalla jutustella verkossa ja seurata ruudulta muiden kirjoittamia viestejä (Mäkimattila 1998, 114).

tiedonsaantiin, asiointiin ja omaehtoiseen viestintään. Hinta ei ole esteenä palvelujen käytön aloittamiselle.” (Kostamo 1995, 11, Seppänen 1995 ja Suomi tietoyhteiskunnaksi 1995, 29 ja 40.)

6.2 Kunta osallistavassa tietoyhteiskunnassa

Suomen kansallinen tietoyhteiskuntastrategia asettaa kaikki yhteiskunnan toimijat ison haasteen eteen. Yksittäisten kansalaisten, järjestöjen tai joukkoviestimien toimintaa ohjaavat enemmänkin omat tarpeet ja kilpailu, mutta julkisen hallinnon velvollisuutena on kehittää kansalaisten ja muiden yhteiskunnan toimijoiden toimintaedellytyksiä siten kuin strategiassa on linjattu entistä paremman elämänlaadun turvaamiseksi. Yhteiskunnan perusyksikkönä ja kansalaisia lähellä olevana kunta on paljon vartijana. Tämän tutkielman ongelmaan tiivistettynä kansallinen visio edellyttää, että kunta *kehittää monipuolisesti mahdollisuuksia vuorovaikutuksen parantamisessa*. Vision toteutumiseksi on otettava todesta yksi peruspilareista, *julkisen sektorin toimintamallien ja palveluprosessien uudistaminen*. (Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky 1998, 14.)

Edellä (kappaleessa 4.2) kuntien Internet-palveluja kuvattaessa todettiin, että kunnallistalouden kiristyminen on osaltaan vauhdittanut tietoyhteiskuntakehitystä. Kaikilta osin tietotekniikkainvestointeja ei kuitenkaan voida välittömästi perustella taloudellisten hyötyjen kautta. Tukholman läänin kunnallisjohtajat pitivät heille suunnatussa kyselyssä tietotekniikkainvestointeja hyödyllisinä, vaikka mitään laskelmia tästä ei ollut voitu tehdä. Hyöty nähtiin siinä, että turvattiin kunnan pysyminen mukana yleisessä kehityksessä. Taustalla olivat myös pyrkimykset demokratian, tiedonkulun ja palvelujen parantamiseen. (Lindgren, Lindgren & Lidman 1996, 2–3.)

Samansuuntaisia vastauksia saadaan myös suomalaisilta kunnallisjohtajilta. Ainakin usko tietoyhteiskunnan käytännön vaikutuksiin kunnissa on vahva, kuten seuraavassa kappaleessa tarkasteltavasta kunta-alan tulevaisuusbarometrista ilmenee. Alueellisesti ja eri kokoisissa kunnissa tilanne kuitenkin vaihtelee, ja erityisesti kuntalaisten tietoteknisistä valmiuksista vallitsee epävarmuutta. (Kuntien tulevaisuus 1999, 88–89.)

Tutkimustulosten taustalla voidaan nähdä syvällisempi muutos kuin talouteen, tehokkuuteen ja tekniikkaan perustuva välineiden uusiminen. Kyse on toimintakulttuurin muutoksesta, johon fyysiset muodot antavat mahdollisuuden, mutta samalla lyövät jarruja mahdollisuuksien rajattomuudessa. Muutos ei tapahdu hetkessä, vaikka tekniikka näyttäisikin kehittyvän, vaan kehityksen täytyy olla tasapainoista eri osa-alueilla. Osallistumisen kehittämisessä ovat yhtä tärkeitä tekninen kehitys ja henkiset valmiudet kuin kriittisen massan saavuttaminen ja motivoiminen.

6.2.1 Verkkoviestintä kunnan tehtäväkentässä

Verkkoviestintään liittyvät toiminnot kehittyvät kunnissa varsin nopeasti. Tätä mieltä ovat kuntien johtavat viranhaltijat, luottamushenkilöt sekä ne ulkopuoliset asiantuntijat, joilta Suomen Kuntaliitto vuonna 1998 kysyi tulevaisuuden näkymiä. Tulevaisuusbarometriin osallistui yhteensä 304 vastaajaa. Seuraavassa kyselyn tuloksia tietoyhteiskuntavaikutuksista. (Kuntien tulevaisuus 1999, 88–93.)

Barometrin mukaan lähes kaikki kuntalaisille suunnattu tiedotus on nähtävillä myös Internetissä vuoteen 2005 mennessä. Kunnille tämä merkitsee tiedotustehtävän muuttumista: kuntalaisille saadaan kunnan tuottama tieto toimittajien ehdoilla tuotetun rinnalle. Reaaliaikainen tiedotus tekee

kunnan hallinnosta avoimemman ja parantaa mahdollisuuksia sille, että kansalaismielipide vaikuttaa päätösten valmisteluun.

Vaikka tiedon saanti paranee ja demokraattisen osallistumisen edellytysten uskotaan paranevan, kaikilla kuntalaisilla ei uskota olevan tulevaisuudessakaan osaamista, varaa tai kiinnostusta verkkovaikuttamiseen. Joidenkin kuntalaisten kiinnostus kuntaa kohtaan kasvaa ja vuorovaikutus lisääntyy, mutta uhkana on verkkoeliitin muodostuminen.

Kuntalaisten osallistuminen reaaliaikaisiin mielipidekartoituksiin päätöksentekotilanteessa ja kuntalaismielipiteen tiedustelu tietoverkon välityksellä on ajankohtaista vuoteen 2010 mennessä. Edustuksellisen demokratian rooli heikkenee ja suora palaute lisääntyy. Verkko-osallistuminen edellyttää päätöksenteon perusteiden entistä yksityiskohtaisempaa selvittämistä kuntalaisille. Uhkakuvina nähdään populismin lisääntyminen sekä näennäisvaikuttaminen tai sitten gallup-demokratian tuomat huutoäänestykset. Lukuisat mielipiteet saattavat tehdä päätöksenteon entistä monimutkaisemmaksi. Poliittisen johdon rooli saattaa pienentyä ja vastuun kantaminen hämärtyä. Kansalaismielipiteen uskotaan kuitenkin tulevan päätöksenteossa entistä paremmin huomioiduksi, päättäjien sensitiivisyyden kasvavan ja keskustelutaitojen kehittyvän.

Yli puolessa kunnista arvellaan olevan sisäinen tietoverkko kuntalaisia varten vuoteen 2010 mennessä. Tietoverkkoa pidetään jopa kunnan peruspalveluna. Koko julkisen sektorin palvelutarjonta on vastaajien arvion mukaan kuntalaisten käytettävissä tietoverkossa vuoteen 2013 mennessä. Lähes kaiken asioinnin viranomaisten kanssa voi tuolloin hoitaa tietoverkossa virka-ajan ulkopuolella. Vaihtoehtoisia tapoja pitää silti olla tarjolla, ja monet palvelut toimivat luonnollisesti yhä henkilökohtaisten kontaktien varassa, kuten sosiaali- ja terveydenhuolto.

Kunta-alan asiantuntijoiden mukaan vuoteen 2011 mennessä sähköpostia lähetetään enemmän kuin tavallista postia, ja vuoteen 2015 mennessä tietoverkko on tullut merkittävämmäksi kuin paikallinen sanomalehti.

Verkossa palvelevan virtuaalikunnan toimintatavat poikkeavat monessa suhteessa perinteisen paperi- ja virastokunnan toiminnasta. Etäisyydet ja vuorokaudenajat menettävät merkitystään, asioinnista tulee monin tavoin helpompaa, mutta se vaatii myös uusien taitojen opettelua. Uudet menettelytavat eivät ole vain mahdollisuuksista kiinni, vaan perinteet kahlitsevat muutoksia monilla näkymättömilläkin tavoilla. Ari-Veikko Anttiroiko uskoo, että perinteisten ja verkkopalvelujen rinnakkainen tarjonta jatkuu vielä pitkään. Muutaman vuosikymmenen kuluessa tilanne hänen mukaansa todennäköisesti kuitenkin kääntyy päinvastaiseksi siten, että tietoverkkojen käytöstä tulee ensisijainen ja joissain tapauksissa ainoa asiointimuoto. (Anttiroiko 1998b.)

Verkkopalvelujen käytön yleistyminen vaatii ja samalla kasvattaa medialukutaitoa. Onnistunut verkko-osallistuminen perustuu hyvään verkkomedian hallintaan ja käyttäytymiskulttuuriin, ”netikettiin”. Nämä yhdessä kehittävät myös kansalaisten omaa verkkojulkaisemista ja kansalaisjournalismia – ja päinvastoin. Verkossa kunnan viestintään ja palveluihin kytkeytyy automaattisesti muu julkinen sektori, muut paikalliset toimijat ja kuntalaiset itse. Jossain mielessä jopa kunta instituutiona menettää merkitystään: verkosta tiedot ja palvelut ovat saatavilla saman paikallisen portaalin takaa tai käytännöllisillä hakusanoilla riippumatta siitä, mikä yhteisö palvelun tuottaa. Verkko saattaa näin hämärtyä myös osallistumisen rajoja ja mahdollisuuksia, kun aina ei ole varmuutta, kenen järjestämään kyselyyn osallistuu. Uudessa, onnistuneessa osallistumiskulttuurissa tarvitaan hyvin jäseneltyjä palveluita, kansalaisten mediataitoja, virkamiesten ja poliittisten päättäjien ajankäytön ja vastaanottavuuden vapauttamista sekä tiedotusvälineiden tukea asialliselle ja toimivalle vuorovaikutukselle.

Opetusministeriön työryhmä, joka linjasi tietoyhteiskunnan lukutaitojen kehittämistä, ehdottaa paikallisia mediahautomoita ja kansallista mediakritiikkiforumia kehittämään sekä sanomien tuottajien taitoja että vastaanottajien lukutaitoja. Journalistien ja muiden media-ammattilaisten koulutuksessa pitäisi työryhmän mielestä myös laajentaa lukutaidon ymmärtämistä sekä yhteiskunnalliseksi että kulttuuriseksi ilmiöksi. Kirjastot nähdään keskeisinä suomalaisten sivistyksen kehittäjinä. Kirjastojen aktiiviseen ja asiakaskeskeiseen palveluun kuuluvat yhtenä kokonaisuutena kaikki lukutaidon syventämiseen ja viestintäsivistykseen tähtäävät osat. (Suomi (o)saa lukea 2000.)

6.2.2 Demokratian haaste

Edellä on jo todettu, että teledemokratia ja muut suoran osallistumisen muodot asettavat haasteen edustukselliselle demokratialle ja perinteisille vallankäytön muodoille. Vaikka edustuksellinen demokratia ei menettäisikään voimaansa tai uskottavuuttaan, vaaleilla valitut päättäjät joutuvat yhä herkemmin kuuntelemaan kansalaisia myös vaalien välillä ja erilaiset osallistumisen muodot on voitava kanavoida asioiden valmistelun ja päätöksentekojärjestelmän sisään.

Yhteiskunnallinen muutos on niin voimakas, että on ryhdytty puhumaan uudesta osallistuvan demokratian teoriasta pluralismin rinnalla. Osallistuvan demokratian teoria nojaa siihen, että ihmiset haluavat tulevaisuudessa entistä enemmän osallistua itseään koskevien päätösten tekoon ja että poliittisia rakenteita olisi muokattava tämän mahdollistamiseksi. Marja Sutela erittelee kolme tapaa, jolla osallistuvaa demokratiaa voidaan toteuttaa:

- edustukselliseen demokratiaan jo sisältyvien suoran vaikuttamisen mahdollisuuksien lisäämisellä esimerkiksi kansanäänestysten ja -aloitteiden avulla,
- luomalla edustuksellisen demokratian rinnalle uudet päätöksentekokoneistot, esimerkiksi lähidemokratian kaupunginosavaltuustot, lisäämällä kansalaisten mahdollisuutta vaikuttaa asuinalueensa suunnitteluun ja järjestämällä virkamiesten kyselytunteja, sekä
- kehittämällä asiakasdemokratiaa eli kansalaisten mahdollisuutta vaikuttaa niihin julkisen sektorin palveluihin, jotka kohdistuvat suoraan heihin itseensä. (Sutela 2000, 87–88.)

Myös kunta-alan tulevaisuusbarometrin vastaajat – kuntien keskeiset virka- ja luottamusmiehenjohtajat sekä kunnallisan alan asiantuntijat – uskovat suoran demokratian lisääntyvän. Kunnan alueella toimivat yritykset, asiakasneuvostot sekä erilaiset kaupunginosa- ja kylätoimikunnat ovat tulevaisuudessa nykyistä merkittävämpiä väyliä kuntalaisten pyrkiessä vaikuttamaan päätöksentekoon. Perinteisten puolueiden aseman uskotaan heikkenevän, joskin ne vielä vastaajien arvion mukaan säilyttävät keskeisimmän asemansa seuraamalla aikaansa ja muuttamalla sen mukaan toimintaperiaatteitaan. Merkittävää on, että barometrin mukaan median ja tietoverkkojen varaan rakentuvat toimintaryhmät kasvattaisivat eniten merkitystään, ja vuonna 2017 ne olisivat jo puolueiden ja liike-elämän jälkeen seuraavaksi tärkein kunnallisen vaikuttamisen kanava. (Kuntien tulevaisuus 1999, 99–100.)

Tutkijat tuntevat kuitenkin olevan yhtä mieltä siitä, että verkko-osallistuminen niin kuin myös laajemmin ajateltuna teledemokratia tukee edustuksellista demokratiaa eikä syrjäytä sitä. Kaikki eivät koskaan ole kiinnostuneita osallistumaan ja vaikuttamaan, mutta vaikuttamaan valituilla on mahdollisuus saada entistä enemmän palautetta, tukea ja kritiikkiä kansalaisilta. Anttiroiko arvioi, että elektroniseen äänestämiseen liittyviä kokeiluja varmasti käynnistyy, mutta paljon tärkeämpää hänen mielestään on päästä siihen, että tavanomaista yhteiskunnallista keskustelua ja asioiden

avointa valmistelua tuodaan verkkoon (Anttiroiko 1998a). Voidaan kuitenkin kysyä, riittääkö kansalaisilla motiivia verkkokeskusteluun ilman konkreettisia vaikuttamisen mahdollisuuksia.

6.2.3 Henkilön sähköinen tunnistaminen

Teledemokratiaa ja verkko-osallistumista vauhdittaa merkittävästi henkilön sähköinen tunnistaminen (HST), joka Suomessa on tullut teknisesti mahdolliseksi ja lakiin kirjatuksi vuoden 2000 alkaessa. Ensimmäinen Väestörekisterikeskuksen sähköinen henkilökortti luovutettiin joulukuussa 1999 pääministeri Paavo Lipposelle, ja laki sähköisestä asioinnista hallinnossa tuli voimaan 1.1.2000.

Internetissä varsin yleinen rekisteröinti jonkin palvelun käyttäjäksi ei vielä takaa sitä, että rekisteröityvä henkilö on se, jonka tiedot hän antaa lomakkeelle, eikä se estä eri henkilöitä käyttämästä samoja käyttäjätunnuksia ja salasanoja tai jotakuta rekisteröitymästä useaan kertaan. Verkköäänestyksissä voidaan estää useaan kertaa äänestäminen samoilla tunnuksilla tai samalta tietokoneelta, mutta keinoja äänestystuloksen manipulointiin jää silti. Myös vapaamuotoisessa verkkokeskustelussa, jossa sallitaan nimimerkin käyttö, pidetään usein suotavana, että keskustelun ylläpitäjälle ilmoitetaan mielipiteen lähettäjän henkilötiedot sanomalehtien yleisönosastojen tapaan. Ilman sähköistä identifiointia henkilötiedot voi keksiä tai väärentää jopa vahingontekomielessä.

Sähköisessä asioinnissa on tarve tunnistaa osapuolet luotettavalla tavalla ja suojata sähköisesti siirtyvä tieto. Sähköisessä kaupassa ja pankkipalveluissa voidaan käyttää luottokortin numeroa tai pankin kanssa tehtävään sopimukseen perustuvia tunnuksia. Tunnisteiden pysymisen henkilökohtaisessa käytössä varmistaa taloudellinen riski kuten pankkikorttien käytössä muutenkin. Tietoliikenteen salaaminen perustuu pankkien Internet-palveluissa jatkuvasti vaihtuviin avaimiin. Sen sijaan luottokortin numeron lähettämistä sähköpostissa ei vielä pidetä täysin turvallisena. Vaihtoehdoksi on luotu kovalevyille tai levykkeelle ladattava lompakko-ohjelma, joka suojaa luottokortin tiedot vahvalla salakirjoitusmenetelmällä. (Ks. esim. Väestörekisterikeskus: <<http://www.vaestorekisterikeskus.fi/>>, Merita Pankki: <<http://www.merita.fi/s/solotori/osta/>> ja Luottokunta: <<http://www.luottokunta.fi/visaset/visaturvallisuus.html>>.)

Sähköinen henkilökortti sisältää henkilötiedot ja henkilön sähköisen varmenteen. Sitä voidaan käyttää älykorttina erilaisiin sähköisiin maksu- ja asiointitapahtumiin. Tietokoneeseen liitettävä lukulaite yhdistää kortin tiedot ja kortin käyttäjän antamat tunnisteet siten, että esim. verkkolomakkeelle näppäilty ”allekirjoitus” on pätevä ja tiedot lähtevät suojattuina vastaanottajalle. Vastaanottajalla pitää vastaavasti olla salauksen purkava ja allekirjoituksen todentava ohjelma käytössään. Laki sähköisestä asioinnista määrittelee sähköisen allekirjoituksen tietojoukoksi, joka varmistaa sähköisen viestin eheyden ja alkuperäisyyden julkisesti tarkistettavissa olevan menetelmän avulla (Laki sähköisestä asioinnista hallinnossa 1999, 3§).

Sähköisen allekirjoituksen mahdollistavan varmenteen voi saada muullekin kortille kuin henkilökortille. Tällainen kortti on esimerkiksi Espoossa, Vantaalla, Oulussa ja Porissa kokeiltu kaupunkikortti. Valtionhallinnon sähköisen asioinnin varmentajaksi on nimetty Väestörekisterikeskus, mutta muutoin asioinnin varmentaja voi olla jokin muukin ulkopuolinen, luotettava taho. Vastuu viestin perillemenosta on lähettäjällä samoin kuin postitsekin lähetetystä viestistä. Asioitaessa sähköisesti viranomaisen on kuitenkin asiallista ilmoittaa lähettäjälle viestin vastaanottamisesta. (Ks. esim. Espoon kaupungin verkkosivut: <http://www.espoo.fi/asiointi/tietsah/1_1.htm>.)

Laki sähköisestä asioinnista hallinnossa tähtää siihen, että kansalaiset voivat saattaa asioita vireille sähköpostin avulla. Vastaavasti viranomaiset voivat lähettää päätöksistä sähköisesti virallisen tiedoksiannon. Samalla avautuu mahdollisuus muuhun sähköiseen asiointiin, joka edellyttää henkilön tunnistamista, allekirjoitusta tai henkilökohtaisten, salaisten tietojen lähettämistä. Asianosaisten kuuleminen tulee mahdolliseksi sähköisesti, samoin asian valmisteluun osallisten mielipiteiden ja lausuntojen jättäminen. Valtion Internetin käyttö- ja tietoturvaluusuositus toteaa, että ”asioija on tunnistettava HST-järjestelmällä kun asioinnin luonne sitä erityisesti edellyttää, muutoin on suojattava asioijan anonymiteettiä”. (Kohti verkkoasiointia 1999, 14.)

Periaatteessa HST-kortti mahdollistaa luotettavat verkkoäänestykset ja muun esimerkiksi yhden kunnan asukkaisiin rajatun osallistumisen. Epävarmuustekijöitä kuitenkin edelleen jää, niistä ehkä suurin on korttien käytön leviäminen. Kansalaisille täytyy syntyä tarpeeksi suuri motiivi kortin hankintaan ja mahdollisesti myös lukulaitteen hankintaan, ellei niitä saada yleisiin verkkopäätteisiin. Maaliskuun alussa vuonna 2000 HST-kortteja oli myönnetty noin 4 400 kappaletta koko Suomessa. Kortilla saatavia sähköisiä palveluita ei samaan ajankohtaan mennessä ollut vielä yleisesti käytössä kuin yksi, muuttoilmoituksen tekeminen. Taloustutkimuksen kyselyn mukaan 1,3 miljoonaa suomalaista olisi kuitenkin jo kiinnostunut kortista. (Muhonen 2000.)

6.3 Osallistava virtuaalinen yhteisö

Internetin myötä on ryhdytty puhumaan virtuaaliyhteisöistä, virtuaalikaupungeista ja virtuaalitodellisuudesta melko kevyinkin perustein. Tarkasti ottaen käsite ”virtuaalinen” edellyttää kolmea ominaisuutta yhtäaikaan: toiminnan pitää olla immersiiivistä eli sisäänsä sulkevaa, interaktiivista eli vuorovaikutteista sekä kolmiulotteista. (Anttiroiko 2000.)

Virtual Reality Society määrittelee sanakirjassaan virtuaalitodellisuuden seuraavasti: ”Virtual reality (VR) is a generic term associated with computer systems that create a real-time visual/audio/haptic experience.” Vaaditaan siis reaaliaikaisia kokemuksia, jotka ovat joko kuvia, ääntä tai tuntoaistimuksia. (Virtual Reality Society 1999.)

Virtuaalikaupunkeja tutkinut Antti Halme pitää virtuaalisuuden tärkeimpänä mittana responsiivisuutta – kuinka paljon tehdyt valinnat muuttavat virtuaalista tilaa. Onko pelkkä hiirellä liikkuminen kuvassa responsiivisuutta? Välittyykö lähetetty viesti perille ja tuleeko siihen vastaus? Kuinka paljon käytännön arvoa tehdyillä valinnoilla on? Antti Halme toteaa, että montakaan verkosta löytyvää virtuaalikaupunkia ei voi laskea varsinaisiksi virtuaalituloiksi, jos virtuaalisuuden halutaan sisältävän aitoa, saumatonta vastavuoroisuutta. (Halme 1997.)

Englanninkielinen käsite ”virtual community” on yleensä käännetty suomeksi ”verkkoyhteisöksi”, mikä on useimmiten todellisempi termi, sillä aitoa virtuaalisuutta verkossa toimivat viestintäfoorumit eivät useinkaan sisällä. Myös ”yhteisön” käsite on verkkoyhteydessä asetettu kyseenalaiseksi ja tarjottu tilalle ”osallistuvaa genreä”. Joka tapauksessa verkkoyhteisöistä puhuttaessa tarkoitetaan alueellisia tai sosiaalisia ryhmiä, jotka kokoontuvat reaaliaikaisesti keskustelemaan ja välittävät tietoa Internetin avulla. (Mäkinen 1999a, 3.)

Tämän tutkielman kannalta merkitystä on sillä, että eri termeillä määritellyille verkkoyhteisöille ja -palveluille on osallistuminen yhteinen ja erottamaton tekijä. Yhteisö, jonka jäsenet eivät osallistu, on kuollut yhteisö ja kunta, jonka verkkosivuilla eivät kuntalaiset toimi, on vain kunnan

ilmoitustaulu. Vaikka virtuaalisuus ei tänään olisikaan arkipäivän todellisuutta, on syytä lyhyesti tarkastella tulevaisuuden osallistumisen mahdollisuuksia virtuaalisovellusten avulla.

6.3.1 Verkkoyhteisö

Jo tässä vaiheessa verkkoyhteisöjen klassikko on Yhdysvalloissa keväällä 1995 perustettu Well (Whole Earth's Lectronic Link, <<http://www.well.com/>>), jonka toiminta on johtanut ihmisten arkielämän muutoksiin. Verkkoyhteisön todettiin laajentavan jäsentensä havaintojen piiriä ja ajatusmaailmaa. Ihmisten väliset kontaktit syntyivät entistä helpommin, ja myös eri tavoin poikkeavat yksilöt oli helpompi hyväksyä yhteisön jäseniksi kuin perinteisissä fyysisesti kokoontuvissa yhteisöissä. Poliittisen osallistumisen tasolla demokratian voitiin ajatella kehittyneen, kun viestintää alkoi syntyä myös alhaalta ylöspäin, sekä yhteisön sisällä että sieltä ulos. (Rheingold Sirkkusen 1998 mukaan.)

Vajaassa viidessä vuodessa Well-verkkoyhteisö on kasvanut 6 000-jäseniseksi. Yksi sen keskeisistä hahmoista, Howard Rheingold, uskoo vakaasti verkkoyhteisöjen voimaan tulevaisuuden yhteiskunnallisessa kehityksessä: ”Kun miljoonat ihmiset oppivat käyttämään uutta mediaa, ottavat virtuaaliyhteisöt keskeisen roolin suhteessa tulevaisuuden demokratiaan puhuttaessa Internetistä poliittisena medianä.” (Rheingold 1999.)

Verkkoyhteisön tärkeimpänä päämääränä on kuitenkin vain harvoin yhteiskunnallinen vaikuttaminen. Useimmiten tärkeintä on keskinäinen kommunikointi, tiedon jakaminen ja yhteisön jäsenten etujen edistäminen yhteisellä, omalla toiminnalla. Nämä sosiaaliset syyt motivoivat yhteisöjen jäseniä toimintaan yleensä enemmän kuin asioihin vaikuttaminen. Silti keskustelu ja näkemysten vaihto viranomaisten ja päätöksentekijöiden välillä on kannustettavaa yhteisön sivuilla. Yhteisöille on tärkeää, että ne ovat itse mukana uuden median kehittämisessä ja hallinnassa. (Mäkinen 1999a, 28 ja Mäkinen 1999b, 14–17.)

Viherä uskoo, että teleyhteisöjen merkitys kasvaa kansalaisyhteiskunnasta puhuttaessa. Perinteisten yhteisöjen, kansalaisjärjestöjen ja esimerkiksi puolueiden kannalta on merkityksellistä, miten tulevaisuuden osallistuminen kanavoituu. Jos perinteisillä järjestöillä on nykyaikaisia viestintävalmiuksia, ne voivat verkostoitua ja kanavoida näin vaikuttamista. Jos taas viestintävalmiudet jäävät jälkeen kehityksestä, saattaa uusista verkko- tai teleyhteisöistä muodostua tulevaisuuden kansalaisjärjestöjä, joiden kautta kansalaisvaikuttaminen toteutuu. (Viherä 1999, 69.)

Virtuaaliyhteisö voi muodoltaan muistuttaa paljon tietokonepelien mielikuvitusmaailmoja, kuten esimerkiksi Cybertown Colony (<<http://www.cybertown.com/>>), jossa eletään vuotta 2087. Yhteisön jäseneksi rekisteröityvä voi rakentaa oman talonsa verkkoyhteisön kaupunkimalliin, kyläillä naapurissa käymässä reaaliaikaista keskustelua (jos naapuri on ”kotona” eli samaan aikaan verkossa), yhtyä laajempaan keskusteluun toreilla tai kaupungintalolla ja vaikuttaa mielikuvitusmaailman oloihin. Leikin varjolla virtuaaliyhteisö voi opettaa tulevaisuuden hallintaa, ympäristönhoitoa ja yhteisöllisyyttä. (Annanolli & Seppälä 1999.)

Marshall McLuhanin ajatus maailmankylästä (Global Village), kaikkien asukkaiden yhteisestä ja hallinnoltaan tasa-arvoisesta globaalista yhteisöstä, on vielä kaukana. Antti Halme muistuttaa, että reaali maailman markkina- ja poliittiset voimat vaikuttavat myös verkossa; kaikki ovet eivät koskaan avaudu kaikille. Jo yksistään kielikysymys ja kansalliset identiteetit vaikeuttavat globaalien yhteisöjen syntymistä. (Marshall McLuhan Halmeen 1996 mukaan.)

6.3.2 Virtuaalikunta

Virtuaalikunnalla voidaan laajassa merkityksessä tarkoittaa nykyään sitä kunnan toimintojen kokonaisuutta, joka tarjotaan kunnan sidosryhmille tietoverkon kautta. Rinnalla on edelleen perinteinen ”paperi- ja virastokunta”, mutta palveluja voidaan tarjota entistä joustavammin ajasta ja paikasta riippumatta. Poliittinen auktoriteetti on mukana, koska puhutaan kunnan itse tarjoamasta verkkopalvelusta. Palvelun sitovuus, luotettavuus ja demokraattisuus ovat kuitenkin vielä heikkoja, mutta tulevat vahvistumaan. (Anttiroiko 2000.)

Tulevaisuudessa virtuaalikuntakin on enemmän nimensä näköinen. Kolmiulotteisia ja ”sisäänsä sulkevia” VRML-malleja (Virtual Reality Modelling Language) on jo rakennettu, ja niihin voidaan yhdistää interaktiivisuutta oikean kaupungin palveluja mukailemalla. Oikeille paikoilleen kaupunkikuvaan istutetaan kauppohen, julkisen hallinnon ja vapaa-ajan palvelut, ja malliin kuvatus rakennuksen ovesta sisään klikkaava pääsee käsiksi tämän talon palveluihin. Suomessa pisimmälle on kehitetty Helsingin ja Tampereen VRML-mallit (ks. Arena 2000 – Virtual Helsinki ja Tre-D). Virtuaali-Helsingin taustahahmo Risto Linturi kuvailee virtuaalikävelyään näin:

Avaan työasemastani näkymän virtuaaliseen Helsinkiin. Näen Mannerheimintien, jota siirryn Finlandiatalon kohdalle. Siirryn ovesta sisätiloihin ja huomaan, että konserttisalissa on julkinen tilaisuus. Siirryn konserttisaliin ja kuulen jo ovia raottaessani sieltä tulvivan musiikin. Näen salin reunassa kamerapistein, jota osoitan. Kuvaruudulleni ilmestyy reaaliaikainen näkymä salin tapahtumista.

Siirryn konserttisalista hetken kuluttua ulkosalle Hesperian puistoon. Sielläkin näkyy kamerapisteitä "Speakers Corner" -kyltin alla. Kahden kameran ääressä on puhujia, joista toista seuraan hetken mielenkiinnolla. Hän puhuu teknistymistä vastaan.

Muistan kesken jääneen veroilmoituksen täytön. En jaksa kulkea koko matkaa verotoimistoon, joten menen lähimpään puhelinkoppiin ja valitsen luettelosta verotoimiston, jonne siirryn välittömästi. Otan lomakehyllyltä tarvitsemäni lomakkeen, täytän siihen nimeni ja jatkan keskenjäänyttä työtäni. Vieressäni on veroneuvojan tiski, jolla ei ole jonoa. Koputan veroneuvojaa ja hän vastaa puhelimeen. Näköyhteyttä hän ei avaa. Kysyn neuvoa ongelmaani ja jatkan lomakkeen täyttämistä.

Käyn välillä tilaamassa pizzan. Kohta pizzalähetti on ovella laatikon kanssa. Merita lienee perinyt rahat tililtäni.

(Arena 2000 – Virtual Helsinki.)

Kaupunkien virtuaalimalleja on perusteltu navigoinnin loogisuudella: tutun fyysisen ympäristön mukaan on helppo löytää samat palvelut verkosta. Toistaiseksi suurimmat ongelmat liittyvät tiedonsiirtonopeuksiin, laitteisto- ja ohjelmistovaatimuksiin sekä ohjelmien käyttötaitoihin. Erilaisia kokeiluja on kuitenkin hyödyllistä tehdä ja etsiä näin vähitellen käyttökelpoisimmat käytännön muodot palveluille, jotka avautuvat kaikille verkossa kulkeville. (Annanolli & Seppälä 1999.)

Virtuaalikunta tarjoaa verkko-osallistumiselle yksinkertaisemmassakin muodossaan turvallisen etäältä osallistumisen mahdollisuuden. Mitä enemmän verkkomaailma lähenee reaali maailmaa, sitä kiinnostavampaa on esimerkiksi ”pistäytyä” kaupunginvaltuuston kokouksessa tai peräti lausua mielipiteensä päättäjille, jotka ovat samanaikaisesti lähellä ja kaukana. Paikkojen ja asioiden havainnollistaminen tekee osallistumisesta mielekkäämpää; motiivi ja ymmärrys kasvavat selvästi esityslistojen lukemisesta ja sähköpostilinkin käyttämisestä.

Virtuaalikunta voi myös olla kuvitteellinen kuten virtuaaliyhteisökin. Kuntalainen voi jopa valita mieleisensä virtuaalikunnan mallin: maisemat, palvelut ja velvoitteet. Kuntalaiset voivat luoda omaa tulevaisuuttaan ja kilpailuttaa tulevaisuuden kuntia. Tämän tutkielman aihepiiriin virtuaalikunta tarjoaa mielenkiintoisen näköalan: sitä mukaa kuin valmiudet kehittyvät, voidaan kaupunkisuunnittelua havainnollistaa entistä paremmin, tarjota aidon tuntuista vaihtoehtoja, antaa suunnittelutyökaluja kuntalaisten käsiin ja käydä sitten keskustelua ja tehdä valintoja näiden mallien pohjalta. Kääntöpuoli on se, että ainakin vielä kaihdetaan ”liian valmiiden” kuvien esittämistä asioista, joista vasta käydään hyvin alustavaa keskustelua. Kuntalaisten osallistumiselle pitäisi antaa hyvät lähtökohdat, mutta valmisteluvaiheessa ei voi olla eväitä viimeistelyjen mallien rakentamiseen.

7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Auli Keskinen tärkein johtopäätös tutkimuksessaan informaatioteknologian hyödyistä päätöksenteossa on, että uuden tietotekniikan kehitys voidaan integroida hallinnon kehittämiseen siten, että päätöksentekoprosessit tehostuvat. Keskinen mukaan tietoyhteiskunnassa informaatio- ja kommunikaatioteknologian täysi hyödyntäminen on välttämätöntä tietotason nostamiseksi ja käyttäjälähtöisyyden lisäämiseksi, mutta se ei vielä riitä. Ihannetilanteessa on mukana aito motiivi uudenlaisen päätöksentekoprosessin käyttöön ja tahto luoda uusia mahdollisuuksia käyttäjälähtöisille ratkaisuille. (Keskinen 1999, 228.)

Keskinen johtopäätös voidaan ottaa tämän tutkielman päätelmien pohjaksi, sillä nyt ei ole ollut mahdollista syventyä itse valmistelu- ja päätöksentekoprosessin kehittämiseen tietotekniikan avulla. Myöskään ei ole voitu selvittää tietotekniikan käyttäjälähtöisyyden ja asiakkaiden omatoimisen verkko-osallistumisen vaikutuksia päätöksentekoprosessiin. Tämän työn rajaus on ollut verkko-osallisuuden mahdollisuuksien selvittelyssä uusien interaktiivisten sovellusten avulla.

Edellä on jo arvioitu kaupunkisuunnittelupelin käyttökelpoisuutta kuntalaisten verkko-osallistumisessa. Seuraavassa pyrin hahmottamaan hieman yleisemmältä kannalta verkkomedian interaktiivisen käytön mahdollisuuksia kunnan tasolla. Vastaako tämäntapainen kehitys asetettuja tavoitteita ja strategioita, toteuttaako se demokratiahaasteita, onko realistista ajatella aktiivisesti osallistuvaa kuntaa hoitamassa yhteisiä asioita motivoitusti verkon avulla? Miten Platonin 5 040 asukkaan ihanneyhteisö voisi toimia tietoverkon varassa – ja olisiko se mielekästä?

7.1 Strategioiden toteutuminen

Johdannossa lähdin liikkeelle presidentti Ahtisaaren toiveesta, että uutta tietotekniikkaa käytettäisiin uusien osallistumisen ja vaikuttamisen keinojen kehittämiseen. Tähän toiveeseen tässä tutkielmassa esitetyt esimerkit antavat vastauksen: kaupunkisuunnittelupeli, Ideahautomato, verkkokeskustelut ja -kyselyt ovat uusia keinoja osallistumisen arsenaaliin.

Kuntalain luettelemista osallistumista ja vaikuttamista edistävästä toimista nämä interaktiiviset sovellukset vastaavat kolmeen vaatimukseen: ne tiedottavat kunnan asioista, selvittävät asukkaiden mielipiteitä sekä auttavat heitä omatoimisessa asioiden hoidossa ja valmistelussa.

Vaikka emme vielä voi todistaa, että tietoverkot olisivat parantaneet kansalaisten vaikutusmahdollisuuksia, on Suomen tietoyhteiskuntastrategiassa tavoitteeksi asetettu *mahdollisuus* tähän nyt tarjolla.

Kansallisen vision edellyttämä monipuolinen vuorovaikutuksen mahdollisuuksien parantaminen toteutuu myös, jos Internetin keinoja käytetään hyväksi – muiden osallistumismuotojen rinnalla.

Paavo Lipposen hallitusten ohjelmissa puhutaan hallinnon julkisuuden ja kansalaisten todellisten vaikutusmahdollisuuksien vahvistamisesta sekä syrjäytymisen ehkäisemisestä. Julkisuutta Internet epäilemättä on lisännyt, mutta todellisten vaikutusmahdollisuuksien vahvistuminen on kiistanalaista. Internet ja syrjäytyminen on kaksitahoinen sanapari: toisaalta verkon kautta on monen vammaisen, hiljaisen tai syrjäytyneen entistä helpompi osallistua, toisaalta uusi teknologia ja sen saavutettavuus voivat jopa pahentaa väestön kahtiajakoa.

Tampereen kaupungin strategiassa lausuttu tavoite tietoyhteiskunnan kehittämisestä on toteutumassa – jos ei tänään ja totaalisesti, niin ainakin vähitellen. Kunnallisten palvelujen tarjontaa tietoverkkojen kautta on laajennettu hyvinkin voimallisesti, ja myös tietoverkkoyhteyksiä on kehitetty, jotta kansalaisilla olisi tasa-arvoiset mahdollisuudet osallistua tietoyhteiskuntaan. Kaupunkisuunnittelupelin tapaiset projektit työntävät hyvin näitä tavoitteita eteenpäin.

7.2 Verkon käytön toteutuminen

Osallistumisen kriittisin tekijä on motiivi ja tutkimusongelmani ydinkysymys se, saadaanko kuntalaisia kiinnostumaan osallistumisesta yhteisten asioiden hoitoon uudella lähestymistavalla tietoverkon avulla. Useissa yhteyksissä on todettu, että uudet keinot aktivoivat jo ennestään aktiivisia ihmisiä, mutta on myös odotettu uusien verkkokäyttäjien ryhmien esiinmarssia. Kaupunkisuunnittelupeli ja muut Internetin vuorovaikutteiset osallistumiskeinot osoittavat, että kovin suuria joukkoja ei saada näinkään osallistumaan. Osin tämä tietenkin johtuu vielä teknisistä syistä ja uuden välineen saavutettavuusongelmista. Sen sijaan voidaan todeta, että uusia ryhmiä löytyy ja uusia ihmisiä saadaan osallistumaan: uusi väline ja sen kanssa ”pelaaminen” vetää nuoria, ja rajatulle alueelle suunnattu havainnollinen esittely ja osallistuminen herättää sellaisia alueella asuvia ihmisiä, jotka muutoin eivät vaivautuisi ottamaan yhteyttä asioiden valmistelijoihin eivätkä lähtisi yleisötilaisuuksiin. Asioiden valmistelijat saavat lisää palautetta kuntalaisilta, mikä jo sinänsä on hyödyksi, vaikka kattavaa kansalaismielipidettä ei syntyisikään.

Verkko-osallistumisen motiivi voi jossain mitassa löytyä itse välineestä tai sen innostavasta käyttösovelluksesta. Tärkeämmät motiivin tekijät liittyvät kuitenkin välineen ulkopuolisiin tekijöihin ja erityisesti osallistumisen vaikuttavuuteen.

Kansalaisia lähellä oleva asia motivoi osallistumaan enemmän kuin yleisempi asia, ja asukkaista itsestään lähtenyt aloite herättää innostusta enemmän kuin viranomaisten esiin nostama osallistumisen aihe. Kansalaislähtöiset aloitteet, verkkokeskustelut ja muut verkkosovellukset sekä verkkoyhteisön ylläpito vaativat kuitenkin määrätietoista työtä, jatkuvuutta ja uskottavuutta. Toisaalta ongelmana on viranomaispuolen sitoutumisen heikkous kansalaislähtöisissä hankkeissa. Osallistumiselle on luonnollisesti vakavampi pohja, jos siihen tarjotaan mahdollisuus viranomaisen palvelimella. Jonkinlainen yhteistyö antaisi ehkä hedelmällisimmän tuloksen, mutta siinä nähdään vaikeutena – usein turhaan – vastakkainasettelu, epäluulo ja luottamuspula.

Tärkeintä osallistumisen motivoinnissa on kuitenkin se, miten osallistuminen vaikuttaa ja millaisia kokemuksia vaikuttavuudesta on aiemmin saatu. Tähän kysymykseen verkko-osallistuminen ei tuo vastausta, ja sellaisen illusion syntymistä olisi vältettävä, että verkko-osallistuminen olisi vaikuttavampaa kuin muut osallistumisen tavat. Se voi olla helpompaa, nopeampaa, havainnollisempaa ja keskustelelevampaa osallistumista kuin perinteiset kuulemiset, yleisötilaisuudet, yksittäiset yhteydenotot tai joukkoviestimien käyttö, mutta vaikutukset riippuvat muista tekijöistä kuin välineestä.

Verkkoviestinnän mahdollisuuksiin erilaisten suunnitelmien esittelyssä tässä käsitelty aineisto avaa rohkaisevia näkymiä. Perinteisten suunnitelmien, esimerkiksi kaavapiirrosten siirtäminen verkkoon ei vielä kohenna muuta kuin tiedon jakelua, mutta pidemmälle vietyjen havainnekuvien ja yleisötilaisuuksien tapaan esiteltyjen suunnitelmien verkkolevitys yhdistää tehokkaan jakelun ja ymmärrettävän esitystavan. Kysymykset, keskustelu ja jopa reaaliaikainen vuoropuhelu on verkossa mahdollista ja monille helpompaa kuin yleisötilaisuuksiin osallistuminen. Verkkokeskustelun

kulttuurin tosin on parannuttava monin tavoin nykyisestä ennen kuin siitä on todellista hyötyä. Samoin verkkoäänestykset ovat vielä nykyisellään pinnallisia, valikoivia ja epävarmoja. Myös esittelytekniikan, suunnittelutyökalujen, verkkonopeuksien ja ohjelmistovalmiuksien pitää kehittyä nykyisestä, mutta periaatteessa interaktiivinen eri vaihtoehtojen kokeilu ja jopa omien esitysten piirtäminen on jo nyt verkon kautta mahdollista.

Todellisen osallistumisen motiiviin liittyy tarpeellisen tiedon saaminen. Tietoverkko tarjoaa tiedon jakeluun erinomaisen kanavan, mutta ongelmana on jo nyt tiedon valtava määrä. Tiedon jäsentelyyn ja työstämiseen täytyy kiinnittää yhä enemmän huomiota, ja silti tarpeellisen tiedon löytyminen on verkkokansalaisen oman toimeliaisuuden varassa.

Tiedottajilla ja toimittajilla on ammattikuntina keskeinen rooli verkkomedian sisältöjen tuottajina, tiedon muokkaajina ja järjestäjinä. Osallistumisen pohjalla tarvittavan perustiedon pitää kuitenkin lähteä sieltä, missä asioita valmistellaan. Asioiden valmistelussa pitää edelleen kehittää avoimuutta ja nähdä osallistuminen resurssina. Julkisen sektorin toimintakulttuurin muuttuminen on hidasta, mutta se on selvästi jo meneillään. Tiedottajien ja journalistien pitää pystyä tukemaan tätä kehitystä ja tuomaan mukaan asukkaiden näkökulmaa. Perinteiset tiedotusvälineet selvästikin vielä hakevat verkkojulkaisuilleen omaa linjaa, joka saattaisi löytyä vuorovaikutuksen ja yhteisöllisyyden lisäämisen kautta.

Suoran demokratian ja myös verkko-osallistumisen henkisenä esteenä nähdään usein pelko edustuksellisen demokratian merkityksen pienenemisestä. Tämän tutkielman esimerkkiaineiston ja muiden tutkimusarvioiden perusteella voidaan olettaa, että edustuksellinen demokratia kyllä muuttuu, mutta ei menetä merkitystään. Kansalaisten suora osallistuminen voi antaa tarpeellista käyttövoimaa edustuksellisille elimille, joiden on nähtävä tämä välttämättömänä vaalien välillä käytävänä vuoropuheluna, joka antaa lisätietoa varsinaisen päätöksenteon pohjaksi. Ydinkysymys on kuitenkin vastuu: suora demokratia ei voi samalla tavalla kantaa vastuuta toisiinsa kietoutuvista päätöksistä kuin vastuun kantajiksi valitut edustajat, ja tämä on myös verkko-osallistumisessa tehtävä selväksi. Osallistumismahdollisuudet tarjoavat yhden tavan opettaa vastuun kantamista ja seurauksien punnitsemista, mutta edes virtuaalisissa torikokouksissa ei päästä sellaiseen syvällisyyteen, että päätöksiä voitaisiin tehdä vähänkään mutkikkaissa asioissa.

Kunnan tehtäväkentällä on monta sektoria, joilla verkko-osallistuminen on mahdollista. Tässä tutkielmassa on tarkasteltu lähinnä kaupunkisuunnittelua, joka ehkä on otollisin – ja myös haastavin – alue verkkomedian käyttöön. Kaupunkisuunnittelupelin kaltaisia virikkeitä kannattaa kehitellä. Suunnitelmien esittelyä, palautetta ja keskustelua on syytä pitää yllä monesta syystä: työn rationalisoinnin, tehokkaan tiedottamisen, avoimen ja onnistuneen suunnittelun sekä myös itseisarvona kuntalaisten osallistumisen takia. Yleisten vaalien äänestysaktiivisuuden kohottamiseksi verkkomedia tarjoaa mielenkiintoisen alustan – jo ennen kuin päästään varsinaisiin teleäänestyksiin asti. Kiinnostavaa olisi myös pureutua verkossa yllättävänkin suosittuihin pöytäkirja-aineistoihin: mitä tämä kiinnostus poikisikaan, jos esityslistoja julkaistaisiin entistä havainnollisemmin, jos valmisteltavat asiat saataisiin esille jo vähän ennen kuin ne julkaistaan esityslistalla ja jos lista-asioista syntyisi aitoa vuoropuhelua ennen päätöksentekoa.

Verkkoon pääsyn mahdollisuudet paranevat nopeasti verrattuna esimerkiksi puhelimen yleistymiseen. Infrastruktuurin rakentaminen on kuitenkin ennen muuta resurssikysymys, eikä se tästä syystä käy niin nopeasti kuin itse välineen nopeus antaisi olettaa. Vastuu verkkoon pääsystä on jakautunut julkisen vallan, kaupallisten palvelujen ja kansalaisten itsensä kesken, eikä vastuunjako mahdollisimman nopean verkottumisen aikaansaamiseksi tasapuolisesti kaikkialla ole kovin helppo tehtävä. Julkisen vallan ei pitäisi sekoittaa vapaata kilpailua, mutta kaikkialla verkkojen vetäminen

tai nettikahviloiden pitäminen ei ole kaupallisesti kannattavaa. Tasapuolisuutta voisi edistää verkko- ja laiteinvestointien tukeminen verohelpoituksin siellä, missä se on keskimääräistä kalliimpaa.

Eräissä projekteissa on lähdetty siitä, että verkkoon pääsy on kaikille kuuluva osa kansalaisuutta. Tätä hyvää ajatusta vastaan sotii Internetin käyttö yhteiskunnallisten asioiden hoidon ohella yhtä hyvin ja enemmänkin myös kaupallisiin tarkoituksiin, viihteeseen ja jopa vahingolliseen ja laittomaan toimintaan. Samoin voidaan pohdiskella, onko paikallisten viranomaisten vastuulla järjestää paikallista osallistumista varten väline, jota käytetään maailmanlaajuiseen surffailuun. Kaikenlainen sääntely ja rajoittaminen on vastoin Internetin luonnetta vapaana verkkojen verkkona ja sitä paitsi teknisesti myös melko vaikea toteuttaa. Luontevin toimija verkkokansalaisuuden fyysisten edellytysten rakentamisessa on ehkä ylikansallinen organisaatio kuten Euroopan unioni tai Yhdistyneiden Kansakuntien alaiset järjestöt.⁶ Paikalliset kokemukset esimerkiksi Ylä-Karjalasta tai Tampereen Viinikasta kuitenkin osoittavat, että globaali verkko toimii hyvin naapurusten keskusteluareenana ja paikallisen osallistumisen virittäjänä.

Alussa esittämäni oletukset saavat tiivistetysti seuraavat vastaukset:

- Kuntalaisten aktiivisuutta voidaan kasvattaa jossain määrin tarjoamalla osallistumiseen kiinnostavia keinoja. Aktiivisuuden tärkeimmät tekijät ovat kuitenkin toiset: asioiden tärkeys ja läheisyys, tarve korjata ongelmia sekä usko osallistumisen vaikuttavuuteen.
- Tietoverkko laajentaa osallistuvien joukkoa niiden piirissä, joiden on jostain syystä vaikea muulla tavoin esittää mielipiteitään. Verkko-osallistumisen painoarvo on suhteutettava sen kattavuuteen, jota on kehitettävä eri tavoin.
- Tietoverkko lisää kuntalaispalautetta ja helpottaa teknisesti mielipiteiden käsittelyä: mielipiteiden huomioon ottaminen riippuu edelleen niiden sisällöstä.
- Entistä havainnollisempi ja viihteellisempi esitystapa innostaa tutustumaan asioihin, auttaa ymmärtämään monitahoisia kysymyksiä ja helpottaa vuoropuhelua kuntalaisten ja suunnittelijoiden kesken, ja edesauttaa näin yhteisten asioiden valmistelua.

7.3 Verkko-osallistumisen toteutuminen

Pääväittämani tämän selvityksen perusteella on, että verkko-osallistuminen on mahdollista ja siinä voidaan päästä ajatusleikkinä jopa Platonin 5 040 asukkaan ihanneyhteisön suoraan demokratiaan. Tämän tavoitteen saavuttaminen on kuitenkin monien edellytysten takana.

Ensinnäkin kehityksen pitää olla tasapainoista: verkkoon pääsyn, toimivien sovellusten rakentamisen, kansalaisten motivoitumisen, riittävän osanoton saavuttamisen, keskustelukulttuurin kehittymisen sekä valmistelu- ja päätöksentekomenetelmien mukautumisen täytyy edetä rinta rinnan, joka lohkolla määrätietoisesti ja maltillisesti. Nopeaan tekniseen kehitykseen tuudittautuminen saattaa rapauttaa motiivivia, kun verkkoon pääsy ei olekaan heti kaikille mahdollista. Huono osanotto puolestaan voi turhaan viedä pohjaa uusien sovellusten testaamiselta. Henkilön sähköinen tunnistaminen on perusehto vaikuttavalle osallistumiselle; kunnan pitää voida luottaa siihen, että osallistujat ovat kunnan jäseniä.

⁶ Ruotsin hallitus on päättänyt käyttää 8,3 miljardia kruunua laajakaistaverkon rakentamiseen jokaiseen talouteen (Lammi 2000).

Toiseksi verkko-osallistumisen sisältöjen pitää olla rajattuja, konkreettisia ja yksinkertaisia. Paikallisella tasolla osallistumista saadaan viritettyä sopivalla markkinoinnilla ja erilaisia osallistumisen keinoja rinnakkain käyttämällä. Verkkomedia soveltuu taustatietojen esittämiseen sekä osallistumisen nopeaan ja helposti analysoitavaan toteuttamiseen sekä monenlaiseen vuoropuheluun. Verkossa osallistuminen voidaan tehdä mielenkiintoiseksi, aktivoivaksi ja helpoksi. Osallistumista ei kuitenkaan pidä laimentaa liian monilla kysymyksillä, liian tiheällä osallistumisen vaatimuksella.

Kolmanneksi onnistuakseen verkko-osallistumisen pitää olla realistisella tavalla vaikuttavaa. Päätöksentekojärjestelmän pelisäännöt pitää tehdä selviksi kaikille osapuolille, eikä verkko-osallistumisen pidä kuvitellakaan muuttavan tätä järjestelmää. Samalla kuitenkin näin saatava lisätieto ja palaute kansalaisilta pitää ottaa huomioon asioita valmisteltaessa. Tähän pitää sitoutua etukäteen ja siitä tulee raportoida jälkeensä. Nopean välineen luonteen mukaisesti myös palautteen vaikutusten pitäisi näkyä kohtuullisen nopeasti – jos ei lopullisina päätöksinä, niin ainakin selkeästi ilmaistuina suunnitelmien tarkistuksina.

Kuvitelmani siitä, miten verkko-osallistuminen parhaimmillaan – ja myös realistisesti – voisi toimia paikallisella tasolla, rakentuu tähän tapaan:

Tampereen kaupungin kaavoitusyksikössä levitetään vuonna 2010 pöydälle Viinikka–Nekalan kaupunginosan kartta ja ryhdytään miettimään, miten kaupunginvaltuuston hyväksymän yleiskaavan tavoitetta kaupunkikuvan uudistamisesta voitaisiin soveltaa tällä alueella. Kaavoittajat tutkivat mahdollisia uudistuskohteita, päättävät alueen rajauksesta ja sopivat asukkaiden kuulemisesta. Noin 5 040 asukkaan kokoon kasvaneen Viinikka–Nekalan väkeä kutsutaan yleisötilaisuuksiin tiedotusvälineissä, alueen omilla verkkosivuilla sekä joka kotiin jaettavilla kutsuilla. Verkkosivuilla avataan keskustelu alueen tulevaisuudesta, ja kaavoittajat toivovat asukkailta ajatuksia uudistustyön pohjaksi.

Yleisötilaisuuksissa esitellään alueen historiaa, rakennetta ja yleiskaavan tavoitteita. Yleisöltä tulee muutama terävä kommentti vanhan varjelemisesta, puistojen säilyttämisestä ja palvelujen tarpeesta – samat ajatukset, jotka jo on saatu lukea verkkokeskustelusta. Yleisötilaisuudet televisioidaan reaaliaikaisesti alueen verkkosivujen kautta ja niistä toimitetaan yhteenveto keskustelupalstan yhteyteen. Tiedotusvälineet uutisoivat käynnistyneestä uudistushankkeesta.

Verkkosivuille tehdään suunnittelusivusto, jonka runkona on arkkitehtiopiskelijoiden kuvitelma yleiskaavan tavoitteet täyttävästä Viinikka–Nekalan alueesta vuonna 2030. Nykyiseen maisemaan liitetyt havainnekuvat antavat erilaisia vaihtoehtoja tavoitteen toteuttamiseksi. Opiskelijoiden työtä höystää keskustelu, jota kaavoittajat pohjustavat omilla kommentteillaan piirretyistä vaihtoehdoista. Taustatietoja on klikattavissa lainsäädännöstä ympäristökartoitukseen. Alueen karttaan ja valokuviiin liittyy itsesuunnittelualusta, jossa verkkosivuilla kävijä voi piirtää oman ehdotuksensa kaupunginosan tulevaisuudesta. Pienten palkintojen kannustamana myös eläkeläinen Veera Viinikka jaksaa napautella oman kuvitelmansa tulevien sukupolvien kaupunginosasta, vaikka kaupunkisuunnittelun taustatietoihin jää paneutumatta ja keskustelukin vain vilkaisun varaan. Naapurin nuorelle herralle hän kuitenkin lähettää sähköpostia, että tämä puhuisi vanhan koivukujan puolesta.

Kaavoitusvirastossa siirretään henkilön sähköisen tunnistamisen kautta tulleet Viinikan ja Nekalan asukkaiden vastaukset laskentaohjelmaan, joka seuloa niistä suosituimmat valinnat ja sanallisten kommenttien tiivistelmän. Kyselystä tehdään vielä uusi markkinointikierron ja tähdennetään, että kirjaston, koulun ja päiväkodin verkkoyhteydet ovat asukkaiden käytettävissä. Lopulta osanotto päättyy 55 prosenttiin, mikä on kunnallisvaalien tasoa.

Seuraa kyselyn tulosten julkistaminen ja palkintojen jako. Suosituimmat valinnat ja eniten toivotut yksityiskohdat saavat jatkotyöskentelyssä pääpainon, mutta kaikki asukkaiden omat ehdotukset liitetään suunnitteluaineistoon ja jätetään verkkoon keskustelun pohjaksi. Kaavoitusvirasto ilmoittaa aloittavansa varsinaisen kaavoitusprosessin osallisuusperiaatteiden mukaisesti. Erilliskysymyksenä ympäristölautakunnalle viedään heti esitys tarpeettomaksi käyneen muuntajarakennuksen muuttamisesta nettikahvilaksi verkkoäänestyksessä voittaneen vaihtoehdon mukaisesti. Päätösesityksen mukaan kaupunki voisi saneerata tilan ja järjestää verkkoyhteyden, yrityksiltä odotetaan laiteratkaisuja, ja Viinikkalan verkkoyhteisö vastaisi kahvilan toiminnasta.

Lähteet:

- Ahtisaari, Martti: Demokratia ja kansalaisyhteiskunta tulevaisuuden Euroopassa. Puhe eurooppalaisessa asiantuntijakonferenssissa ”Elinikäinen oppiminen, vapaa sivistystyö ja kansalaisyhteiskunta”, Turku 20.9.1999, <<http://www.tpk.fi/>>, 22.9.1999.
- Alhoniemi, Ismo: Jokainen voi nyt olla kaavoittaja. *Demari* 17.6.1999.
- Annanolli, Irmeli & Seppälä, Jari (1999): Virtuaalikaupungit oppimisen tukena. Seminaariesitelmä 15.4.1999. Tietojenkäsittelyopin laitos, Tampereen yliopisto.
<<http://www.uta.fi/~js25020/virtkau0.htm>>, 16.3.2000.
- Anttiroiko, Ari-Veikko (1998a): Tietoyhteiskunta, kunnallishallinto ja demokratia. Kuntapuntari 3/97, Tilastokeskus. Verkkoversio 20.2.1998, <<http://www.uta.fi/~kuaran/kunnat.html>>
- Anttiroiko, Ari-Veikko (1998b): Retki virtuaalikaupunkiin. Alustus ISFI-projektin teemaseminaarissa Tampereella 12.2.1998, <<http://www.uta.fi/~kuaran/virtuaalikunta.html>>, 6.3.2000
- Anttiroiko, Ari-Veikko (1999): Tamperelaiset vapauden valtakunnassa. Näkökulmia uudistuvan demokratian ihmeelliseen maailmaan. Verkoartikkeli,
<<http://www.uta.fi/~kuaran/kansalaiset1.html>>, 21.9.1999.
- Anttiroiko, Ari-Veikko (2000): Paikallinen tietoyhteiskuntakehitys, luentosarja. Kunnallistieteiden laitos, Tampereen yliopisto.
- Arena 2000 – Virtual Helsinki. <<http://www.helsinkiarena2000.fi/projekti/arkisto/23-5-1996.html>>, 22.3.1999
- Arto, Juhani: Verkko vie kentän äänen kabinetteihin ja sähköistää kuntalaisten palvelua. *Journalisti* 14.12.1999.
- Asunmaa, Pentti, Kuoreveden kunnanjohtaja: alustus Tampereella 31.8.1995.
- Asunmaa, Pentti: sähköpostihaastattelu 6.3.2000.
- Barber, B. (1984): *Strong Democracy: Participatory politics for a new age*. University of California Press.
- Becker, Theodore L.(1995): Etä-äänestämisestä teledemokratiaan. Kokemuksia USA:sta ja Kanadasta. Auli Keskinen (toim.): *Teledemokratia – tietoverkot ja yhteiskunta*. Painatuskeskus Oy, Helsinki.
- Bolognan verkkosivut: <<http://www.comune.bologna.it/bologna/MappaWelcome.html>>, 28.2.2000.
- Borg, Olavi (1995): Demokratia ja tietotekniikka. Auli Keskinen (toim.): *Teledemokratia – tietoverkot ja yhteiskunta*. Painatuskeskus Oy, Helsinki.

Castells, Manuel (1989): *The Informational City*. TJ Press, Padstow.

Cybertown Colony, verkkoyhteisö: <<http://www.cybertown.com>>, 6.4.1999

Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky. Tietoyhteiskunnan strategisen kehittämisen lähtökohdat ja päämäärät. Suomen itsenäisyyden juhlarahasto Sitra 206, Hakapaino Oy, Helsinki 1998.

Eurooppa-tiedotus, puhelinhaastattelu 6.3.2000.

Europrix '99 winners, ohjelmalehtinen. Tampere 1999.

Government on the Web: Report by the Comptrolles and Auditor General. *The Times* 15.12.1999.

Guidi, Leda, Bolognan Iperbole-kansalaisverkon johtaja: haastattelu 6.2.2000.

Halme, Antti (1996): Maailmankylästä tuli kaupunki. *Helsingin Sanomat* 26.5.1996.

Halme, Antti (1997): Virtuaaliset kaupungit World Wide Webissä. Mediatieteen Pro Gradu - tutkielma, mediatieteen laitos, Lapin yliopisto. <<http://urova.fi/~tt/mediax/virt.htm>>, 19.3.1999.

Hannula, Ilkka & Linturi, Risto (1998): *Sata ilmiötä 2000–2020. Virtuaali-Helsinki ja kybermyyrä*. Yritysmikrot Oy, Helsinki.

Haveri, Arto: Virtuaaliseen hallintoon linjanvetoja. *Aamulehti* 21.4.1999.

Heikkilä, Heikki & Kunielius, Risto (1999): Pelkkä asenne ei riitä. Maasilta, Mari (toim.): *Journalismin muutoskaruselli*. Journalismin tutkimusyksikkö, tiedotusopin laitos, Tampereen yliopisto. Vammalan Kirjapaino Oy, Vammala.

Heikkilä, Heikki & Kunelius, Risto (2000): *Julkisuuskoe*. Kansalaiskeskustelun opetuksia koneistoille. Kunnallissalan kehittämissäätiön tutkimusjulkaisut, nro 21, Vammalan Kirjapaino Oy, Vammala.

Heinonen, Ari (1998): *Raportteja verkkojournalismista*. Journalismin tutkimuksen ja kehitystyön yksikkö, Tiedotusopin laitos, Tampereen yliopisto, Jäljennepalvelu, Tampere.

Helenius-Mäki, Leena (2000): Teledemokratia ja kansalaisten osallistuminen – case Tampereen Talousfoorum. Aluetieteen Pro Gradu -tutkielma, aluetieteen ja ympäristöpolitiikan laitos, Tampereen yliopisto.

Helsingin kaunein puisto -kilpailu 1999. *Helsingin Sanomat*, Verkkoliite. <<http://www.helsinginsanomat.fi/kaupunki/>>, 9.11.1999.

Het eerste Amsterdamse referendum in perspectief, Otto Cramwinckel Uitgever 1992.

Hietala, Pentti (1998): Internet-pohjaiset oppimisympäristöt, luentosarja. Tietojenkäsittelyopin laitos, Tampereen yliopisto.

Hill, Dilys M. (1994): *Citizens and Cities*. Urban Policy in the 1990s. Harvester Wheatsheaf, Biddles Ltd, Guildford and King's Lynn.

Hintikka, Kari A.(1996): Uusi media – viestintäkanava ja elinympäristö, teoksessa *Johdatus uuteen mediaan*, toimittaneet Minna Tarkka, Kari A. Hintikka ja Asko Mäkelä, Oy Edita Ab, Helsinki.

Huizinga, Johan (1984/1938): *Leikkivä ihminen*. WSOY, Juva.

Hyry, Anna-Leea: Ranta-Tampellan alueelle hahmotellaan vaihtoehtoja, lehdistötiedote 13.9.1999, Tampereen kaupungin viestintäyksikkö, <<http://www.tampere.fi/viy/tiedote/99/ratahahm.htm>>, 23.2.2000.

Hyvä, että kysytään. Pääkirjoitus. *Aamulehti* 2.4.1999.

Höyrylaiva Pohjolan www-sivut. <<http://www.sci.fi/~pohjola/>>, 2.3.2000.

Ijburg in VRML. <<http://www.vuurwerk.nl/avis/vrml/ijburg/ijburg.htm>>, 7.4.1999.

Internetin käyttäjien määrä maailmassa. Computer Industry Almanac, <<http://www.c-ia.com/199907ciaiu.htm>>, 8.3.2000.

Internetiin liitettyjen tietokoneiden määrä Euroopassa. RIPE DNS Hostcount, <<ftp://ftp.ripe.net/ripe/hostcount/RIPE-Hostcount>>, <<http://www.tieke.fi/tietopal/tilasto/ripehpa.htm>>, 8.3.2000.

Internetiin liitettyjen tietokoneiden määrä maailmassa. Network Wizards, Internet Domain Survey, <<http://www.nv.com>>, <<http://www.tieke.fi/tietopal/tilasto/nwhpa.htm>>, 8.3.2000.

Internet Tracking – Internetin tunnettuuden ja käytön kehitys Suomessa. Taloustutkimus Oy, <<http://www.toy.fi/tuotteet/internet/inet6.htm>>, 20.4.2000.

Janko, Uros (1998): Challenges of the Electronic Marketplace. Timmers, Paul, Stanford-Smith, Brian & Kidd, Paul T. (toim.): *Electronic Commerce: Opening Up New Opportunities for Business*. G8 Conference – A Global Marketplace for SME's, Manchester 8.9.1998. Cheshire Henbury, Wrights Ltd.

Julkishallinnon www-palvelut, Julkisen hallinnon tietohallinnon neuvottelukunta JUHTA, <www.intermin.fi/juhta/julkaisut>, 27.9.1999.

Jussila, Markku & Leino, Antti (1999): *net. verkkoviestinnän käsikirja*. Inforviestintä Oy, Karisto Oy, Hämeenlinna.

Järvi, Mikko, Tampereen kaupungin asemakaava-arkkitehti: haastattelu 17.2.1999.

Järvi, Mikko, Tampereen kaupungin asemakaava-arkkitehti ja Leinonen, Sakari, Tampereen kaupungin kaavoitusyksikön arkkitehti: haastattelu 27.12.1999.

Järvinen, Petteri: Internet-käyttäjäkysely 1998, <<http://www.pjoy.fi/tutkimus/kt98/kt98-teledem.htm>>, 7.3.2000.

Kaasalainen, Esa: Nuoriso vaikuttaa netissä. *Helsingin Sanomat*, Tieto&kone -sivu 15.1.1999,

Kanerva, Jukka: Verkko vie suoraan demokratiaan. *Helsingin Sanomat* 25.6.1998.

Kansalaiskioski: <<http://www.tampere.fi/mielipid/kioski/>>, 2.3.2000.

Kansalaiskuntaa kehittämään. Pääkirjoitus. *Helsingin Henki*, Helsingin kaupungin henkilöstölehti, 26.1.2000.

Kansalaismielipide ja kunnat. Ilmapuntari 1997, Kunnallisanalan kehittämissäätiö, Vammalan Kirjapaino Oy, Vammala.

Kantakaupungin yleiskaava 27.5.1998. Tampereen kaupungin kaavoitusyksikkö 1998.

Keskinen, Auli (toim.) (1995): *Teledemokratia – tietoverkot ja yhteiskunta*. Painatuskeskus Oy, Helsinki.

Keskinen, Auli (1999): *Towards User Empowerment. On Development of Utilisation of Information and Communications Technology in Decision Making of Administrations*. Department of Political Science and International Relations, University of Tampere, Cityoffset Oy, Tampere.

Kivelä, Susanna & Mannermaa, Mika (1999): *Kuntien tulevaisuus*. Kunta-alan tulevaisuusbarometri 1999, Suomen Kuntaliitto, Helsinki.

Kohti verkkoasiointia. Sisäasiainministeriö, Helsinki 1999.

Koillismaan Tietoverkko: <<http://www.koillismaa.fi/>>, 7.11.1999.

Korhonen, Johanna: Kiitä ja moiti verkossa, verkkopalaute helpotti työtä HKL:ssä. *Helsingin Sanomat*, Tieto&kone -sivu 17.12.1999.

Kostamo, Eero (1995): *Suomi – tietoyhteiskunta 2010 -visio*. Suomi tietoyhteiskunnaksi – kansalliset linjaukset. Strategian perustelumuistiot. Valtiovarainministeriö, Painatuskeskus Oy, Vantaa.

Kotikatu-projekti: <<http://www.pp.clinet.fi/galleria/sivut/kotikatu.htm>>, 14.2.2000.

Koulu tietoverkkoon, hinnalla millä hyvänsä. *Suomen Kuvalehti* 12/96, 22.3.1996.

Kuittinen, Pekka (toim.): *Saavutettava www-julkaiseminen*. Arlainstituutti, Yliopistopaino, Helsinki 2000.

Kuntien on löydettävä asukkaansa osallistumaan. Pääkirjoitus. *Helsingin Sanomat* 8.2.2000.

Kuntien tiedottaminen. Uuden kuntalain tiedotuseriaatteet. Suomen Kuntaliitto, Kuntaliiton painatuskeskus, Helsinki 1995.

Kuntien www-ohjeet, Suomen Kuntaliitto 1996/1998: <<http://www.kuntaliitto.fi/kuntawww/>>, 12.3.2000.

Kurkijärvi, Lassi (2000a): Tarina hiipii tietokonepeleihin. *Aamulehti* 4.3.2000.

- Kurkijärvi, Lassi (2000b): Lohikäärmesolan monivalintatehtävä. *Aamulehti/Allakka* 4.3.2000.
- Kuusisto, Päivi & Sirkkunen, Esa (1999): *Journalismi uuden kynnyksellä*. Journalismin tutkimusyksikkö, tiedotusopin laitos, Tampereen yliopisto, Tampereen Yliopistopaino Oy, Tampere.
- Laiho, Ulla-Maija (2000): Osallisuushanke – missä ollaan ja mihin pyritään. Visionääri – Visionären 1/2000. Suomen Kuntaliiton tutkimus- ja kehitysvastuualueen tiedote, maaliskuu 2000.
- Laine, Ritva (1999): *Hyvä ympäristö – yhteinen etu*. Opas maankäyttö- ja rakennuslain soveltamiseen. Suomen Kuntaliitto, Helsinki.
- Laki sähköisestä asioinnista hallinnossa (1999): Säädöskokoelma N.o 1318/1999, oikeusministeriö.
- Lammi, Minna: Kaavat tulossa verkkoon. *Helsingin Sanomat*, Tieto&kone -sivu 10.9.1999.
- Lammi, Minna: Joka niemeen, notkoon ja saarelmaan. *Helsingin Sanomat*, Tieto&kone -sivu 21.5.2000.
- Laukka, Petri, Kalevan verkkolehden toimittaja: sähköpostihaastattelu 11.11.1999.
- Leino, Helena (1999): Vuores-prosessin osallistumiskäytännöt. Tutkimus uuden maankäyttö- ja rakennuslain soveltamisesta. Asumisen ja ympäristön tutkimuksen yksikkö, sosiaalipolitiikan laitos, Tampereen yliopisto. Tampereen kaupungin painatuskeskus.
- Lenos, Steven, Instituut voor Publiek en Politiek: alustus Citizens' Agenda 2000 -konferenssissa Tampereella 4.12.1999, <<http://www.publiek-politiek.nl/>>, 28.2.2000.
- Leppänen, Kari: Internet lisää myös epätasa-arvoa. *Kunta ja Me* 16/99.
- Lietsala, Katri: Raportti Kansalaiskioskin toiminnasta, joulukuu 1999.
- Liff, Sonia: Social Inclusion in the Information Society: The role of public access provision in the UK and USA, alustus CIPA'99 -konferenssissa Tampereella 19.8.1999.
- Liikanen, Erkki, komissaari: puhe Citizens' Agenda 2000 -konferenssissa Tampereella 3.12.1999.
- Liikkanen, Ritva: Kansanäänestys on kunnallista kosmetiikkaa. *Helsingin Sanomat* 25.2.2000.
- Lilja, Raimo: Sähköposti voi laajentaa demokratiaa. *Aamulehti* 30.3.1998.
- Lindgren, Christer, Lindgren, Katarina & Lidman, Christer (1996): IT och Internet i kommunerna. Är det lönsamt? Institutet för kommunal ekonomi, Stockholms universitetet.
- Linturi, Risto, Mannermaa, Mika & Hannula, Ilkka (1998): *Tietoyhteiskunta 2005*. Muuttujat ja skenaariot. Suomen itsenäisyyden juhlarahasto Sitra 184, Hakapaino Oy, Helsinki.
- Locality in the Global Net – Paikalliset sisällöt verkkomediassa -projektin verkkosivut, <<http://mansetori.uta.fi/>>, 7.11.1999.

London, Scott (1995): Teledemocracy vs. Deliberative Democracy: A Comparative Look at Two Models of Public Talk, *Journal of Interpersonal Computing and Technology*, Vol 3, No2, <<http://www.west.net/~insight/london/tele.htm>>, 29.2.2000.

Luottokunnan verkkosivut: <<http://www.luottokunta.fi/visaset/visaturvallisuus.html>>, 15.3.2000.

Luukkonen, Jussi (1996): *Viestinnäntekijän multimediaopas*. Inforviestintä Oy, WSOY, Porvoo.

McLean, Iain (1986): Mechanisms for democracy. Teoksessa *New Forms of Democracy*, toim. David Held & Christopher Pollitt, SAGE Publications Ltd, London.

Merita Pankin verkkosivut: <<http://www.merita.fi/s/solotori/osta/>>, 15.3.2000.

Miettinen, Anssi: EU: kaikille kansalaisille pääsy verkkoon viidessä vuodessa. *Helsingin Sanomat* 23.11.1999.

Muhonen, Tuomo: Sähköisen asioinnin ja palvelujen kehittäminen, HM&V Research Oy, alustus Tampereella 7.3.2000.

Mäkimattila, Pirkko (toim.): *Toimittaja ja internet – opas tietokoneavusteiseen journalismiin*. Journalismin tutkimuksen ja kheytystyön yksikkö, Tiedotusopin laitos, Tampereen yliopisto, Digiprint, Tampere 1998.

Mäkinen, Maarit (1999a): Yhteisöt verkkomediassa. Raportti alueellisista ja sosiaalisista yhteisöistä verkkomediassa. Osaraportti projektissa Paikallisuus verkkomediassa, Locality in the Global Net. Journalismin tutkimusyksikkö, tiedotusopin laitos, Tampereen yliopisto.

Mäkinen, Maarit (1999b): Internet yhteisöjen palveluksessa. Raportti eräiden yhteisöjen Internet-verkkohankkeista Yhdysvalloissa. Osaraportti projektissa Paikallisuus verkkomediassa, Locality in the Global Net. Journalismin tutkimusyksikkö, tiedotusopin laitos, Tampereen yliopisto.

Mälkiä, Matti (1996): Kansalaiset ja hallinto tietoyhteiskunnassa. Tietoliikenneverkot kunnallisen osallistumisen ja vuorovaikutuksen välineenä. *Kunnallistieteellinen aikakauskirja* 24(4).

Mälkiä, Matti (1998): Kieli, vuorovaikutus ja valta tietoyhteiskunnassa. *Hallinnon tutkimus* 3/1998.

Naisbitt, John & Aburdene, Patricia (1990): *Megatrendit 2000. Kohti uutta vuosituhatta*. WSOY, Juva.

Niemelä, Jari: Valtuusto koolla budjettiasioissa. *Tamperelainen* 17.4.1999.

Oulun yleiskaava 2020, <http://www.ouka.fi/suunnittelu/index_keskustelu.html>, 10.3.2000.

Paavo Lipposen I hallituksen ohjelma: <<http://www.vn.fi/vn/suomi/hallitus1995/vh14f.htm>>, 25.2.2000.

Paikallisjournalismia uusmediaan. Locality in the Global Net – Paikalliset sisällöt verkkomediassa -projektin lehdistötiedote 23.4.1998.

<<http://www.uta.fi/y/yo/hallinto/tiedotus/tiedotteet/2698.html>>, 7.11.1999.

PARADDIS-projekti: <<http://www.dmi.tut.fi/paraddis/kotisivu/>>, 28.2.2000.

Pasanen, Tiina (1999a): Kunnat luottavat verkkodemokratiaan. *Kuntalehti* (15/99), 16.9.1999.

Pasanen, Tiina (1999b): Tulevaisuuden tutkija: Ihmisillä on oltava mahdollisuus myös sähköiseen asiointiin. ”Verkkodemokratia edellyttää uskallusta ja aktiivisuutta”. Marja-Liisa Viherän haastattelu. *Kuntalehti* (15/99), 16.9.1999.

Peeters, Bruno, Antwerpenin apulaiskaupunginjohtaja: alustus International Conference on Information and Communication Technologies in Public Administration -konferenssissa Sinaiassa, Romaniassa 26.10.1999.

Pihlaja, Jaakko: Kosketusnäyttö vie Kotkassa tietoverkkoon. *Helsingin Sanomat* 3.1.1999.

Pietilä, Kauko & Sondermann, Klaus (1994): *Sanomalehden yhteiskunta*. Yhteiskuntatieteiden tutkimuslaitos, Vastapaino. Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.

Pirkanmaan palvelutietoprojekti: <<http://www.tampere.fi/pipa/>>, 29.2.2000.

Platon (427–347 eKr): *Teokset, kuudes osa: Lait*. Otava, Keuruu 1986.

Puhto, Sanna: Koko kansa kiinteästi verkkoon. Professori Hannu H. Karin haastattelu. *Helsingin Sanomat*, Tieto&kone -sivu 10.12.1999.

Rainio, Antti & Kautto-Koivula, Kaisa (toim.) (1998): *Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky. Liiteosa: Tietoyhteiskunnan kehittämisen perustelut*. Suomen itsenäisyyden juhlarahasto Sitra, Hakapaino Oy, Helsinki.

Rantanen, Jarmo, Tampereen kaupunginjohtaja: puhe Tampereen kaupunginvaltuuston talousseminaarissa 21.4.1999, <<http://www.tampere.fi/viy/tiedote/99/ratasemi.htm>>, 17.2.2000.

Ranta-Tampellan verkkosivut: <<http://www.tampere.fi/tiedotus/rtampella/>>, 23.2.2000.

Reinikainen, Juha: Viinikka ja Pispala verkossa, Käyttäjätutkimus paikallisyhteisöjen kotisivuista, Proseminariesitelmä 7.12.1999, Tampereen yliopisto 1999.

Rheingold, Howard (1993): *The Virtual Community*. <<http://www.rheingold.com/vc/book/>>, 16.3.2000.

Rheingold, Howard (1999): *The New Interactivism: A Manifesto for the Information Age*, <<http://www.voxcap.com/anon/c8368/cover.dhtml>>, 16.3.2000.

Ridell, Seija (1998): *Tolkullistamisen politiikkaa*. Acta Universitatis Tamperensis vol 617. Tampereen yliopisto, Tampere.

Ridell, Seija (1999a): Citizen-oriented publicness as a condition for electronic democracy – the case of Locality-project. Alustus CIPA ’99 -konferenssissa Tampereella 19.8.1999.

Ridell, Seija (1999b): Verkkoviestinnän haasteet journalismin yleisösuhteelle – Tapaus LOCALITY-hanke. Maasilta, Mari (toim.): *Journalismin muutoskaruselli*. Journalismin tutkimusyksikkö, tiedotusopin laitos, Tampereen yliopisto. Vammalan Kirjapaino Oy, Vammala.

Rieber, L.P. (1996): Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on blending microworlds, simulations and games. Educational Technology Research & Development, <<http://itech1.coe.uga.edu/Faculty/lprieber/play.html>>, 9.3.2000.

Rousseau, Jean-Jacques (1997/1918): *Yhteiskuntasopimuksesta*. 3. painos, Karisto Oy, Hämeenlinna.

Saarelainen, Anu (toim.) (2000): *Kyläteiltä tiedon valtateille – Oppiva Ylä-Karjala tienraivaajana*. Suomen itsenäisyyden juhlarahasto Sitra 235, Kevama Graf, Kuopio.

Sainio, Ari (1994): *Kohti kansalaisten kuntaa*. Suomen Kuntaliitto, Acta-sarja 40. Helsinki.

Salmela, Marja: Sitra ulottaisi paikalliset tietoverkot koko maahan. *Helsingin Sanomat* 2.2.2000.

Salmikangas, Anna-Maija: Osallisuusprojektien monet kasvot, Käsikirjoitus 1999, tiivistelmä verkossa: Veräväinen, Kristiina: Osallisuushanke etenee – väliarvioinnin tulokset käytettävissä, <<http://www.intermin.fi/suom/osallisuus/veravainen.html>>, 26.8.1999.

Sandt, Marita, Tampereen multimediakilpailun sihteeri: sähköpostiviesti 22.11.1999.

Sanomalehtien liitto, verkkolehtien linkit: <<http://www.sanomalehdet.fi/fi/linkit/>>, 27.9.1999 ja 7.11.1999.

Savolainen, Reijo (1998): *Tietoverkot kansalaisten käytössä*. Internet ja suomalaisen tietoyhteiskunnan arki, Tampereen yliopisto, Jäljennepalvelu, Tampere.

Savolainen, Reijo & Anttiroiko, Ari-Veikko (1999): *The Communicative Potentials and Problems of Teledemocracy*. Tampereen yliopistopaino Oy, Tampere.

Siivonen, Ville: Nekala kaipaa kadonneita palveluita. *Aamulehti* 2.8.1999.

Sinerkari, Kaarina: Osallistuva kuntalainen kateissa, Helsinki-konventti oli huolissaan kuntalaisten passiivisuudesta. *Helsingin Sanomat* 14.1.2000.

Sirkkunen, Esa (1998): Yhteisöllisyys journalismissa. Tiedotusopin laitos, Tampereen yliopisto, luento 21.10.1998.

Seppälä, Jari (1977): Televisioutisten aihevalinta, Tampereen yliopiston toimittajatutkinnon tutkielma, julkaistu MTV:n viestintäraportteja -sarjassa A 1/1977.

Seppälä, Jari: Virtuaalikaupungit avaavat oviaan, *Aamulehti* 14.5.1999.

Seppänen, Eija: Suomi tietoyhteiskunnaksi on nyt valtakunnan hankkeista suurin. *Tietoviikko* 3.2.1995.

Silmänlumetta. *Apu* 25–26/99, 24.6.1999.

SimCity, verkkoesittely: <<http://www.elavatkirjat.fi/product.idc?prodid=simstad>>, 9.3.1999.

- Sisäasiainministeriön osallisuushanke: <<http://www.intermin.fi/suom/osallisuus/>>, 26.8.1999.
- Sonninen, Antti-Pekka (1999a): Rakentamiselle suunta netin kaavapelistä. *Aamulehti* 17.6.1999.
- Sonninen, Antti-Pekka (1999b): Urheilun tuesta suurin ristiriita. Tampereen kaupunkilaisilla ja päättäjillä vähän suuria näkemyseroja talouden painopisteistä. *Aamulehti* 22.4.1999.
- Staffans, Aija, Rantanen, Heli & Zielinski, Jorma (1998): *Asukkaat verkossa – vaan ei satimessa*. Raportti Kotikatu-projektista, Helsingin Teknillinen Korkeakoulu, Libella Oy, Espoo.
- Suomen Kuntaliiton www-sivut: <<http://www.kuntaliitto.fi>>, 29.2.2000.
- Suomen perustuslaki. Vammalan Kirjapaino Oy, Vammala 2000.
- Suomi (o)saa lukea. Tietoyhteiskunnan lukutaidot, opetusministeriön työryhmän raportti 4:2000, <www.minedu.fi/julkaisut/lukutaidot.pdf>, 28.2.2000.
- Suomi tietoyhteiskunnaksi – kansalliset linjaukset*. Valtiovarainministeriö, Painatuskeskus Oy, Vantaa 1995.
- Sutela, Marja (2000a): Suora kansanvalta kunnassa – oikeusvertaileva tutkimus kansanäänestyksestä kunnan asukkaiden itsehallinnon toteuttajana. Kunnallisoikeuden / julkisoikeuden väitöskirja, Joensuun yliopisto. Tiivistelmä verkossa: <<http://www.joensuu.fi/tutkimus/sutela.html>>, 6.3.2000.
- Sutela, Marja (2000b): Kuntalainen osallistujana ja vaikuttajana. Paavo Hoikka (toim.): *Kunnat 2000-luvun kynnyksellä*. Näkökulmia kunnallisan alan tutkimukseen ja käytäntöihin. Tampereen yliopisto, 2. uudistettu painos, Tampereen Yliopistopaino Oy.
- Sutinen, Teija: Tietoverkko muuttaa ihmisen elämää enemmän kuin tieverkko aikoinaan. Toimitusjohtaja Matti Lehden haastattelu. *Helsingin Sanomat* 12.4.1999.
- Talousfoorumi budjetinteon pohjana. <<http://www.tampere.fi/talousfoorumi/uusin/index.htm>>, 27.4.2000.
- Talousfoorumi, verkkokysely tamperelaisille. <<http://www.tampere.fi/talousfoorumi/99/index.htm>>, 21.9.1999.
- Tampere 2000. Tietoa Tampereen taloudesta ja tapahtumista. Tampereen kaupungin viestintäyksikkö, Alprint Sanomalehtipainot Oy, Tampere
- Tampere 2020. Viinikka–Nekalan kaupunkisuunnittelupeli: <<http://www.tampere.fi/tiedotus/viinikka/frames.htm>>, 27.2.2000.
- Tampere palvelee verkossa. Tampereen kaupungin palvelutietoprojektin loppuraportti. Tampereen kaupunginkanslia 1999, <<http://www.tampere.fi/pati/>>, 28.9.1999.
- Tampere-foorumin verkkosivut: <<http://www.tampere.fi/ytoteto/yva/foorumi/formain1.htm>>, 5.5.2000.

Tampereen kaupungin kaavoitusyksikön verkkosivut:
<<http://www.tampere.fi/ytoteto/aka/index.htm>>, 23.2.2000.

Tampereen kaupungin mielipidesivut: <<http://www.tampere.fi/mielipid/>>, 1.3.1999.

Tampereen kaupungin tulosarviointiryhmä: Vaalitulokset Tampereella vuodesta 1964. Puhelintieto 8.3.1999.

Tampereen kaupungin verkkopalvelujen kehittämisohjelma – Vepa. Tampereen kaupunginkanslia 1999, <<http://www.tampere.fi/projekti/vepa/loppurap.htm>>, 28.9.1999.

Tampereen kaupunginhallitus 23.6.1996:
<<http://www.tampere.fi/kokous/kh/1997/23061500.0/13.htm>>, 17.2.2000.

Tampereen kaupunginvaltuusto 27.5.1998:
<<http://www.tampere.fi/kokous/kv/1998/27051300.0/13.htm>>, 17.2.2000.

Tampereen multimediakilpailu 1999: <<http://www.mindtrek.org/mmkilpa/paasarja.html>>, 17.2.2000.

Tampereen tulevaisuus on tiedossa – kaupunkipolitiikan suuntaviivat 2000-luvulle. Tampereen kaupunginkanslia 1997.

Thomas, John Clayton: Public Involvement in Public Administration in the Information Age: Speculations on the Effects of Technology. Alustus CIPA'99 -konferenssissa Tampereella 19.8.1999.

Tilastokeskus (1998): Kotitalouksien kulutusmenotutkimus -98. Puhelintieto 3.3.2000.

Tiedolla tietoyhteiskuntaan II (1999). Tilastokeskus, Yliopistopaino, Helsinki.

TietoVantaa. <<http://www.tietovantaa.fi/>>, 26.4.2000.

Torvinen, Sari: Jarmo Rantanen haluaa kansan vaikuttamaan. *Aamulehti* 18.4.1999.

Tre-D. Tampereen VRML-malli, <<http://www.uta.fi/hyper/projektit/tred/>>, 5.5.2000.

Tuittu, Hannu: Lupaava teledemokratia. *Helsingin Sanomat* 5.1.1999.

Tänään tästä -palsta. *Aamulehti* 6.–11.11.1999.

Uusi maankäyttö- ja rakennuslainsäädäntö (1999). Suomen Kuntaliitto, Kuntaliiton painatuskeskus, Helsinki.

Valtioneuvoston selonteko eduskunnalle kuntalain vaikutuksista kuntien hallintoon ja toimintaan 23.9.1999, <www.intermin.fi/suom/julkaisut/kuntaselonteko.pdf>, 7.3.2000.

Vehmas, Anne: Kohti avointa kaavoitusta. Osallistuvan suunnittelun periaatteita ja kokemuksia. Artikkelit Tampere-foorumin Paperifoorumi-julkaisussa 1/1999.

Well-verkkoyhteisö: <<http://www.well.com/>>, 16.3.2000.

Vesikansa, Jarkko: Klik, olen äänestänyt. *Suomen Kuvalehti* 22/99, 4.6.1999.

Verkkoon pääsyn paikat. Locality in the Global Net – Paikalliset sisällöt verkkomediassa -projekti, <<http://mansefoorumi.uta.fi/Paasy.htm>>, 27.2.2000.

Viherä, Marja-Liisa (1999): *Ihminen tietoyhteiskunnassa – kansalaisten viestintävalmiudet kansalaisyhteiskunnan mahdollistajana*. Turun kauppakorkeakoulu, Turku.

Vihiojan puistoon aiotaan rakentaa omakotitaloja. *Tamperelainen* 14.10.1999.

Viinikkalan verkkosivut. Locality in the Global Net – Paikalliset sisällöt verkkomediassa -projekti, <<http://manseyhteisot.uta.fi/viinikkala/>>, 20.6.1999

Virtual Reality Society, <<http://www.vrs.org.uk/>>, 19.3.1999.

WWW:n käyttö julkishallinnossa, Julkisen hallinnon tietohallinnon neuvottelukunta JUHTA JHS-suositus 129, 1.1.1996, <<http://www.intermin.fi/juhta/suosituksset/jhs129s.htm#0>>, 12.3.2000.

Väestörekisterikeskuksen verkkosivut: <<http://www.vaestorekisterikeskus.fi/>>, 15.3.2000.

Yli-Rajala, Juha, Tampereen kaupungin taloussuunnittelupäällikkö, haastattelu 22.2.2000.