

Telecom Business Research Center Lappeenranta  
Working Papers 18

Outi Cavén  
Hanna-Kaisa Ellonen  
Kari Heikkinen  
Miia Kosonen

## **E-demokratian ja elämysten arkea**

Telecom Business Research Center Lappeenranta  
Lappeenranta University of Technology  
P.O.BOX 20, FIN-53851 LAPPEENRANTA, FINLAND  
<http://www.lut.fi/TBRC>

ISBN 951-764-848-0  
ISSN 1456-9132  
ISBN 951-764-859-9 (URL: <http://www.lut.fi/TBRC>)

Lappeenranta 2003

## **ESIPUHE**

Julkaisun artikkelit liittyvät ajankohtaiseen teemaan: demokratian ja osallistumisen tulevaisuuden kehitys. Suomalainen hyvinvointivaltio julkisen sektorin tuottamine palveluineen tarvitsee tuekseen kansalaisten sitoutumisen yhteisen hyvän puolesta. Järjestelmän edellytyksenä on demokraattisen päätöksenteon rakenteiden ja käytännön toteuttamisen kehittäminen niin, että tällä hetkellä vielä koulussa olevat nuoret saadaan kiinnostumaan entistä voimakkaammin yhteisten asioiden hoitamisesta.

Artikkelikokoelmamme liittyy saumattomasti parhaillaan meneillään olevaan tutkimus- ja kehittämishankkeeseen, jossa luomme sekä sisältöjä että teknologiaa tukemaan nuorten kunnallista e-demokratiaa. Ampers –hanke (Ambient Personalised Society) eli nuoret ja mediayhteisöllisyys on ainutlaatuinen kombinaatio taiteiden, yhteiskuntatieteiden ja teknologian tutkimusta. Osallistujina hankkeessamme ovat erityisesti nuoret.

Käsitlemme kirjoituksissamme informaatioyhteiskunnan, virtuaaliorganisaatioiden ja tulevaisuuden osallistumisen visioita. Outi Cavén aloittaa kokoelman koko julkaisua taustoittavalla artikkelillaan. Kari Heikkinen jatkaa edellä mainittua teemaa pohtiessaan teknologian mahdollisuuksia tukea demokratian toteuttamisen arkea. Miia Kosonen on analysoinut sekä kaikenikäisille että erityisesti nuorille suunnattuja suomalaisia osallistumisen ja e-demokratian harjoittamisen sivustoja. Pelin henki –artikkelissa Cavén luo katseen virtuaalisen maailman pelisääntöihin ja uhkiin. Päättämme artikkelikokoelman menetelmälliseen katsaukseen, jossa Hanna-Kaisa Ellonen ja Outi Cavén esittelevät ryhmähaastattelun perusteita.

Artikkelikokoelma on ensimmäinen hankkeemme yhteisjulkaisu. Toivomme lukijoille mielenkiintoisia hetkiä ajatustemme ja tutkimuksen lähtökohtiemme tarkastelujen parissa.

Kouvolassa marraskuussa 2003

Tekijät

## **SISÄLLYSLUETTELO**

### **VIRTUAALIIHTEISÖT, MEDIA, E-DEMOKRATIA JA KANSALAISSUUS .....1**

Outi Cavén

### **TIETOVERKKOJEN TÄRKEIMMÄT TEKNIIKAT JA DEMOKRATIA..... 17**

Kari Heikkinen

### **VAIKUTTAMISEN JA OSALLISTUMISEN WEB-SIVUSTOT SUOMESSA.... 32**

Miia Kosonen

### **PELIN HENKI – KANSALAISET, ANONYMITEETTI JA ELÄMYKSIEN JANO ..... 48**

Outi Cavén

### **FOCUS GROUP –RYHMÄHAASTATTELU..... 63**

Hanna-Kaisa Ellonen, Outi Cavén

Outi Cavén

## **VIRTUAALIYHTEISÖT, MEDIA, e-DEMOKRATIA JA KANSALAISSUUS**

### **Johdanto**

Käsittelen artikkelissa ensin uuden teknologian aiheuttamia muutoksia politiikan ja viestinnän väliseen suhteeseen ja kommunikaation luonteeseen sekä muutoksen vaikutuksia eri toimijoiden rooleihin. Seuraavaksi kuvaan virtuaaliyhteisöjä eri kansalaisryhmien muodostamina eräänlaisina ”vapaina rakennelminä”, jotka syntyvät ja katoavat ellei niiden toiminnalle löydy kylliksi sisältöä ja konkreettista toimintaa. Liitän edelliseen teemaan ajatuksia ja havaintoja e-demokratian kehittämisestä länsimaissa. Kolmanneksi tarkastelen sekä yhteisöllisyyden että e-demokratian toimintamallien merkityksiä kansalaisuuden kehittymisen edellytyksinä. Kohdistan analyysini erityisesti siihen, miten uudenlaiset toiminta-areenat, Internet ja erilaiset palvelukonseptit, mahdollistavat kansalaisten osallistumisen ja vahvistavat mahdollisesti osallistumisen, dialogin, vuoropuhelun ja valtaistumisen (empowerment) prosessia. Lopuksi pohdin vielä Kouvolan e-demokratia -kehittämishankkeen tarkastelun avulla sitä, millaisia mahdollisuuksia erilaiset teknologia- ja sisältökonseptit saattavat tarjota vuoropuhelulle kansalaisten, nuorien, ja viranomaisten välille.

### **Virtuaalisuuden ja viestinnän muotojen kehittyminen**

Runsaan kolmen vuosikymmenen aikana olemme saaneet todistaa suurta muutosta erilaisten kansalaisyhteisöjen toimintamallien kehittämisprosesseissa. Perinteiset, erilaisten tavoitteiden ja osallistujien muodostamat, yhteisöt muodostavat edelleen suuren ja konkreettisesti jäsenyyteen ja läsnäoloon perustuvan toimivan yhteisömassan, joskin näidenkin organisaatioiden toimintamalleihin on usein sisällytetty esim. Internetissä ylläpidettäviä lisäpalveluja ja vuorovaikutuksellisia toiminta-areenoita. Perinteisten yhteisöjen rinnalle, voimakkaasti kasvavana ryhmänä, ovat kehittyneet erilaiset puhtaasti virtuaaliset yhteisöt, joiden syntymisen ja kasvun katalysaattorina toimivat monipuoliset ja nopeasti kehittyvät teknologiset ratkaisut, palvelukonseptit, laitteet ja ohjelmistojärjestelmät. Tämän kaltaisissa virtuaaliorganisaatioissa jäsenyys

voi olla täysin kasvotonta ja toiminta tapahtua puhtaasti virtuaalisena ja vapaaehtoisena verkostona ilman kontrollia tai muodollista ohjausta. Teknologian kehittymisen vauhdittajana tällaisille toiminta-alustoille on tukenut mm. globaali standardointitoiminta, jota Kari Heikkinen sivuaa omassa artikkelissaan tarkemmin.

Alusta alkaen voimakkaasti kaupallisina kehittyneiden palveluiden oheen on alkanut viime vuosina kehittyä myös julkisen sektorin palveluita ja kokonaisuuksia, joiden kehittymisen ja menestymisen osalta on mielenkiintoista seurata tulevaisuutta. Tulevatko kaupalliset sovellukset ja sisällöt muodostamaan edelleen sukupolven, jolla ei ole muuta yhteistä virtuaalisten julkisten palvelukonseptien kanssa kuin se, että ne tarjoavat paikallisille julkisille yhteisöille ja palveluille paikallista sisältöä vai onko edessä kehitys, jossa sekä kaupalliset että julkiset sekoittuvat keskenään uudennlaisiksi sisältö- ja palvelutuotteiksi?

Kulbicek ja Wagner ovat tyypitelleet eri aikakausien julkisen sektorin/vapaaehtoisten luomia verkostoja ja sen myötä muodostuneita virtuaaliyhteisöjä seuraavien ominaisuuksien suhteen:

1. kullekin verkostosukupolvelle ominainen tyyli
2. verkoston tulevaisuuden tarkoitusperät
3. verkoston kollektiiviset / yhteisölliset tapahtumat
4. verkoston sosiaalis-yhteisöllisten prosessien kehitymisprosessin laukaisevat voimat

(Kulbicek & Wagner 2002, 291-319)

Kirjoittajat ovat päätyneet ajallisesti yleisesti ottaen kolmeen eri kehitysjaksoon, joita ovat: ensimmäinen sukupolvi eli *Community Memory* 1970-luvulta; toinen sukupolvi eli *free-nets* 1980-luvulta ja kolmas sukupolvi eli *BCN (Boulder Community Network)* 1990-luvulta. Ensimmäistä sukupolvea luonnehtii vastakulttuurin syntyminen olemassa olevan toimintakulttuurin kritiikiksi. Tietokoneita oli käytössä pääsääntöisesti isoissa yrityksissä suurkoneina ja muutaman suuren toimittajan toimesta. Poliittinen aktiivisuus ja osallistuminen oli voimakasta ja kansalaisille alkoi avautua mahdollisuus päästä tietokoneiden käyttäjäksi. Toiminta tuotti alussa melko strukturoimatonta datan tallennusta ja toisaalta satunnaista ja hajanaista tiedonhakua. (Ibid.)

Toinen sukupolvi toi mukanaan henkilökohtaiset PC:t, tietokoneet koteihin ja on-line -palvelut. Yhteiskunnassa korostettiin yksityisyyttä ja kansalaisten poliittinen aktiivisuus alkoi kääntyä passiivisuudeksi. Poliittisten toimijoiden tilalle astuivat asialleen omistautuneet akateemiset tutkijat, jotka loivat mahdollisuudet päästä käyttämään siedettävien kustannuksien uusia telekommunikaatiopalveluita. Palvelukonseptien osalta uutuutena kehittyivät erilaiset moderoidut keskustelufoorumit. (Ibid.)

1990-luvun kolmatta sukupolvea kuvaavat yleinen yhteiskunnallinen globalisaatio, individualismin korostuminen ja erikoistuminen. Teknologian osalta merkittävä saavutus oli WorldWideWeb:in rakentuminen ja kehittäminen sisällöllisesti. Toimijoina jatkoivat edelleen asialleen sitoutuneet akateemiset tutkijat. Keskeisimpiä järjestelmien toiminnallisia saavutuksia olivat helppokäyttöisyys ja vaivaton pääsy erilaisten tietolähteiden ääreen webin ja erilaisten tietokantojen kautta. Informaatio alkoi strukturoitua ja jäsentyä voimakkaasti. (Ibid.)

Parhaillaan meneillään oleva 2000-luvun uusi sukupolvi on tuonut mukanaan viitteitä jonkinasteisesta julkisen ja yksityisen välisestä yhteistyöstä. Kaupalliset toimijat voivat tarjota uusimpia teknologisia ratkaisuja, mutta toisaalta heiltä puuttuu konkreettinen kontaktipinta paikallisiin toimijoihin. Julkisen sektorin toimijat puolestaan hyötyvät siitä, että järjestelmien kehittäjät ovat ammattilaisia ja tuotekehitys rahoitetaan kaupallisista tuotoista. Osa julkisen sektorin toimijoista on ottanut mukaan areenoilleen pienyritystätyyppistä toimintaa ja samalla he ovat saaneet laajempia kansalaisjoukkoja aktivoitumaan. Joukko kansalaisia vierastaa puhtaasti julkisen sektorin sivustoja ja siksi ulkoasultaan ja toiminnoiltaan julkinen, mutta lähellä kaupallista oleva toiminta-areena on saavuttanut paremman suosion kuin pelkästään kaupalliset sivustot. Liike-elämän toimijat hyötyvät puolestaan siitä, että julkisen sektorin tavoitteena ja toimintana on aktivoida myös vähäosaisia käyttämään uutta teknologiaa ja palveluita. Kirjastoissa ja muissa julkisen sektorin palvelupisteissä on verovaroin kustannettuja tietokoneita ja opastusta palveluiden käyttämiseen. Tämä ”opetus” tuo kaupallisten virtuaalipalvelujen piiriin alati kasvavia väestönosia ja lisää kasvun myötä liiketoiminnan painopisteen siirtoa virtuaalisille markkinoille.

Mario Diani liittyy virtuaalisten yhteisöjen kehittämisen katalyyttien joukkoon tietokoneavusteisen kommunikaation (CMC = *computer mediated communication*) kehittämisen. Hänen mukaansa CMC on vaikuttanut selkeästi esim. poliittisen aktiviteetin lisääntymiseen, sillä se mahdollistaa teknisesti erilaisten aktivistien keskusteluryhmien muodostamisen ja toiminnan, monitasoisen ja -tahoisen kommunikoinnin kehittämisen yksisuuntaisen sijasta, kriittisten mielipiteiden ja kannanottojen esittämisen nopeasti ja suurellekin joukolle käsiteltäviksi ja lisäksi web tarjoaa monille eri ryhmittymille helpon kanavan rakentaa itselleen toiminta-areenoita. Esimerkkeinä edellisistä ovat mm. WomensNet, PeaceNet, EcoNet, LaborNet ja ConflictNet. (Diani 2000)

Perinteinen kommunikaatio ja viestintä on jaettavissa eri kategorioihin seuraavasti: yksityinen ja suora (*private and direct*); yksityinen ja avusteinen (*private and mediated*); julkinen ja suora (*public and direct*); julkinen ja avusteinen (*public and mediated*). Viimeksi mainittu käsittää lähes kaikki mahdolliset median jakelukanavat ja toimintamuodot, joista esimerkkeinä lehdistötiedotteet, mainokset ja kampanjat, radio- ja televisiomainokset ja lehtimainokset. Edellisiin liittyy lisäksi ennen kaikkea huolella suunniteltu median eri kanavien käyttö sekä tietoinen ja tavoitteinen manipulaatio, kun valitaan kanava ja sisältö.

CMC:n suhde perinteisiin kommunikaatiomuotoihin ja -kanaviin on erilainen, sillä CMC:n luokittelu esimerkiksi puhtaasti julkiseen tai yksityiseen on vaikeaa. Kokonaisuudessaan CMC:n sisältämät toimintamuodot muodostavat uudenlaisen konseptin, jossa osina ovat muiden muassa verkkosivut, on-line -keskusteluareenat, e-mail -palvelut ja hakukoneilla paikallistettavissa olevat eri toimija- ja intressiryhmät. Anonymiteetin säilyttämisen mahdollisuus jokaista viestiä lähetettäessä on itse asiassa CMC:n eräs mielenkiintoisimmista erityispiirteistä verrattuna perinteiseen viestintään, jossa jokainen sanoma on mahdollista jäljittää lähettäjäänsä. Samoin määrittely suoran tai avusteisen viestinnän ryhmään kuulumisesta on CMC:n kohdalla mahdoton tehtävä, sillä uusi teknologia mahdollistaa itsenäisen toiminnan ja esimerkiksi tilanteet, joissa alkujaan tiettyä tarkoitusta varten rakennettu kommunikointijärjestelmä laajenee toimijoiden itsensä aloitteesta jopa täysin uusille sisältö- ja toiminta-areenoille ilman, että sitä voitaisiin ohjata tai rajoittaa.

Kaikesta edellä kirjoitetusta huolimatta, tietokoneavusteinen viestintä ei ole kuitenkaan vielä kyennyt tuottamaan eri toimijaryhmille kuin lähinnä välineellistä hyötyä. Kehityksen tässä vaiheessa selityksenä voi olla se, että koko viestinnän kentän muutos on vasta alkuvaiheessa ja siirtyminen tasa-arvoiseen, kansalaislähtöiseen ja monisuuntaiseen viestintään sekä monimediaviestintään on alkutaipaleellaan. Visiot ovat kuitenkin jo saaneet suuntansa, ja seuraava sukupolvi on kehityksessä matkalla kohti moniarvoista ja ruohonjuuritasolta syntyvää kulttuuria, jossa perinteiset roolit ja vallankäyttö tulevat muuttumaan mahdollisesti jo lähitulevaisuudessa hyvinkin radikaalisti.

### ***E-demokratia: osallistumisen ja vuoropuhelun mahdollisuus***

Useassa länsimaassa on nähtävillä samankaltainen kehitys, jossa erityisesti nuorten äänestysaktiivisuus on laskussa. Englannissa lasku oli vuoden 1997 71,5%:sta vuoden 2001 59,4%:iin. Huolestuneisuus länsimaisen demokraattisen järjestelmän kehityksestä on saanut useiden maiden päättäjät pohtimaan keinoja saada erityisesti nuorten äänestysaktiivisuutta ja kiinnostusta yhteiskunnalliseen osallistumiseen syttymään uudelleen. (McIntosh et al. 2003, 43-54)

Skotlantilaisessa kehittämishankkeessa 14-18 -vuotiaille nuorille on kehitetty monipuolisia virtuaalisia areenoita, joiden tavoitteena on houkutella nuoria osallistumaan itseään kiinnostavien asioiden hoitamiseen samalla kun he saavat käytännön kokemuksia siitä, miten paikallinen hallinto ja päätöksenteko toimii. Hankkeessa on toteutettu seuraavia palveluja: uutispalstat nuorille; nuorten ääni –online keskustelupalsta nuorten ja poliitikkojen väliseen vuorovaikutukseen; nuorten äänestyskanava, jossa äänestäminen tapahtuu joka toinen vuosi; aikaisemmin olemassa olleen webbisaitin kehittämishanke; uuden webbisaitin jatkuvan kehittämisen hanke; prototyyppien käyttö kehittämishankkeen apuna; jatkuvan arvioinnin kehittämishanke. Tärkeintä onnistumiselle on ollut osallistumisen aikaansaaminen, mikä on edelleenkin hankkeen tärkein ja koko ajan jatkuva kehittämis- ja tutkimusosio. (Ibid.)

Blumier ja Gurevitch esittävät, että demokratisoitumisen kehityksen seuraavana tulevaisuuden tavoitteena tulisi olla kansalaisyhteisöjen perustaminen cybermaailmaan (*civic commons in cyberspace*). Heidän mukaansa suurimpana esteenä on politiikan ja



uuden median suhde. Ovatpa poliitikkojen asenteet sitten positiivisia tai negatiivisia, ongelmana on se, että uusien toimintojen ja toimijoiden roolien kehityksen suunta on epäselvä. Samoin he kritisoivat sitä, että todellisuudessa poliitikkojen ja uuden median sekä demokratian suhteen analyysia vältellään todellisuudessa keskustelunaiheena. (Blumier & Gurevitch 2001, 1-13)

Meneillään ovat suhteellisen syvät sosiaaliset ja poliittiset muutokset. Näitä ovat: sosiaalisen rakenteen fragmentoituminen eli pirstaloituminen, puolueuskollisuuden mureneminen, äänestysaktiivisuuden laskeminen, yksittäisten mielipiteiden merkityksen kasvu ja samaan aikaan skeptisismien lisääntyminen sekä politiikan keskeisten kysymysten kiinnostavuuden lasku. Nämä ovat tehneet poliittisen viestinnän kentästä turbulentin ja aikaisempaan verrattuna vaikeammin hallittavan ja ennustettavan. Blumierin ja Gurevitchin mukaan Internet voisi tarjota keskustelevuutensa avulla uudenlaisia mahdollisuuksia ratkaista edellä kuvattuja ongelmallisia kehitysprosesseja. Vastaavalla tavalla kehitystä saattaisi auttaa se, että tietojärjestelmiin kerättyä massiivista datavarantoa alettaisiin käyttää entistä tehokkaammin eri toimijoiden toimesta. Poliittiset päätöksentekijät voisivat hyödyntää dataa nykyistä enemmän uudenlaisen kaksisuuntaisen keskustelun materiaalina ja katalysaattorina. Internetin vahvin etu on kuitenkin se, miten se mahdollistaa suoran kommunikaation – perinteisen median ohi – kansalaisten ja poliitikkojen välillä. (Ibid.)

Tutkijat esittelevät ajatuksen, jossa poliitikkojen tulisi tavoitella tilaa, jossa he katalysoivat kansalaisyhteisöjen muodostamisprosesseja cybermaailmaan. Heidän tulisi tukea yhteistoimintaa suoraan kansalaisten kanssa, kerätä mielipiteitä ja reaktioista saatavaa tietoa, puuttua esiin nouseviin kysymyksiin ja pyrkiä tekemään muutoksia julkisen sektorin toimintatavoissa kansalaisten esittämällä tavoilla. Edellinen toteutuisi mm. paikallishallinnon mahdollistamin kansalaisverkostoin, yhteisöllisten suunnittelutoimikuntien avulla, kansalaisneuvostojen ja kaupunkilaiskokousten sekä panelien ja erilaisten äänestysmenetelmien avulla. Prosessi tarvitsee tuekseen kehittämisestä kiinnostuneiden ja tulisieluisten toimijoiden eli ns. ”cybernauttien” (*cybernauts*) syntyä. (Ibid.)

## **Valtaistuminen - empowerment**

Valtaistuminen eli empowerment on tullut käsitteenä tutuksi kautta läntisen maailman. Se liitetään monenlaisiin kansalaisuuden ja osallistumista tukevien toimintaryhmien tavoitteisiin. Eräs esimerkki on verkkosivusto <http://www.ciec.org/> (CIEC 2003), jonka tavoite on kirjattu seuraavasti:

*"The Citizens Internet Empowerment Coalition came together to oppose Congress' first attempt to regulate content on the Internet, the Communications Decency Act, which the U.S. Supreme Court found unconstitutional on June 26, 1997... Welcome to the home of the Citizens Internet Empowerment Coalition (CIEC), a broad group of Internet users, library groups, publishers, online service providers, and civil liberties groups fighting for the future of the First Amendment and the future of free expression in the Information age."*

Edellinen saitti on vain yksi lukuisista erialaisista valtaistumisen eli empowermentin ympärille kehittyneistä yhteisöistä, jotka pyrkivät tuomaan kansalaisten ja vierailijoidensa tietoon uusinta tietoa siitä, miten kasvattaa ja kehittää omaa tietoaan ja tietoisuuttaan vaikutusmahdollisuuksistaan ja osallistumisen keinoista. Erilaiset kansalaisjärjestöt, vammaisryhmät ja alistetussa asemassa olevat ovat perustaneet omia virtuaaliyhteisöjään Internetin saiteiksi.

Empowermentilla eli valtaistumisella tai voimaantumisella, kuten käsite on suomennettu, tarkoitetaan kehitystä, jossa yksilö saa tiedon, tekemisen ja kokemusten kautta voimaa ottaa itseään koskevia asioita haltuunsa. Prosessiin liittyy usein eri toimijatahojen tuki ja informaation saaminen päätöksenteon tueksi. Käsite on suhteellisen uusi ja sen kehittyminen on liittynyt alussa vajaakuntoisten kansalaisten tukemiseen. Nykyään ilmiö on laajentunut periaatteessa kaikkiin yhteiskunnan palveluihin ja se on usein tavoitteena asiakas- ja kansalaislähtöisessä toiminnassa.

Kansalaisuuden oppimisen ja katalysoinnin kannalta virtuaaliset toimintaympäristöt ovat vasta kehityksensä alkutaipaleella. Jako kaupallisen ja julkisen sisällön välillä on vielä selvä ja kriitikot korostavat, että nykyiset toiminta-areenat ja keskustelut eivät kosketa todellisia yhteiskunnallisia tai globaaleja ongelmia kuten syrjäytyminen ja

globalisaation haitat. Heidän mukaansa kehityksestä hyötyvät tässä vaiheessa lähinnä tietokonealan yritykset, jotka etsivät uusia markkinoita ohjelmistoille ja laitteille monopolisoidakseen itse median kuten aikaisemminkin. (Tambini 1999, 305-329)

### **Ruohonjuuritason uudenlaisia palvelukonsepteja**

Vuoden 2003 kunnallisvaalien ehdokaskampanjan aikana suomalaisen Internet - portaaliin ilmestyi palvelu, jossa kuka tahansa saattoi ilmoittaa olevansa halukas ”vaihtamaan” oman äänestysvalintansa niin, että toinen kiinnostunut puolestaan käyttäisi äänensä tietyn ehdokkaan hyväksi omalla äänestysalueellaan. Jos siis esim. Helsingin eteläisen alueen äänestäjä ei löydä mieleistensä ehdokasta omalta alueeltaan ja haluaisi itse asiassa äänestää Kuopiossa ehdolla olevaa ehdokasta, niin hän voi ilmoittautua Internetin kautta halukkaaksi ”vaihtamaan äänensä”, jos joku Kuopiosta vastaavasti haluaa, että hänen äänensä menisi Helsingin eteläisen ehdokkaalle.

Ääntenvaihdon palvelukonsepti kehitettiin toimintavaihtoehdoksi tilanteeseen, jossa kansalaiset ovat sidottuja äänestämään ainoastaan oman maantieteellisen vaalipiirinsä ehdokkaita. Äänestäjää turhauttava tilanne, jossa omasta piiristä ei löydy kiinnostavaa ehdokasta ja sen sijaan jossain toisessa piirissä olisi poliitikko, jolle äänestäjä haluaisi antaa äänensä, sai käytännöllisen vaihtoehdon tästä Internet -palvelusta. Ainoa ongelma uudelle toimintamallille oli sen kyseenalaisuus olemassa olevan vaalilainsäädännön suhteen. Kyseinen palvelu kiellettiin suhteellisen nopeasti ja sen käyttö ei ollut lopulta mahdollista viime vaaleissa.

Edellä kuvattu palvelu olisi voinut kehittyä uudeksi toimintamalliksi olemassa olevan informaatioyhteiskunnan ja ennen kaikkea Internetin suomien avoimien portaalien ansiosta. Periaatteessa kuka tahansa kansalainen tai jopa globaalisti toimiva vaikuttajataho voi tarjota vaihtoehtoisia toimintamalleja julkisenkin sektorin ja tietyn yhteiskunnan toimintoihin. Kaikki uudet palvelut eivät luonnollisestikaan ole toivottuja, saati olemassa olevien säädösten ja lakien mukaisia – etenkin jos niitä ei ole kehitetty yhdessä viranomaisten kanssa. Toisaalta esimerkki on erinomainen muistutus muuttuvasta yhteiskunnallisesta toimintatavasta, jossa toimintamalleja voidaan kehittää ja itse asiassa kehitetään parhaillaan puhtaasti yksittäisten aktiivien tai pienten vaikuttajaryhmien toimesta.

## Nuoret ja eduskuntavaalit 2003 –aineisto

Käsittelen lyhyesti muutamia tuloksia tutkimuksesta, jossa Suomen Gallup haastatteli NUORAn toimeksiannosta 17.3.-31.3.2003 eli heti maaliskuussa käytyjen eduskuntavaalien jälkeen 1002 suomalaista nuorta. Aineisto edustaa maamme 18-30-vuotiaita poislukien Ahvenanmaa. Kyseessä oli tietokoneavusteinen puhelinhaastattelu. (Nuorisosiain neuvottelukunta 2003)

Kyselyssä käsiteltiin Internetin käytön yleisyyttä seuraavalla haastattelukysymyksellä:

*”Seuraavaksi luettelen joukon tietolähteitä, joiden kautta ihmiset voivat saada tukea eduskuntavaalien äänestyspäätöksiin vaalikampanjan aikana. Kuinka tärkeitä nämä tietolähteet olivat sinulle eduskuntavaalien vaalikampanjan aikana ajatellen omia äänestämiseen liittyviä harkintojasi?”* Vastajista 20% piti Internetiä erittäin tärkeänä, 28 % melko tärkeänä ja 34% ei lainkaan tärkeänä.

Seuraavassa joitakin lisäpoimintoja äänestysteemoista ja vastausten jakaantumista:

*Kävitkö internetin kautta jossakin vaalikoneessa testaamassa sopivaa kansanedustajaehdokasta itsellesi?*

Kyllä	40%	405
En käynyt	59%	595
Ei osaa sanoa	0%	2
	Σ	1002

*Äänestämällä voi vaikuttaa asioihin*

Täysin samaa mieltä	45%	452
Osittain samaa mieltä	43%	426
Osittain eri mieltä	8%	78
Täysin eri mieltä	4%	41
Ei osaa sanoa	0%	5
	Σ	1002

*Poliitikkojen tekemillä päätöksillä ei ole mitään vaikutusta omaan elämään*

Täysin samaa mieltä	4%	42
Osittain samaa mieltä	16%	158
Osittain eri mieltä	36%	361
Täysin eri mieltä	44%	437
Ei osaa sanoa	0%	4
	$\Sigma$	1002

*Äänestämässä käyminen on kansalaisvelvollisuus*

Täysin samaa mieltä	63%	635
Osittain samaa mieltä	23%	231
Osittain eri mieltä	6%	62
Täysin eri mieltä	7%	71
Ei osaa sanoa	0%	3
	$\Sigma$	1002

*Seuraavaksi luettelen joukon yhteiskunnallisen osallistumisen muotoja. Jos tuntisit asian edistämisen todella tärkeäksi, niin mitä näistä olet tehnyt tai saattaisit tehdä?*

*Otaa yhteyttä poliittisiin päätöksentekijöihin jossakin tärkeässä asiassa*

Olet tehnyt	6%	59
Saattaisit tehdä	62%	618
Et tekisi missään tapauksessa	31%	311
Ei osaa sanoa	1%	14
	$\Sigma$	1002

*Kirjoittaa nimesi vetoomuksiin*

Olet tehnyt	44%	445
Saattaisit tehdä	47%	467
Et tekisi missään tapauksessa	9%	87
Ei osaa sanoa	0%	3
	$\Sigma$	1002

*Osallistua boikottiin, maksu- tai ostolakkoon*

Olet tehnyt	13%	129
Saattaisit tehdä	45%	451
Et tekisi missään tapauksessa	41%	406
Ei osaa sanoa	2%	16
	$\Sigma$	1002

Äänestämättä jättäneitä oli haastateltavien joukossa 234. Heille kohdistettiin erikseen kysymyksiä, joista ohessa viisi suhteellisen suuren vastaajaprocentin saanutta:

*Kuinka itsestään selvää äänestämättä jättäminen oli sinulle?*

Itsestään selvää	15%	36
Äänestämässä käynti kävi kyllä mielessä, mutta et harkinnut sitä vakavasti	33%	77
Harkitsit vakavasti myös äänestämässä käyntiä	50%	118
En osaa sanoa	1%	3
	$\Sigma$	234

*Kuinka paljon seuraavat syyt vaikuttivat äänestämättä jättämiseesi eduskuntavaaleissa? Oliko syy tärkeä, vaikuttiko se jonkin verran vai eikö se vaikuttanut lainkaan?*

*Sinun oli vaikea löytää itsellesi sopivaa ehdokasta*

Tärkeä	35%	82
Vaikutti jonkin verran	25%	59
Ei lainkaan	38%	90
Ei osaa sanoa	1%	3
	$\Sigma$	234

*Et katsonut äänestämisestä olevan itsellesi mitään hyötyä*

Tärkeä	25%	59
Vaikutti jonkin verran	28%	66
Ei lainkaan	45%	106
Ei osaa sanoa	1%	3
	$\Sigma$	234

*Politiikka ei kiinnosta sinua*

Tärkeä	25%	59
Vaikutti jonkin verran	34%	79
Ei lainkaan	41%	95
Ei osaa sanoa	0%	1
	$\Sigma$	234

*Et löytänyt hyvää syytä käydä äänestämässä*

Tärkeä	23%	54
Vaikutti jonkin verran	24%	57
Ei lainkaan	50%	117
Ei osaa sanoa	3%	6
	$\Sigma$	234

Johtopäätösten tekeminen edellä esitetyistä raakajakaumista on sellaisenaan vaikeaa. Sen sijaan pitkittäistutkimuksissa nuorten äänestysaktiivisuuden muutokset ja syyt ovat osoittautuneet monimutkaisten motiivikombinaatioiden ja päätösten seurauksiksi. Tämä saattaa tarjota yllättävän monia erilaisia mahdollisuuksia ja haasteita kokeilla uudenlaisten vaikuttamisen areenoiden ja toimintamallien kombinaatioita. Se, miten nuoret eivät suoraan tyrmää poliittista päätöksentekoa eivätkä poliitikkoja sinällään, on hyvä merkki. Demokraattinen päätöksentekomallimme ja halu vaikuttaa yhteisiin asioihin ei ole selvästikään tullut tiensä päähän.

Esittelen lopuksi Kouvolan kaupungin ja TEKES Fenix – vuorovaikutteinen tietotekniikka – tutkimusohjelman AMBIENT PERSONALISED SOCIETY (AMPERS) -hankkeen lähtökohtia. Hankkeessa kehitetään ja tutkitaan nuorille suunnattujen e-

demokratiapalveluiden ja elämyksellisen viihteen yhteensovittamista uudenlaisina sisältö- ja teknologiakonsepteina.

### **Nuoret, elämyksellisyys ja e-demokratia Kouvolassa - digitaali-demokratiaportaalin suunnittelun yhteiskuntapoliittiset lähtökohdat**

Kouvolan kaupungin digitaalidemokratiaportaalin (areenat.net) suunnittelun taustalla ovat tavoitteet osallistavan kansalaisdemokratian kehittämisestä siten, että päätöksenteko ja vaikuttaminen olisi luontevaa ja jokapäiväiseen arkeen kuuluvaa. Tarkoitus ei ole ohittaa perinteistä edustuksellista demokratiaa, vaan tuottaa uuden teknologian avulla nykyistä monipuolisempia ja kaikille kansalaisryhmille räätälöityjä vaikuttamisen välineitä. Keskeinen painopiste on jatkuva eri kansalaisryhmien sisäinen ja välinen yhteisöllinen keskustelu ja osallistuminen yhteiskunnallisten kysymyksien käsittelyyn. Tällöin tietoteknologiaa voidaan arvioida sen perusteella, kuinka hyvin teknologia auttaa toimijoiden sille asettamien tarpeiden ja toimintojen toteutumisessa. Toiseksi teknologiaa voidaan arvioida sen saavutettavuuden kannalta eli kuinka erilaiset teknologiset välineet, areenat ja tietoliikenneyhteydet ovat kaikkien kansalaisten saatavilla.

Nuorison yhteiskunnallisen vaikuttamisen välineeksi tarkoitetun äly-ympäristön ja siihen liittyvän portaalin suunnitteluprosessin arvolähtökohtana on pyrkimys tekniseen sovellukseen, joka auttaa sopimimme sosiaalisten päämäärien saavuttamisessa ja tietoyhteiskuntaan liittyvien ekologisten, taloudellisten ja kulttuuristen ongelmien ratkaisemisessa.

Kehittämisen ja tutkimustoiminta synnyttää koko ajan uutta tietoa, joka vaikuttaa kaupallisten tuotteiden, poliittisten uudistusten ja yhteiskunnallisten organisaatioiden välityksellä tavallisten ihmisten arkipäivään. Verkkodemokratian ihanteena on, että tavalliset kansalaiset, - yhtenä kansalaisryhmänä nuoret, kuluttajat ja poliittisten päätösten kohteet - voisivat itse osallistua luontevasti ja helposti suunnitteluprosesseihin ja päätöksentekoon. Esteenä nähdään usein asiantuntijatiedon ja kansalaisten arkitiedon välinen kuilu. Keskusteluareenojen avaaminen, informaation jakaminen ja yhteistoiminnallisten suunnitteluprosessien kehittäminen ja käyttäminen saattavat auttaa omalta osaltaan kansalaisten, virkamiesten, asiantuntijoiden ja poliittisten päättäjien välisten kuilujen ylittämässä.



Hankkeen empiirisenä tutkimus- ja kehityskenttänä ovat koulut ja toiseksi kodit, aluksi Suomessa Kouvolan kaupungin alueella. Suomalaisissa kouluissa yhteiskuntaoppi, kuvaamataide ja äidinkieli ovat oppiaineita, joiden oppisisältöihin liittyy aineksia, joita voidaan käyttää apuna yhteistyössä nuorten ja opettajien kanssa informaatioyhteiskunnan kansalaisuuden henkilökohtaisessa opiskelussa ja osana virtuaalisen toiminta-areenan sisältömaailmaa.

Kolmantena mielenkiintoisena toiminta-areenana on tavoitteena rakentaa konkreettisesti Kouvolan Kasarminmäelle liikuteltava virtuaalinen nuorisokahvila, jonka toteutuksessa hyödynnetään uusinta tietotekniikkaa ja ns. ubiquitous computing -ajattelua. Digitaalisille ympäristöille on ominaista niiden monimittakaavaisuus ja samojen sisältöjen monistuminen ja versioituminen eri ympäristöissä. Immersiivisten ja sensomotoristen kolmiulotteisten käyttöliittymien yleistyminen lähitulevaisuudessa niin kodeissa kuin työpaikoilla synnyttää voimakkaan tarpeen tutkia digitaalisten ympäristöjen ja näihin upotettujen palvelujen käytettävyyttä. Projektin lähtökohtana on näkemys, että yleistyessään älykkäät ratkaisut ja ympäristöt tulevat koskettamaan kaikkia kansalaisia ja että niiden laatu tulee määräytymään erilaisten käyttäjien näkökulmasta. Hankkeessa synnyttävän digitaalisen demokratian äly-ympäristön ja tähän liittyvän verkkoportaalin lähtökohtia ovat helppokäyttöisyys, helposti opittavuus, sosiaalinen hyväksyttävyyys ja elämyksellisyys.

Puhuessamme kansalaisuuden virtuaalisesta toiminta-areenasta, viittaamme paitsi uuteen teknologiseen välineistöön ja sen käyttötapoihin myös siihen konkreettiseen muutokseen, joka median käyttötiloissa tapahtuu. Virtuaalitekniikat mahdollistavat julkisen ja yksityisen tilan aiemmasta poikkeavan sekoittumisen, kun osallistuminen julkisiin tapahtumiin kodin yksityisestä tilasta käsin tulee mahdolliseksi.

## **Lähteet ja kirjallisuutta**

Agres Carole; Edberg Dana & Igbaria Magid. 1998. Transformation to Virtual Societies: Forces and Issues. *The Information Society*. 14:71-82.

Blumier Jay & Gurevitch Michael. 2001. The New media and our political communication discontents: democratizing cyberspace. *Information, Communication & Society* 4:1: 1-13.

CIEC:n web-sivut. Saatavilla: <http://www.ciec.org/> [viitattu 31.07.2003].

Diani Mario. 2000. Social Movement Networks Virtual and Real. *Information, Communication & Society* 3:3:186-401.

FSD1247 Nuoret ja eduskuntavaalit 2003 [elektroninen aineisto]. Opetusministeriö. Nuorisosiain neuvottelukunta (NUORA) [tekijä]. Espoo : Suomen Gallup [aineistonkeruu], 2003. Tampere : Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [jakaja], 2003.

Hacker Kenneth & Jan van Dijk (eds.) 2000. *Digital Democracy. Issues on theory and practice*. Sage Publications. London.

Kangas Sonja & Kuure Tapio (toim.). 2002. *Teknologisoituva nuoruus. Nuorten elinolot vuosikirja*. Yliopistopaino Oy. Helsinki.

Kim Amy Jo. 2000. *Community Building on the Web. Secret Strategies for Successful online Communities*. Peachpit Press, USA.

Kulbicek Herbert & Wagner Rose. 2002. Community Networks in a generational Perspective. The change of an electronic medium within three decades. *Information, Communication & Society* 5:3:291-319.

Kurland Nancy & Egan Terri. 1996. Engendering Democratic Participation via the Net: Access, Voice and Dialogue. *The Information Society* 12:387-406.

Macintosh Ann; Robson Edmund; Smith Ella & Whyte Angus. 2003. Electronic Democracy and young People. *Social Science Computer Review*. 21:1: 43-54.

Preece Jenny Online Communities. 2000. *Designing Usability, Supporting Sociability*. John Wiley & Sons Ltd. England

Rheingold Howard. 2000. *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts.

Tambini Damian. 1999. New media and democracy. The civic networking movement. *New media and society*. Vol 1.(3):305-329.

Kari Heikkinen

## **TIETOVERKKOJEN TÄRKEIMMÄT TEKNIIKAT JA DEMOKRATIA**

### **Johdanto**

Tässä artikkelissa tarkastellaan tietoverkkojen tutkimuksellista soveltamista demokratiaprosessien kehittämiseen. Tekniikka ja sen eri ulottuvuudet ovat lähes aina taustalla avustamassa ja mukana poliittisessa päätöksenteossa ja monissa demokratian käytännön toteuttamisprosesseissa. Television avulla, käyttäjän päätelaitteena, on ollut mahdollista seurata erilaisia demokraattisia prosesseja, kuten eduskunnan täysistuntoa, kotien olohuoneista käsin. Viimeisen kymmenen vuoden aikana tietoverkot, usein viitataan vain sanaan Internet (lähinnä ei-teknisessä kirjoituksessa), ovat tuoneet demokratialle uusia mahdollisuuksia ja ulottuvuuksia. Edellisellä viittaan mahdollisuuteen demokratisoida yhteiskuntaa myös siten, että tietoverkko voisi olla *kahdensuuntainen kommunikaatioväylä* erilaisissa demokratian käytännön prosesseissa. Tieteelliset julkaisut tarjoavat viitteitä siitä, kuinka edustuksellinen ja osallistuva (ts. suora) demokratia yhdistettynä voisi muokata länsimaista demokratiaa nykyistä kiinnostavammaksi ja kansalaisia osallistavammaksi. Erilaisissa hankkeissa on tämän lisäksi tutkittu ja testattu tekniikoita demokraattisten prosessien yhteydessä. Artikkelin perustuu useisiin tieteellisiin julkaisuihin ja hankkeisiin (mm. EU-projektit, ks. lähdeluettelo).

Lienee selvää, että uudet ja kehittyvät tekniikat voivat tarjota erityisesti suoran demokratian mallille erilaisia mahdollisuuksia ja käytännön työkaluja. Kiinnostus suoraa demokratiaa kohtaan on kasvanut sekä kansalaisten että tutkijoiden parissa. Osaltaan tähän on saattanut vaikuttaa myös länsimaisen demokratiamallin tietynlainen saturoituneisuus eli kiteytyminen. *Klassinen Ateena -ajattelumalli* demokratiaoppina on monella tavalla suoran demokratiamallin taustalla. On helppo ymmärtää, miksi erityisesti osallistuvan demokratiamallin kannattajat ovat kiinnostuneita kehittämään nykyistä demokratiamallia paremmin kansalaisia palveleviksi. Osallistuvassa demokratiamallissa kansalaiset tekevät itsenäiset päätökset, eikä heillä ole välttämättä

erillisiä edustajia demokraattisissa elimissä. Neuvoa-antavat kansanäänestykset ovat eräs suoran demokratiamallin muoto. Siksi onkin todennäköistä, että kumpikaan ei sulje pois toista. Suora demokratia voisi taata länsimaiselle demokratialle sen tarvitseman seuraavan kehitysaskelen, sillä useissa länsimaissa esim. äänestysprosentti on pienentynyt kahden viimeisen vuosikymmenen aikana huolestuttavasti. Esimerkiksi Euroopassa joissakin EU-vaaleissa äänestysprosentti on ollut selvästi alle 50%, jolloin ei monessa tapauksessa voida puhua hyväksyttävästä vaalituloksesta. Siksi on tärkeitä, että tietoverkkojen tarjoamiin mahdollisuuksiin ja työkalujen kehittämiseen suhtauduttaisiin vakavuudella ja niillä tuettaisiin demokratiaprosessien kehittymistä siten, että osallistuva ja edustuksellinen demokratiaoppi voisivat integroitua osallistumisen tarpeita tyydyttäväksi kokonaisuudeksi.

### **Tekniikat ja demokratia, osa I**

Television lisäksi viimeisen vuosikymmenen aikana tietoverkko ja sen levittäytyminen koteihin on johdattanut sähköisen demokratian (e-democracy) ilmiön ja käsitteen syntymiseen. E-demokratialle löytyy useita erilaisia määritelmiä kirjallisuudesta. Määritelmän tarkkuus ja osuvuus riippuvat siitä, kuinka ja mihin käsitettä halutaan soveltaa. Pyrinkin tässä artikkelissa keskittymään tarkan määrittelyn sijasta e-demokratia – käsitteen käytännön sovellusalueen esittelyyn ja analyysiin. Tämä ensimmäinen osa esittelee tärkeimmät tällä hetkellä hyödynnettävät tietoverkkojen tekniikat ja standardit. Toinen osa tarjoaa katsauksen tulevaisuuteen ja mahdollisuuksiin.

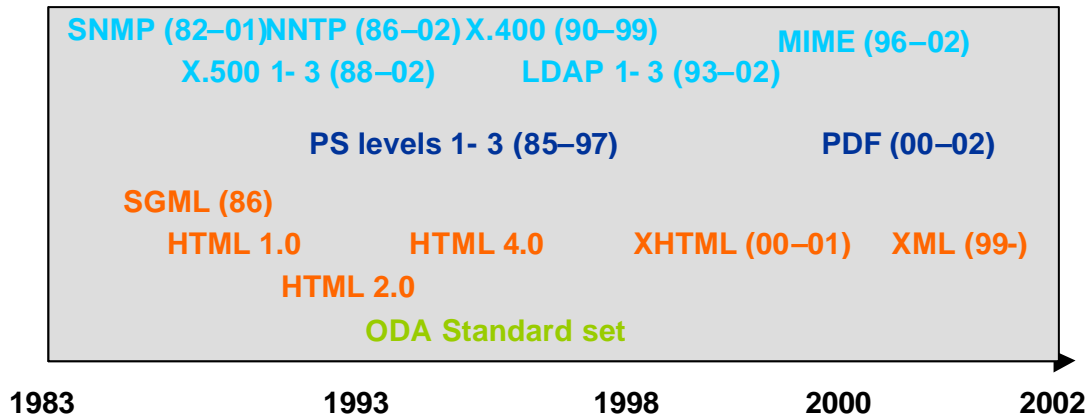
Usein sähköistä demokratiaa käytetään tai pilotoidaan osana hanketta, jossa pyritään tarjoamaan kansalaisille (*e-citizen*) tietoa poliittisista päätöksistä, joita hallinto (*e-government*) tekee. Tietoverkot tarjoavat näihin kokeiluihin erinomaisen väylän. Toisaalta, em. päätöksiä koskevaa tietoa suojataan ani harvoin mahdollisilta väärinkäytöksiltä. En ole löytänyt - toisaalta en myöskään aktiivisesti etsinyt - yhtään tietoturvallista (ts. suojattua) sivustoa tai sähköisen demokratian portaalia. Ehkä olen itsekin käyttäytynyt samalla tavalla kuin kansalaiset yleensä – pohtimatta sivustojen tietoturvaa. Toisaalta voi olla, että pohdinta ei olekaan tarpeen. Olen havainnut, että muuttamalla sivustoilla esiintyvää tietoa, jonka autenttisuuteen kansalainen saataa luottaa sokeasti, voidaan aiheuttaa paljon harmia tietoturvan heikkouden takia. Siksi olisikin hyvä, että näille sivustoille tulevaisuudessa pääsisi vain esim. vahvan

tunnistautumisen kautta (esim. HST-kortti). Yleisen tiedonjaon kanavan tarjoaman mahdollisuuden lisäksi näen sovellusalueeksi myös mahdollisuuden kaksisuuntaiseen avoimeen vaikuttamiseen ja sähköiseen äänestykseen.

Tällä hetkellä sovelletaan mm. hakemistostandardeja (LDAP/X.500), uutistenluku (NNTP) ja sähköpostiyhteyshäytäntöjä (esim. SMTP ja X.400). Erilaisissa dokumenttien prosesseissa käytetään seuraavia tekniikoita ja standardeja: Postscript (PS), Portable Document Format (PDF), Standard General Mark-Up Language (SGML) ja siitä muokattuja verkkoversioita (kuten HTML and XML). Vaikkakin teknisenä sovelluksena esim. keskustelupalstat ovat olleet jo lähes 15 vuotta toiminnassa, niitä ei ole sovellettu e-demokratiaan. Kuvassa 1 esitetään tärkeimmät standardit ja tekniikat sekä niiden kehityspolku. Alla oleva lista (engl. kieliset nimet) sisältää samalla myös tiedon standardointiorganisaatiosta.

- [ISO/IEC JTC1/SC34](#) – SC34 is the subcommittee of JTC1 responsible for Document description and processing languages
- [ITU](#) – International Telecommunication Union
- [ECMA](#) – European Computer Manufacturers Association
- [IPTC](#) – International Press Telecommunications Council
- [W3C](#) -- World Wide Web Consortium.
- [IETF](#) -- Internet Engineering Task Force.
- [OASIS](#) -- Organization for the Advancement of Structured Information Standards.

## Viestintä ja dokumenttien käsittely



Kuva 1. Dokumenttistandardit ja niiden kehityspolku.

Hallinnon eri organisaatioilla on käytössään useita erilaisia standardeja ja työkaluja tiedon tarjoamiseksi kansalaisille. Vaikka hallintokäytäntö vaatii, että usein on pakko tallentaa paperiversiot päätöksistä arkistoon, on kansalaisten kuitenkin helpompaa saada kyseinen informaatio tietoverkon kautta. Tietoverkon standardeista sähköpostistandardit ovat kaikkein tutuimpia. Myös jokaisella hallinnon edustajalla on sähköpostiosoite, mutta tämä ei välttämättä tarkoita, että edustajalla on yhtään enempää aikaa lukea viestejä, ovatpa ne sitten perinteisellä kirjeellä tai sähköpostilla lähetettyjä. Toisaalta tekniikka ja yllä olevat standardit vaativat kansalaiselta tietokoneen tai pääsyn tietokoneelle sekä ohjelmistoja tai sovelluksia, joilla voi avata tiedostoja. Tämä voi johtaa siihen, että osa kansalaisista jää kehityksen ulkopuolelle, ellei heille tarjota opetusta uusien välineiden ja palveluiden käytöstä. Esimerkkeinä eräistä erityisryhmistä ovat vanhukset ja liikuntarajoitteiset. Heidän osallistumisensa tukemiseen tarvittaisiin mm. päätelaitteita vanhainkoteihin ja hoitolaitoksiin.

Kosketusnäytön ja muiden uudenlaisten käyttöliittymien käytön lisääminen voisi tuoda em. kansalaisryhmille demokratiatiedon lähelle ja siten saataville. Tiedon saannin esteettömyys on yksi tärkeimmistä asioista, jotka tiedonjakelun yhteydessä tulee ottaa huomioon. Siksi on tärkeää rakentaa ns. *demokratian työkalupakkeja*, jotka voidaan sovittaa käyttäjän mukaan tai käyttäjä itse voi personoida sen. Työkalupakkiin palaan jälkimmäisessä osassa.

Demokratian toteuttaminen ja prosessien tukeminen sisältää useita erilaisia prosesseja. Listaan seuraavassa prosessit, joissa tekniikan avulla edustuksellinen ja suora demokratia voitaisiin yhdistää. Olen soveltanut ajatuksiani suomalaiseen yhteiskuntaan ja poliittiseen toimintakenttään.

- Vaalit ja kampanjointi

Tällä hetkellä virallinen äänestysprosessi toimii kuten vuosikymmeniä aikaisemmin: kansalainen menee äänestyskoppiin ja suorittaa ehdokasvalintansa ja tiputtaa lopulta valvonnan alla äänestyslippunsa sinetöityyn laatikkoon vaalihuoneistossa. Kaikki edellä kuvattu voitaisiin suorittaa myös sähköisesti. Uudistus saattaa edellyttää vaalilain muokkaamista, jotta verkossa tapahtuva äänestys voitaisiin ottaa kansalliseksi vaaliksi. Monessa yhteydessä on muistutettu, että sähköisessä äänestämässä valtio ja sitä kautta hallinto säästäisi rahaa. Toisaalta tietoverkon tietoturvaongelmat voivat olla suuri este uudelle sähköiselle äänestystavalle. Sähköisessä prosessissa ei voitaisi koskaan olla varmoja siitä, että äänestäjä on todella oikea henkilö tai henkilö ei ole minkään uhan alla äänestyshetkellä. Siksi kansallisissa vaaleissa saattaa olla vaikeaa toteuttaa sähköistä äänestystä vielä pitkään aikaan. Monessa neuvoantavassa paikallisessa vaalissa sähköinen äänestys saattaa kuitenkin hyvinkin pian olla käytössä. Tekniikka on jo olemassa.

Äänestystilannetta edeltävä ehdokkaiden ja puolueiden kampanjointi on jo hyvin tietoverkottunut. Ehdokkailla on omia kotisivuja, jotka sisältävät poliittisen tiedon lisäksi ääni- ja videotiedostoja, kontaktiyhteydet, kiertueaikataulut ja muuta materiaalia. Ehdokkaat voivat myös suorittaa tietoverkkomainontaa itsestään. Erilaiset vaalikoneet, joita on olemassa sekä valtakunnallisesti että paikallisesti, auttavat kansalaisia edustajien valinnassa. Vaalikoneiden ongelmana on niiden staattisuus, sillä ne eivät millään edusta yhtä kansalaista ja kysymykset ovat usein sellaisia, joihin voi vastata poliittikkamaisesti - ympäripyöreästi ja eri kansalaisryhmiä miellyttämään pyrkien.



- Hallinto ja tiedonsaanti

Hallinnon erilaisten palvelujen (kuten eduskunnan, valtioneuvoston ja tasavallan presidentin) sivustot sisältävät edustajien henkilökohtaiset tiedot (aina työhistoriasta, sotilasarvosta ja julkaisuista osoitetietoihin), työaikataulut, valiokuntien päätökset ja pöytäkirjat sekä muut tärkeät tiedonannot. Televisio tarjoaa eduskunnan täysistuntoja. Sivustoilla on linkit eri ministeriöiden sivuille, joilla on omat tiedonantonsa. Esimerkiksi budjettineuvottelujen aikana sieltä löytyvät ministeriökohtaiset arviot omasta osuudesta valtion budjetissa hyvinkin tarkkaan määriteltynä. Toisaalta tiedon määrä vaikeuttaa oikean tiedon etsintää, ja siksi olisi hyvä olla työkaluja sen etsintään ja suodattamiseen. Tällä tarkoitetaan lähinnä muuta kuin tiedon etsintää sivustojen omilla hakukoneilla.

- Edustuksellisuus ja lainsäädäntö

Kansan edustaminen on julkisen median ansiosta hyvin esillä. Edustajien läsnäoloa ja tekemisiä seurataan usein. Tämä tieto on kansalaisten saatavilla. Lainsäädäntötyötä ei ole mahdollista seurata sellaisenaan, mutta pöytäkirjoja lukemalla on usein mahdollista löytää asioita, joita haluaa tutkia. Kansan edustamiseen tietoverkko voisi tarjota useita erilaisia työkaluja, jos edustaja näitä *työkalupakkiinsa* haluaa.

- Vastuuvellisuus ja suora kansalaisvaikuttaminen

Suomen lain mukaan hyväksytyt edustajat ovat vastuuvellisia. Tämä tieto on julkista ja saatavilla. Suoraa kansalaisvaikuttamista varten ei ole erillisiä työkaluja, vaan ne hoituvat omia kanaviaan pitkin. Tietoverkko kuitenkin tarjoaisi mahdollisuuden kahdensuuntaiselle kommunikaatiolle.

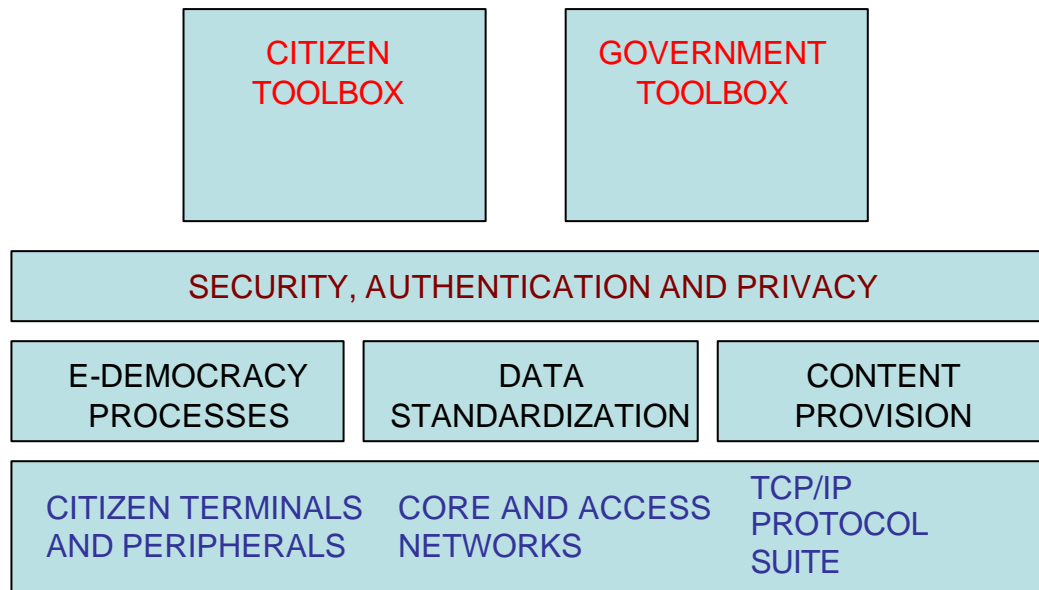
## **Tekniikat ja demokratia, osa II**

Tämä osio pyrkii tarjoamaan katsauksen niihin teknisiin työkaluihin ja standardeihin, jotka olisivat oleellinen osa kansalaisen ja hallinnon demokratia-työkalupakkia. Tässä osiossa käsitellään demokraattisia prosesseja eri lailla, sillä muunnan näkökulmaani suoran demokratian ja kansalaisvaikuttamisen näkökulmaksi. Tällöin jaan prosessit kolmeen luokkaan: 1. tiedonsaanti ja esteettömyys kaikilla tasoilla, 2. avoin ja



- [ISO/IEC JTC1/SC32](#) -- SC32 is the subcommittee of JTC1 responsible for Data management and interchange
- [ISO/IEC JTC1/SC34](#) -- SC34 is the subcommittee of JTC1 responsible for Document description and processing languages
- [ISO TC46](#) -- ISO Technical Committee responsible for Information and Documentation. Subcommittees include [SC4, Computer applications in information and documentation](#)
- [JISC](#) – Joint Information Systems Committee
- [MDC](#) – The Meta Data Coalition
- [OAI](#) – Open Archives Initiative
- [OMG](#) – Object Management Group
- [W3C](#) -- World Wide Web Consortium.

Kuva 3 (seur. sivu) esittää tekniikat tasomallina yhdistettynä sähköiseen demokratiaan. Alimmalla tasolla toimii kansalainen ja edustaja. Hänellä on henkilökohtainen päätelaite, jolla pääsee sähköisen demokratian erilaisiin prosesseihin käsiksi. Tämä tapahtuu tietoverkon kautta erilaisten runkoverkkojen ja liittytäväverkkojen avulla. Keskimmaisella tasolla ovat erilaiset sähköisen demokratian prosessit (esim. tiedonsaanti), standardin mukainen data ja sisältö. Ylimmäinen taso varmentaa, että prosessit, data ja sisältö on suojattu, autentikoitu ja se mahdollistaa samalla yksityisyyden. Kaikki tasot ovat osa kansalaisen ja edustajan henkilökohtaista työkalupakkia.



Kuva 3. Sähköisen demokratian ja teknologioiden tasomalli.

### Sähköisen demokratian kolme prosessiluokkaa

*Tiedonsaanti*prosessille löytyy jo paljon tekniikoita ja ratkaisuja. Kuten aiemmin olen todennut, näitä ratkaisuja on myös jo sovellettu. Kuitenkin, saatavilla oleva tieto on lähinnä luokiteltava ainoastaan informaatiota tarjoavaksi. Kansalaisella ei ole työkaluja kaiken sen tiedon suodattamiseen tavalla, jolla kansalainen saattaisi haluta tehdä sen. Erilaiset työkalut, kuten tiedonlouhinta, voisivat auttaa kansalaista monessa yhteydessä. Esimerkiksi edustajan uudelleenvalintaa miettiessä kansalainen voisi tarkistaa yksityiskohtia edustajan toiminnasta tämän kauden aikana, ja käyttää saamaansa informaatiota osana omaa päätöksentekoaan esim. vaalitulanteessa. Muut tekniset ratkaisut, kuten profilointi erilaisten työkalujen avulla ja neuroverkkojen soveltaminen tiedon etsintään, voisivat myös auttaa kansalaista. Verkkopalvelustandardit ja tekniikat (SOAP, XML, UDDI, WSDL) auttaisivat kansalaista löytämään oikeata tietoa oikeista palveluista. Agenttitekniikka voi tarjota henkilökohtaisen apulaisen, ohjelmapätkän, suorittamaan näitä toimintoja kansalaisen puolesta ja tallettamaan kaiken tiedon myöhempää tarkastelua varten.

*Avoimella kaksisuuntaisella kommunikoinilla* tarkoitetaan informaatiokanavaa, jolla kansalainen voi olla suoraan yhteydessä edustajaan. (myös monipisteisenä neuvotteluna, ts. kansalaiset / edustajat). Tällainen kommunikointi tapahtuisi yhteisössä tai julkisella informaatiokanavalla. Toimiminen tällaisessa yhteisössä tarjoaa

mahdollisuuksia sekä kansalaiselle että edustajalle. Edustajalle se voi olla työkalu tulkita kansalaisten mielipiteitä ja toisaalta kansalaiselle se voi tarjota mahdollisuuksia rakentaa esim. samaa asiaa ajavien vaikuttamo edustajan suuntaan. Tällainen kommunikointi voi olla läsnä olevaa tai viestipohjaista. Läsnä oleva kommunikointi voidaan vielä jakaa reaaliaikaiseen kommunikointiin tai istuntokohtaiseen kommunikointiin. Viestipohjaisessa kommunikoinnissa ei ole reaaliaikaisuutta. Reaaliaikaisessa kommunikoinnissa kaikki tieto on alati saatavilla. Istuttopohjaisesta kommunikoinnista hyvä esimerkki on keskustelupalstat.

Kuten tieteellisissä julkaisuissa usein esitetään, monissa tutkimuksissa on havaittu, että sähköinen äänestäminen ei ole täysin ongelmaton. Moni asia riippuu valtioiden lainsäädännöstä ja vaalilaista; kuinka tiukka se on ja mitä se sallii. Miten määritellään käyttäjien tunnistaminen? Käytettäisiinkö henkilökohtaista sähköistä tunnistetta? Kuinka voidaan olla varmoja, että tieto on autenttinen ja tieto on ehyttä, ts. tietoa ei ole muokattu vaalilautakunnan tietokoneen ja käyttäjän päätelaitteen välillä? Voitaisiko käyttää erityistä tietosuojattua äänestysyhteyskäytäntöä? Voidaanko olla varmoja, että henkilö itse käyttää omaa tunnistettaan ja hän ei ole ulkopuolisen painostuksen tai vaikutuksen alaisena? Käytetäänkö satelliittipaikannusta ja satelliitin kuvaamaa kameraa ulkotiloissa ja kameravalvontaa sisätiloissa? Edellä vain muutamia avoimia kysymyksiä, jotka tulee vielä selvittää. Tekniikka tarjoaa kaikille esitetyille kysymyksille ratkaisuja ja toteutusmahdollisuuksia. Taulukko 1 kuvaa tällä hetkellä tutkimuksellisesti merkittäviä tekniikoita, joissa tekniikka voi edesauttaa tai kehittää demokratiaa.

### Taulukko 1. Pikakatsaus tekniikoihin (tulevaisuus)

**Web Services (SOAP, UDDI, WSDL ja XML)** pohjautuu standardoituihin sääntöihin ja spesifikaatioihin. Niiden avulla voidaan löytää oikea tieto oikeasta paikasta. UDDI (Universal Description, Discovery, and Integration) on globaali hakemisto, josta palveluja voidaan löytää. WSDL (Web Services Definition Language) on menetelmäkieli, jolla erilaiset palvelut voidaan kuvata hakemistoon. SOAP (Simple Object Access Protocol) on menetelmä, jolla tämä tieto voidaan hakea.

**Data mining (tiedonlouhinta)** on yksi lupaavimmista uusista tietojenkäsittelyn tekniikoista. Sen avulla voidaan louhia yksityiskohtaistakin tietoa laajasta tietojoukosta. Tieto voi olla missä tahansa tietoelementissä ( teksti, puhe, kuva, liikkuva kuva, animaatio jne.)

**Agent technology (Agenttitekniikka)** on myös lupaava tietojenkäsittely tekniikka, joka voi auttaa loppukäyttäjää. Agentti on ohjelmanpala, joka voi suorittaa toimintoja käyttäjän puolesta, se voi reagoida ärsykkeisiin, liikkua tietoverkossa jne.

### Pikakatsauksen tekniikoiden esimerkkikäyttö

Elinkeinovaltuuskunnan tutkimuksen mukaan kansalaiset ovat kiinnostuneita omiin asioihin vaikuttavista päätöksenteosta, mutta muuten kokevat politiikan “vääristyneen”. Tämä tulos on kuitenkin vastakkainen äänestystuloksen kehitykselle. Tästä voitaisiin vetää se johtopäätös, että jos kansalaisilla olisi mahdollisuus suoraan vaikuttaa edustajiin, he myös käyttäisivät sitä kanavaa. Tämä osio pyrkii tarjoamaan katsauksen yllä oleviin tekniikoihin sillä olettamuksella, että niitä käytettäisiin esitetyn tasomallin mukaisesti osana tietoverkotettua yhteiskuntaa, jossa demokratiapalvelut ovat vain yksi palvelukokonaisuus muiden joukossa.

*Verkkopalvelujen* (integroitu osaksi työkalupakkia) avulla kansalainen tai edustaja voi löytää oikeata tietoa oikeasta paikasta. Tieto on aina oikeassa muodossa ja esitetään standardoidulla tavalla. Esimerkiksi äänestyspalvelu on löydettävissä UDDI:n avulla.

Se on kuvattu WSDL:llä ja palvelusta haetaan jotain tietoa tai suoritetaan oma äänestys käyttäen SOAP:ia. Tiedonlouhinnalla ja agenttitekniikan avulla käyttäjä voi suodattaa saatavissa olevan tiedon omien personoitujen määritelmiensä mukaiseksi. Jos esimerkiksi halutaan käyttää palvelua, jossa on edustajien puheet ja kirjoitukset julkisissa medioissa, kansalainen voi käyttää verkkopalveluja palveluiden löytämiseen ja agenttitekniikkaa sekä tiedonlouhintaa tiedon suodattamiseen videomateriaalista. Käyttäjän suodatusmahdollisuudet ovat rajattomat. Agenttitekniikka tekee työn itsenäisesti eikä käyttäjän tarvitse käyttää siihen omaa aikaansa.

*Avoin kommunikointikanava* voisi olla yksi palvelukokonaisuuden osa. Se on löydettävissä edellä esitetyllä tavalla verkkopalvelujen avulla kuten muutkin palvelut. Tiedonlouhinta ja agenttitekniikka tarjoavat työkalut suodattaa kommunikointi siten, että vain oleellinen säilytetään ja talletetaan esimerkiksi mahdollista myöhempää käyttöä varten. Jos kansalainen/edustaja ei ehdi itse paikalle, hänellä voi olla agentti suorittamassa keskustelua. Toisaalta em. agentin käyttö itsen sijasta paljastuu varmasti jossain vaiheessa. Edellistä voidaan torjua siten, että edustaja laatii itse standardivastauksia omista muistiinpanoistaan ja lausunnoistaan agentin käyttöön ja tällöin se voi pärjätä pidempään paljastumatta. Tämä palauttaa meidät jälleen peruskysymykseen: voidaanko ja/tai pitääkö tietoverkkojen käyttäjät tunnistaa, autentikoida tms. (siten, että käyttäjän yksityisyys on turvattu)?

*Sähköinen äänestysprosessikin* on eräs palvelumahdollisuus. Tiedonlouhinnalla kansalainen voi verrata ja tutkia eri ehdokkaiden taustoja, lausuntoja jne. Agenttitekniikka on voinut tehdä jo tämän etukäteen hänen puolestaan. Itse äänestys tapahtuu käyttäen sähköistä tunnistamista, tietosuojattua tietoverkkoa pitkin. Kansalainen voi myös antaa tämänkin agentin käsiin, ja silloin agentti suorittaa äänestyksen.

### **Johtopäätökset**

Tutkimushankkeissa ja julkaisuissa on viime aikojen trendinä ollut pyrkimys tavoitella suoran demokratian lisäämisen keinoja ja tukea. Voi olla, että samanaikaisesti tämä uusi kehityssuunta vaikuttaisi siihen, että edustuksellisen demokratian rooli alkaisi pienentyä. Tämä ei ole tietenkään välttämättä ainoa lopputulos, vaan kyseessä olisi pikemmin uusi suuntaus demokratian kehityskulussa. Se voi merkitä myös paluuta

demokratian alkujuurille, klassiseen Ateenan demokratiamalliin. Demokratian toteuttaminen ja toteutuminen kehittyi luonnollisesti myös tekniikan kehittymisen myötä. Tämä on syytä ottaa huomioon tarkasteluissa. Ilman kriittistä ja analyttistä asennetta voi olla, että uusi kehitys johtaa osaltaan toisenlaiseen demokratiaprosessin ja -toiminnan kärsimiseen. On tärkeätä, että sekä edustuksellinen että suora demokratiamalli ovat osa arkielämää, ja ne ovat vain eräs keskeinen palvelukokonaisuus teknologioiden tukemana muiden kansalaisille suunnattujen palvelujen joukossa. Tulevaisuuden tekniikat mahdollistavat tällaisen kehityksen. Tulevaisuudessa sekä käyttäjillä, kansalaisilla, että kansanedustajilla voisi olla käytössään demokratian työkalupakki, joilla näitä eri demokratian osaprosesseja voidaan hallita ja tarjota luontevina ja toimivina palvelukonsepteina.



**Lähdeluettelo**

Anttiroiko Ari-Veikko, 2001. Toward the European Information Society, Communications of the ACM, January 2001.

CALTECH-MIT, 2001. Voting- what is, What could be. Available at <http://www.vote.caltech.edu/Reports/>.

CIVTF, California Internet Voting Task Force, 2000. A report on the feasibility of Internet Voting. Available at <http://www.ss.ca.gov/executive/ivote/>.

Clift Steven, 2001. An Internet of Democracy, Communications of the ACM, January 2001.

Cranor, L., 2001. Voting after Florida: No Easy Answers. In Ubiquity, 1(47).

E-voting research web-page. Available: <http://www.geneve.ch/chancellerie/E-Government/e-voting.html>.

Gross Tom, Technological Support for E-democracy: History and Perspectives, IEEE 2000.

Grönlund Åke, 2001. Democracy in an IT-framed Society, Communications of the ACM, January 2001.

IDEA Publishing, Are the media food for democracy? IDEA 2001.

IPI, Internet Policy Institute ,2001. Report on the National Workshop on Internet Voting: Issues and Research Agenda. Available [http://www.internetpolicy.org/research/e\\_voting\\_report.pdf](http://www.internetpolicy.org/research/e_voting_report.pdf)

IST project web-page, Webocracy : Web Technologies Supporting Direct Participation in Democratic Processes, Available <http://esprit.ekf.tuke.sk/webocracy/>

IST project web-page, CyberVote: An Innovative Cyber Voting System for Internet Terminals and Mobile Phones, Available at <http://www.eucybervote.org/>.

IST project web-page, Eden: Electronic Democracy European Network, Available at <http://www.edentool.org/>

IST project web-page, Euro-Citi: European Cities platform for on-line transactions, Available at <http://www.euro-citi.org/>

IST project web-page, Demos: Delphi mediation online system, Available at <http://www.demos-project.org/>

Joaquim Rui et al., REVS- A Robust Electronic Voting System, Proceedings of IADIS E\_Society 2003 Conference, Volume I, pages 95-103.

Krimmer Robert, Electronic Voting: Algorithms and Implementation Issues, Proceedings of the 36<sup>th</sup>. Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS'03).

Shires Michael & Craig Murray, Expanding Citizen Access and Public Official Accountability through Knowledge Creation Technology: One Recent Development in E-democracy, Proceedings of the 36<sup>th</sup>. Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS'03).

Thiart Thomas, Participatory vs. Representative Democracy, Forum, Communications of the ACM, January 2001.

Åhlström Joachim, Should Democracy Online be Quick, Strong or Thin, Communications of the ACM, January 2001.

Miia Kosonen

## **VAIKUTTAMISEN JA OSALLISTUMISEN WEB-SIVUSTOT SUOMESSA**

### **Johdanto**

Tässä selvityksessä arvioidaan, millaisia web-sivustoja Suomessa on olemassa vaikuttamista ja osallistumista varten sekä paikallisella että valtakunnallisella tasolla. Päähuomio on erityisesti sivustoissa, jotka on kohdistettu noin 12-24 –vuotiaille nuorille.

Nuorten kiinnostus politiikkaa ja äänestämistä kohtaan on ollut laskusuunnassa jo vuosia. Tosin tuoreimman, heti vuoden 2003 eduskuntavaalien jälkeen tehdyn tutkimuksen mukaan politiikan suosio nuorten keskuudessa näyttää pitkästä ajasta nousseen hieman. Tutkimusta varten haastateltiin puhelimitse 1002:ta 18-30 –vuotiasta suomalaisnuorta. Poliitikasta jonkin verran tai hyvin paljon kiinnostuneita oli 54,1 % vastaajista ja 87,6 % oli sitä mieltä, että äänestämällä voi vaikuttaa asioihin. Peräti 74,4 % vastanneista äänesti maaliskuun 2003 eduskuntavaaleissa. (NUORA 2003)

Nuorten e-demokratia Suomessa on toistaiseksi varsin tutkimatonta aluetta. Uusille osallistumisen muodoille ja areenoille on tarvetta, mutta tällöin tarvitaan myös tietoa siitä, mitkä ovat nuorten motiivit vaikuttaa ja millaiset toimintamuodot nuoria itseään houkuttelevat. ”Ylhäältä” päin valmiina annetut osallistumisen välineet sisältävät aina riskin siitä, ettei nuorissa herää lainkaan kiinnostusta niitä kohtaan.

Selvityksestä on rajattu pois joitakin vaikuttamisen elementtejä sisältävät mutta pääosin viihteelliset nuorisosivustot, jotka on tarkoitettu nuorten väliseen keskusteluun ja paikallisista tapahtumista tiedottamiseen. Tällaisia palveluita tarjoavat esimerkiksi monet maakuntalehtien verkkosivut (mm. [www.lansi-savo.fi/xon](http://www.lansi-savo.fi/xon)). Niiden tarkoitus on lähinnä täydentää sanomalehden ”nuorten sivua”, ja keskustelua käydään varsin vapaasti kaikista nuoria kiinnostavista aiheista.

Selvityksessä esitellään ensin tärkeimmät nuorisolle suunnatut, yhteiskunnallista vaikuttamista tukevat verkkosivustot sekä joitakin nuorisoparlamenttien (ts. kuntien nuorisovaltuustojen) sivustoja, jonka jälkeen tarkastellaan yleisiä demokratiasivustoja ja esimerkinomaisesti myös suurimpien kaupunkien sivuilta löytynyttä aineistoa paikallisesta vaikuttamisesta. Tietoa mukana olevista verkkosivustoista kerättiin niiden tekijöille ja taustajoukoille suunnatulla kyselyllä.

### **Nuorille suunnattuja sivustoja**

#### *Valtikka*

[www.valtikka.net](http://www.valtikka.net) - Valtikka kokoaa suomalaiset nuoret vaikuttamaan. Se on sivusto ”nuorelle, joka haluaa tietää ympäröivästä maailmasta enemmän ja myös toimia siinä”. Palvelu sisältää kuusi pääkokonaisuutta: tietoa suomalaisesta hallinnosta ja päätöksenteosta, nuorten uutispaketti, linkkikirjasto, osallistumisen areenat, vaikuttamisen käsikirja sekä ”pulinafoorumi” lukemiseen ja keskusteluun. [www.valtikka.net/cgi-bin/s?sivu=mika\\_valtikka](http://www.valtikka.net/cgi-bin/s?sivu=mika_valtikka).

Sivusto on laaja ja sisältää edellä mainittujen osioiden lisäksi mm. ilmoitustaulun, pääkirjoitukset, vieraskynä-palstan, sanaston, kouluosion, kysymysoosion ja palauteomakkeen. Rekisteröityneitä käyttäjiä oli vuoden 2003 toukokuussa 106. Teknisestä toteutuksesta vastaa MB Concert.

#### *Vaikuttamo*

[www.vaikuttamo.net](http://www.vaikuttamo.net) - Vaikuttamo on Hämeenlinnan kaupungin sivusto nuorille. Sivusto on osa Oppilaat paikallisina vaikuttajina –hanketta, jonka tavoitteena on saada nuoret kiinnostumaan paikallisista heitä itseään koskevista asioista. Käynnistäjinä ovat olleet Hämeenlinnan yläasteet ja lukiot sekä Hämeenlinnan Mediakeskus, joka vastaa sivuston ylläpidosta. [www.htk.fi/kirjasto/mediakeskus](http://www.htk.fi/kirjasto/mediakeskus).

Projektia tuki Etelä-Suomen lääninhallitus EAKR –varoilla ja ensimmäinen vaihe päättyi 31.12.2002. Vuosille 2003-2005 ulottuvan ESR-hankkeen käsittely on vielä kesken. [www.vaikuttamo.net/sivu.php?id=163](http://www.vaikuttamo.net/sivu.php?id=163).

Sivusto sisältää 1) oma kaupunki –perusosion, joka opastaa mm. demokraattisen päätöksenteon pelisääntöihin, päätöksentekomekanismeihin, kansalaisten vaikutuskeinoihin ja eri tiedotusvälineisiin. Sen osia ovat kaupungin eri toimialojen esittely, kaupungin päätöksenteko (valtuuston, kaupunginhallituksen ja lautakuntien esittely, valtuutettujen haastattelut ja haastatteluista koottu tietokanta), miten voin vaikuttaa –osio (puolueet, kansalaisjärjestöt, kuntalaisen oikeudet, Hämeenlinna – malli), vaalitulokset ja sen seuraukset sekä tiedotusvälineet. Lisäksi mukana on 2) vuorovaikutteinen keskustelu- ja ajankohtaisosio, jonka sisällön tuottamisessa koulujen oppilailta on aktiivinen rooli. [www.vaikuttamo.net/sivu.php?id=161](http://www.vaikuttamo.net/sivu.php?id=161).

Vaikuttamoa voidaan hyödyntää kouluopetuksessa sekä perustasolla eri oppiaineissa että syventävällä tasolla oppilaiden omissa projektitöissä. Lisäksi Viikon vaikuttaja- ja Gallup -osioita toimittavat eri koulujen oppilaat omilla vastuuviikoillaan ja herättävät aiheesta keskustelua keskustelufoorumissa. Oppilaat myös kirjoittavat koulunsa Nettilehteen. Tieto- ja viestintätekniikan käyttö tulee siis tutuksi samalla kun nuoret harjoittelevat vaikuttamista. [www.vaikuttamo.net/sivu.php?id=162](http://www.vaikuttamo.net/sivu.php?id=162). Kävijöitä Vaikuttamossa on päivittäin noin 300.

#### *Nuorilahti*

[www.nuorilahti.net](http://www.nuorilahti.net) - Nuorilahti –sivusto sisältää ilmoituksia Lahden alueen nuorisotapahtumista, linkkejä, apua ongelmiin ja tietoa jokapäiväisistä asioista. Osioina ovat ajankohtaista, nuorisotoimi, asuminen, työ ja harjoittelu, sos&terveys, kansainvälisyys, vapaa-aika, opiskelu, yhteiskunta ja nuorten keskustelufoorumi. Palvelu ei sisällä käyttäjärekisteröintiä, sivustolla on ollut lähes 17 000 kävijää 1.12.2002 lukien. [www.nuorilahti.net/index.php](http://www.nuorilahti.net/index.php).

Toteuttajana on Media-akseli –tiimi [akseli.lahti.fi/media](http://akseli.lahti.fi/media) ja ylläpidosta vastaa Lahden kaupungin nuorisotoimi. Keskustelufoorumin teknisen toteutuksen on tehnyt phpBB Group, johon myös Valtikka.netin toteuttanut MB Concert kuuluu. Valtikan ja nuorilahti.netin keskustelufoorumit ovatkin toiminnaltaan ja ulkoasultaan lähes identtiset.

*Ponu*

[www.ponu.net](http://www.ponu.net) - Ponu on lyhenne Pohjois-Karjalan nuorista. Sivuston taustalla on Pohjois-Karjalan nuorten foorumi –hanke (Nufo), joka tukee verkkotoimituksia, tuottaa Nuorisotiedotus –osion ja koordinoi toimintaa. Nufo toimii Euroopan Sosiaalirahaston ja hankkeessa mukana olevien kaupunkien, Joensuun, Kiteen ja Lieksan, tuella. Tavoitteena on mm. lisätä nuorten toiminta- ja osallistumisvalmiuksia tämän päivän yhteiskunnassa. [www.ponu.net/index.php?act=introduction](http://www.ponu.net/index.php?act=introduction).

Sivusto jakautuu kahteen pääosaan: toimituksellinen materiaali sekä keskusteluosiot Foorumi ja chat. Ensin mainittua tekevät paikalliset nuoret eli Joensuun, Kiteen ja Lieksan verkkotoimitukset. Sivuilla on lisäksi Nuorisotiedotus –osio. Muu sisältö syntyy kirjautuneiden käyttäjien keskusteluista ja asiantuntijoille lähetetyistä kysymyksistä. Ponu.net toimii paikallisen Arctive Oy:n rakentamalla alustalla. (Ibid)

Toimituksellinen aineisto muodostuu teemoista, joita käsitellään eri näkökulmista. Teema-alue voi olla mikä tahansa kiinnostava aihe. Sen käsittely aloitetaan johdannolla, jossa esitellään teeman sisältö. Näkökulmat ovat Maailma (ilmiöt laajemmin), Minä (yksilöt), Aktiivit (toimijat), Viat (virheet ja epäkohdat) ja Muut (sekalainen osio). Jokainen voi osallistua laatimalla juttuja ja halutessaan pystyttää oman verkkotoimituksen. Ponu.netin tarkoitus on olla nuorten toimittama sivusto nuorille. (Ibid)

*Laturi*

[www.jkl.fi/nuoriso](http://www.jkl.fi/nuoriso) - Laturi on Jyväskylän kaupungin nuorisotiedotus- ja neuvontapalvelu 13-20 –vuotiaille nuorille, heidän vanhemmilleen sekä nuorten parissa toimiville. Sivuston tavoitteena on kannustaa nuoria itsenäiseen tiedonhankintaan ja auttaa löytämään luotettavaa ja ajankohtaista tietoa.

Tietopankissa on mukana perustietoa sekä opiskeluun, työelämään, asumiseen, nuorisopalveluihin ja kansainvälistymiseen liittyviä linkkejä. Kysy & keskustele – sivuilla voi keskustella ajankohtaisista asioista tai lähettää Laturin työntekijöille kysymyksiä ja palautetta. Muita osioita sivustolla ovat Ajankohtaista –sivu, Jyväskylän nuorisotyön sivut sekä palautelomake. Sisältää myös linkit kesäkalenteriin, Jyväskylän

Nuorten Ääni –osallisuushankkeen sivuille sekä nuorten toimittamaan Painovirhe –nettilehteen.

#### *Areenat*

[www.areenat.net](http://www.areenat.net) - Areenat on Kouvolan kaupungin nuorisosivusto, joka on kehitetty digitaalisen demokratian toiminta-alustaksi paikallisille nuorille ja myöhemmin hyödynnettäväksi myös eurooppalaisissa yhteistyökaupungeissa. Sivusto on tulevan nuorisoparlamentin keskeinen toimintaympäristö. (Virtanen 2003)

Kohderyhmänä ovat 15-21 –vuotiaat Kouvolassa opiskelevat nuoret. Sivusto sisältää mm. hyötyinformaatiota, keskustelufoorumeita, pelejä, musiikkia ja videoita. Sisällöstä vastaavat nuoret itse sekä koulutyön yhteydessä että vapaa-aikanaan. Lisäksi sivustolla on alkuvaiheessa kaksi vastaavaa toimittajaa. Areenat.net on otettu käyttöön toukokuussa 2003. (Ibid)

Areenat.netin toteutuksesta vastaa Kymenlaakson ammattikorkeakoulun projektiryhmä. Itse sivuston on rakentanut KyAmk:n media-alan opiskelija lopputyönään. Teknisesti Areenat.net rakentuu avoimen lähdekoodin PostNuke –alustalle. (Kolehmainen 2003)

#### *Nuorten Keski-Suomi*

[www.nuortenkeskisuomi.net](http://www.nuortenkeskisuomi.net) - Sivusto kokoaa yhteen 11-24 –vuotiaita keskisuomalaisia nuoria ja näiden kanssa toimivia tahoja: kouluja, järjestöjä, kuntia, seurakuntia, yrityksiä ja koteja. Nuorten kasvua pyritään tukemaan antamalla vastuuta ja vaikuttamisen mahdollisuuksia. Hankkeen ytimen muodostaa Nuorten Ydinryhmä, johon kuuluu noin kymmenen alueen nuorta. Hankkeen taustalla ovat nuoriso- ja liikuntajärjestöjen maakunnalliset yksiköt, Keski-Suomen liitto, Nuorisokeskus Piispala, Länsi-Suomen lääninhallitus, Jyväskylän kaupunki, Opetusministeriö ja Nuorten Akatemia. [www.nuortenkeskisuomi.net/hanke/index.shtml](http://www.nuortenkeskisuomi.net/hanke/index.shtml)

Osiot nuorille ovat yleistietoa hankkeesta, kurssikalenteri, järjestöesittely, ideapankki, linkkejä, newsletterin tilauslomake ja kutsu Nuk-Su –agentiksi, joita toimii paikkakunnittain yhdestä muutamaaan edustamassa paikallisia nuoria ja innostamalla

näitä toimimaan. [www.nuortenkeskisuomi.net/nuorille/index.shtml](http://www.nuortenkeskisuomi.net/nuorille/index.shtml). Peda.net –portaalin nuorten osio osoitteessa [portal.peda.net/port/portal/nuorten](http://portal.peda.net/port/portal/nuorten) kokoaa vielä tiivistetysti yhteen Nuk-Su –aihepiiriin liittyviä linkkejä. Kummallakaan sivustolla ei tällä hetkellä ole vuorovaikutteista keskusteluosiota, vaan sivuston tarkoitus on lähinnä tiedottaa hankkeeseen liittyvistä asioista.

#### *Tampereen nuorisofoorumi*

[www.nuorisofoorumi.net](http://www.nuorisofoorumi.net) - Nuorisofoorumi on Tampereen kaupungin nuorisoparlamentin sivusto. Se sisältää tietoa nuorisoparlamentin historiasta, tulevista ja menneistä tapahtumista sekä linkkejä mm. poliittisten järjestöjen sivuille. Sivuilla kerrotaan nuorisofoorumin hallituksen kokoonpano ja kuvataan sen toimintaa. Mukana ovat myös nuorisovaltuuston tiedotustoimikunnan, koulutoimikunnan sekä kulttuuri- ja vapaa-aikatoimikunnan esittelyt.

#### *Järvenpään nuorisoparlamentti*

[www.jarvenpaa.fi/parlamentti/default.htm](http://www.jarvenpaa.fi/parlamentti/default.htm) - Järvenpään nuorisoparlamentin sivuilla kuvataan parlamentin jäsenet (varsinaiset, varajäsenet ja edustajat lautakunnissa) ja toimintamuodot (toimintaperiaatteet, toimintasuunnitelma, vaalit ja kokousten pöytäkirjat). Lisäksi sivustolla on palautelomake ja linkki kaupungin nuorisopalveluihin.

### **Yleisiä e-demokratiasivustoja**

#### *Ota kantaa*

[www.otakantaa.fi](http://www.otakantaa.fi) - Ota kantaa on kaikille avoin valtionhallinnon keskustelufoorumi. Sivusto on ollut toiminnassa helmikuun 2000 alusta lukien, mutta se uudistui ja laajentui valtion hallinnon keskustelufoorumiksi maaliskuussa 2001. Isännöijinä ovat eri ministeriöt vuorotellen. Toimintaperiaatteena on, että ministeriöt nostavat esille keskeisinä pitämiään aiheita, joista kansalaiset voivat keskustella. Keskusteluista tehdään yhteenvedot, joita hyödynnetään ko. asioiden jatkovalmistelussa. Keskusteluun voi osallistua nimimerkillä tai omalla nimellä. Yhteystiedot eivät tule ylläpitäjän tietoon. Sivuston on suunnitellut Mogul Finland Oy.



Palvelun osat ovat ministeriöiden tarjoama tausta-aineisto, keskustelunaiheet, itse online-keskustelu ja ohjeet. Sivusto sisältää lisäksi linkit valtioneuvoston hankerekisteriin, valtiovarainministeriön sivuille ja julkishallinnon suomi.fi –portaaliin.

### *Mansetori*

[mansetori.uta.fi](http://mansetori.uta.fi) – Mansetori on tamperelaisten kaupunginosien, yhteisöjen ja kansalaisryhmien ylläpitämä avoin kohtaamispaikka ja julkisuustila. Sivuston tuottajana on Tampereen yliopiston Journalismin tutkimusyksikkö. Ylläpito ja sisältö syntyy yhteistyössä tamperelaisten kaupunginosien, yhteisöjen ja kansalaisryhmien kanssa. Mansetorilla kaupunkilaiset voivat tuottaa sisältöä, keskustella ja vaikuttaa oman asuinkaupunkinsa tärkeisiin asioihin.

Mansetorissa on kolme pääosaa: Manseyhteisöt, joka kokoaa kaupunginosien ja yhteisöjen verkkosivut, Mansefoorumi, joka on kansalaiskeskustelun ja –vaikuttamisen tila sekä Mansemedia –verkkolehti, joka kertoo kaupunginosien asioista, seuraava meneillään olevia suunnitteluprosesseja ja pyrkii herättämään keskustelua. Mansetorin esittely [mansetori.uta.fi/info.html](http://mansetori.uta.fi/info.html), lisätietoa Journalismin yksikön tutkimustyöstä [mansetori.uta.fi/tutkimus.html](http://mansetori.uta.fi/tutkimus.html).

Rekisteröityneet Mansefoorumin käyttäjät voivat luoda omia profiileja, editoida palstalle lähettämiään viestejä, saada sähköpostilla ilmoituksen uudesta vastauksesta ja lähettää toisille keskustelijoille henkilökohtaisia pikaviestejä. Keskustelufoorumin toiminta perustuu ilmaiseen Yabb-ohjelmistoon. [mansetori.uta.fi/ohjeet/rekisteroityminen.html](http://mansetori.uta.fi/ohjeet/rekisteroityminen.html).

### *Kaupunginosat*

[www.kaupunginosat.net](http://www.kaupunginosat.net) - Sivusto kokoaa linkkejä eri kaupunginosien sivuille Helsingissä, Espoossa, Vantaalla ja Tampereella sekä hajanaisia linkkejä myös muille paikkakunnille. Keskustelufoorumit ovat tällä hetkellä olemassa seuraaville Helsingin kaupunginosille: Alppiharju, Laajasalo, Lehtisaari, Maunula, Myllypuro, Oulunkylä, Pihlajisto, Puotila, Ruoholahti, Ruskeasuo, Tapanila, Töölö, Viikki. Sivusto sisältää

lisäksi linkit Helsingin ja Espoon kaupunginosayhdistyksien (Helka ja EKYL) sivuille ja Manseyhteisöön. Sivusto tarjoaa mahdollisuuden perustaa kaupunginosalle omat kotisivut ja auttaa niiden tekemisessä. Toteutuksesta vastaa Kotikatu-projekti Teknillisen korkeakoulun arkkitehtiosastolta.

### *Nettila*

[www.nettila.net](http://www.nettila.net) - Nettila on Vantaan kaupungin avaama ja ylläpitämä Koivukylän ja Korson alueportaali, joka tarjoaa palveluita Korso-Koivukylä-alueen asukkaille, järjestöille ja yrityksille. Sivusto sisältää uutisia, keskusteluita, aloitteita, ilmoituksia, tapahtumia sekä paikallislehtien verkkoversioita. Myös yksittäisillä kaupunginosilla on omat esittelysivunsa. Nettilan palveluhakemistoon pyritään syöttämään tiedot kaikista alueen palveluista, yhdistyksistä sekä yrityksistä, jopa asukkaiden omista sivuista, joita varten Nettila myös tarjoaa palvelintilaa. Asukkaat voivat avoimesti kirjoittaa uutisia, aloittaa keskusteluita ja tehdä paikallisia aloitteita. Lisäksi on mahdollista saada omat salasanasuojatut sivut esimerkiksi jonkun yhdistyksen jäsenten sisäiseen käyttöön (maksullinen extranet -palvelu). [www.nettila.net/uusi/info/info.php](http://www.nettila.net/uusi/info/info.php)

Nettila on Vantaan kaupungin alueellisten portaalien pilottihanke. Se on tuotettu Korson ja Koivukylän aluetoimikuntien sekä Vantaan kaupungin viestintäyksikön rahoituksella. Ylläpitojärjestelyiden ja sisällön suunnittelun eteen on tehty paljon yhteistyötä. Mukana ovat mm. YPP, kirjastopalvelut, nuorisopalvelut, MML:n Perhelinkki-projekti, Kapsäkki-työpaja, Koivukylän Lähisanomat, Kafnetti - nettikahvila, aluetiedotushanke ja aluetiedotustiimi. Suunnittelusta ja toteutuksesta on vastannut vantaalainen Some Solutions -yritys. Nettilan kaltaista palvelua tarjotaan myös muille palvelualueille ja kunnille. Tällä hetkellä Nettilan päivittäisestä uutis- ja muun aineiston ylläpidosta huolehtii ns. toimittajarinki, johon kuuluu 10 kaupungin työntekijää. Jatkossa aineiston päivittämiseen pääsevät mukaan niin järjestöihmiset kuin asukkaatkin. Toiveissa on, että alueen nettikahviloissa, kuten Koivukylän Kafnetissa ja Korson tulevan Lumon nettikahvilassa, syntyisi vakiasiakkaiden keskuudessa paikallisia nett uutistoimituksia. [www.nettila.net/uusi/info/info.php](http://www.nettila.net/uusi/info/info.php)

### *Helsinki*

[www.hel.fi/tietoa/vaikuta.html](http://www.hel.fi/tietoa/vaikuta.html) - Helsingin kaupunki tarjoaa kansalaisille Osallistu ja vaikuta -sivut. Sen osat ovat Äänestä, Tee aloite, Kysy ja keskustele, Seuraa päätöksentekoa ja Muutoksenhaku päätöksiin. Mukana ovat myös sivukartta, yhteystiedot ja palautelomake. Äänestä –osio tarjoaa tietoa vaaleista ja Aloite -osio yhteystiedot aloitteen tekemistä varten joko perinteiseen tapaan tai sähköpostitse eri valtuustoryhmille ja virastoille.

Kysy -osiossa on tällä hetkellä useita eri foorumeita: Kysy Helsingin sosiaalineuvojalta, Pulmakulma eli Kompassin kysy/vastaa -palsta nuorille, Information Gas Station eli Helsingin kaupunginkirjaston tietopalvelupiste ja Kysy kaupunginmuseolta. Keskusteluosion pääsisältönä on Helsingin kaupungin keskustelufoorumi ”Suoraan stadista” osoitteessa [www.hel.fi/foorumi](http://www.hel.fi/foorumi), josta keskustelu yhteenvetoinen annetaan tiedoksi asianomaisille päättäjille. Keskusteluissa ovat lisäksi mukana mm. joukkoliikennekeskustelu, Helsingin kaupunkisuunnitteluviraston keskustelukanava sekä linkit Maunulan ja Pihlajiston kaupunginosien keskustelukanaville. [www.hel.fi/tietoa/keskustelu.html](http://www.hel.fi/tietoa/keskustelu.html)

Päätöksenteko-sivuilla on tietoa kaupunginvaltuustosta, kaupunginhallituksesta, lautakunnista, toimikunnista ja kaupunginjohtajasta sekä kaupungin organisaatiokaavio. Sisältönä sivuilla on esityslistoja, päätöksiä ja pöytäkirjoja. [www.hel.fi/paatoksenteko/index.html](http://www.hel.fi/paatoksenteko/index.html)

### *Espoo*

[www.espoo.fi/hankkeet/?path=1;2432;585;36711](http://www.espoo.fi/hankkeet/?path=1;2432;585;36711) - Espoon kaupunki tarjoaa Avoin Espoo -sivut, joiden kautta voi seurata kaupungin hallinnon toimintaa ja päätöksenteon etenemistä. Sivujen osiot ovat Osallistu ja vaikuta (yleistä tietoa vaikuttamisesta kaupungin asioihin), Avoin Espoo (mahdollisuus seurata kaavoitushankkeita ja yleisten katu-, puisto- ja torialueiden suunnittelua) sekä vapaamuotoinen keskustelufoorumi. Lisäksi mukana on linkkejä peruspalveluihin, kuten Ajankohtaista, Liikenne ja kartat, Tapahtumakalenteri ja Palveluhakemisto. Sivusto sisältää myös palaute- ja hakutoiminnot.

### *Tampere*

[www.tampere.fi/osallistu/index.htm](http://www.tampere.fi/osallistu/index.htm) - Tampereen kaupunki ylläpitää Osallistuminen - sivuja, joissa on tietoa vaikuttamisesta sekä linkit palveluihin. Palvelun osiot ovat Nyt, Verkko-osallistuminen, Osallistuminen, Kyselyt ja Linkkejä. Nyt -osiossa on linkkejä ajankohtaisiin tapahtumiin ja dokumentteihin. Verkko-osallistuminen -osio sisältää mm. keskustelua eri aihepiireistä sekä Kansalaiskioskin, jossa voi jättää kysymyksiä kaupungin vastuhenkilöille. Osallistuminen -osio opastaa vaikuttamaan kaupungin asioihin äänestämällä vaaleissa, tekemällä aloitteita, ottamalla yhteyttä luottamushenkilöihin ja virkamiehiin sekä osallistumalla yleisötilaisuuksiin, kyselyihin ja keskusteluun. Kysely-osiossa on tällä hetkellä vain yksi käyttäjäkysely. Tärkeimpiä linkkejä muualle ovat Tampereen lasten parlamentti [haulitorni.net](http://haulitorni.net), Tampereen avoin nuorisofoorumi [www.nuorisofoorumi.net](http://www.nuorisofoorumi.net), Mansetori [mansetori.uta.fi](http://mansetori.uta.fi) sekä Mansefoorumin Osallistujan opas.

### *Turku*

[www.turku.fi/etusivu/keskustelu.html](http://www.turku.fi/etusivu/keskustelu.html) - Sivusto sisältää turkulaista keskustelua eri aiheista. Tällä hetkellä avoinna on kaksi keskustelufoorumia: ympäristö- ja kaavoitusviraston foorumi (neljä keskusteluryhmää: asema- ja yleiskaavoitus, liikennesuunnittelu, maisemasuunnittelu ja rakennusvalvonta) sekä Saaret verkossa - foorumi, joka on Hirvensalon, Satavan ja Kaksikerran saarten verkkokeskusteluryhmä. Asukkaat voivat ehdottaa uusia keskusteluaiheita, mutta vapaamuotoista keskustelupalstaa ei ole.

### *Oulu*

[www.ouka.fi/lahidemokratia/index.htm](http://www.ouka.fi/lahidemokratia/index.htm) - Oulun kaupunki tarjoaa katsauksen oululaiseen lähidemokratiaan. Lähidemokratiatoiminta on oululaisen asukastoiminnan vaikutuskanava. Toimintaan voivat hakeutua kaikki Oulun kaupungin alueella toimivat tai perustettavat asukasyhteisöt. Kaupunki on ollut suoran kansalaisvaikuttamisen ja asukastoiminnan edelläkävijä 1980-luvun alun lähidemokratiakokeilun vakinaistuttua. Tällä hetkellä kaupungin tukemia asukasyhdistyksiä toimii Oulussa 32. Käytännön työmuotoja ovat mm. asukastupatoiminta ja kansalaisten tietoyhteiskuntavalmiuksien kehittäminen tietotyötoreilla järjestettävän koulutuksen kautta.

Sivusto tarjoaa tietoa asukasyhteisöistä, asukastuvista, alueellisista yhteistyöryhmistä ja vapaaehtoistoiminnasta. Lisäksi mukana ovat mm. ilmoitustaulut alueittain ja Tuu mukkaan -toimenpideohjelman ja strategian esittely, joka käsittelee oululaisten osallisuuden ja vaikuttamisen mahdollisuuksia. Hanke ajoittuu vuosille 2001-2004 ja sen painopistealueena on lasten ja nuorten osallisuus. Lisätietoa: [www.ouka.fi/lahidemokratia/mukkaan/](http://www.ouka.fi/lahidemokratia/mukkaan/)

### *Päijät-Häme*

[kunta.phnet.fi](http://kunta.phnet.fi) – Sivustolla käydään avointa kuntakeskustelua vapaasti ehdotettavista aiheista. Mukana ovat Heinola, Hollola, Lahti, Nastola, Mäntsälä ja Orimattila sekä Päijät-Hämeen alue yleisesti.

### **Kyselyn tulokset**

Sivustojen taustoja kartoittava webbikysely lähetettiin viikolla 22/2003 yhdeksän eri sivuston vastuuhenkilöille, joista seitsemän vastasi kyselyyn. Kaikki lomakkeen kysymykset olivat avoimia kysymyksiä. Vastuuhenkilöiden yhteystiedot (sähköpostiosoitteet) saatiin itse sivustoilta keräämällä. Viidessä tapauksessa osoitteesta ei vielä käynyt ilmi kyselyn vastaanottajan nimi, vaan kyseessä oli yleinen ”info”-, toimitus- tai webmaster -osoite. Neljä muuta vastaanottajaa saivat kyselyn suoraan henkilökohtaiseen sähköpostiosoitteeseensa.

Myöhemmin kysely lähetettiin lisäksi kolmelle henkilölle, joiden nimet ja sähköpostiosoitteet saatiin kyselylomakkeella keräten vastaajilta itseltään. Näin haluttiin kerätä täydentävää tietoa muilta saman sivuston kanssa työskenteleviltä henkilöiltä. Uusia vastauksia ei kuitenkaan enää saatu.

Vastaajien status oli tyypillisimmin joko projektipäällikkö tai kunnan nuorisonohjaaja. Kyselyllä haluttiin selvittää

- sivuston kohderyhmä
- sivuston tarkoitus
- kuka on tehnyt aloitteen sivustoa luotaessa

- onko sivuston tarkoitus muuttunut
- milloin sivusto otettiin käyttöön
- paljonko sivustolla on käyttäjiä viikossa
- mikä sivustolla toimii ja mikä ei
- onko sivustolla esiintynyt häirintää
- tulevaisuuden kehityssuunnitelmat.

Nuorille suunnattujen sivustojen kohderyhmäksi mainittiin yhtä vastaajaa lukuun ottamatta myös muut tahot kuin nuoret itse. Tässä yhteydessä mainituiksi tulivat nuorten vanhemmat, nuorten parissa toimijat (opettajat, nuorisojärjestöt) sekä paikalliset luottamushenkilöt ja virkamiehet. Sivustojen tarkoitus vaihteli kunnallisesta nuorisotiedotuksesta laajempien osallistamishankkeiden ”keskeiseksi toimintamuodoksi”. Tärkeimpinä tavoitteina esitettiin nuoria kiinnostavista asioista tiedottaminen, vaikuttamisen mahdollisuuksien parantaminen, kohtaamispaikan tarjoaminen nuorille sekä informaatio- ja viestintäteknologian hyödyntäminen työskentelyssä (koulut). Vastauksissa oli mukana myös kaksi sivustoa, joita ei ole suunnattu erikseen millekään tietylle ikäryhmälle.

Kahdessa sivustohankkeessa aloitteentekijänä oli ministeriö, muissa lähinnä nuorisotyöntekijät ja/tai opettajat, jotka ovat myös jatkaneet työtään sivuston parissa koko sen olemassaolon ajan. Kukaan vastaajista ei ollut sitä mieltä, että sivuston tarkoitus olisi muuttunut alkuperäisestä. Tässä yhteydessä kuitenkin mainittiin, että sivuston tavoitteet ovat saattaneet tarkentua, sivustolle on tullut laajennuksia ja uusia toimintoja on edelleen kehitteillä, ja pysyvyyttä on tullut lisää. Yhdessä vastauksessa todettiin sivuston olevan matkalla kohti ”brandiytymistä”.

Kaikki kyselyyn vastanneiden edustamat sivustot on otettu käyttöön vuosituhannen vaihteen jälkeen. Vanhin on aloittanut toimintansa helmikuussa 2000, nuorin joulukuun puolivälissä 2002. Toukokuuhun 2003 mennessä sivustot ovat olleet toiminnassa keskimäärin 1,8 vuoden ajan.

Sivustojen kävijämäärät vaihtelivat viikossa muutamasta sadasta (400-500) noin 2400:een. Nuorisosivustojen kävijämäärissä tapahtui huomattavaa vaihtelua koulu- ja

loma-aikojen mukaan, yleisissä demokratisivustoissa taas kävijämäärän katsottiin riippuvan esillä olevista keskustelunaiheista. Molemmissa sivustotyypeissä kävijöitä oli eniten arkipäivinä.

Sivustojen vahvuuksista tärkeimpänä nähtiin kävijöiden ja toimijoiden oman tekemisen tuloksena syntynyt sisältö. Sisällön katsotaan korostuvan tekniikan kustannuksella, mitä pidettiin yhtenä vahvuutena. Lisäksi yleisömäärät ovat vakaita, sivusto tarjoaa paljon tietoa ja tekemiseen voi osallistua monilla eri tavoilla. Suurimpana heikkoutena nähtiin vaisu keskustelu: keskustelun seuraaminen katsotaan vaikeaksi, chat ei toimi vähäisen käyttäjämäärän takia tai keskustelufoorumit hukkuvat liian suureen tarjontaan. Yksittäisissä vastauksissa nähtiin heikkouksina myös sivuston rakenne, konservatiivinen layout ja linkkien toimivuus. Suuri tiedon määrä sivuilla koettiin joidenkin vastaajien mielestä heikkoutena, joidenkin mielestä taas vahvuutena.

Häirintää sivustoilla on esiintynyt joko hyvin vähän tai ei ollenkaan. Niissä tapauksissa, joissa häirintää on ilmennyt, se on ollut joko alatyylisiä kirjoittelua tai sääntöjen ja laillisuuden vastaisia viestejä (esim. rasistisuus). Myös yksi törkeämpi tapaus eli väärään identiteettiin perustunut osallistuminen mainittiin.

Kehityssuunnitelmista nousi esille etenkin vuorovaikutteisuuden ja osallisuuden kehittäminen. Tavoitteena on myös vakiinnuttaa sivuston rooli vaikuttamiskanavana ja laajentaa nuorisosivuston ”sidosryhmien” kenttää kaikkiin nuorten kanssa toimijoihin. Edelleen mainittiin seudullisuuden lisääminen ja oppimisympäristön mukaantulo sivustohankkeeseen.

## **Yhteenveto**

Nykyiset vaikuttamaan ohjaavat webbisivustot voidaan tehtyjen havaintojen perusteella jakaa karkeasti neljään tasoon: valtakunnallisiin, alueellisiin ja kuntatason sivustoihin sekä pienellä alueella vaikuttaviin paikallisiin sivustoihin. Alueellisen ja kunnallisen sivuston raja on häilyvä, sillä monissa hankkeissa on mukana myös naapurikuntia. Esimerkiksi Vaikuttamon jatkoprojektissa toimivat Hämeenlinnan lisäksi Hattula ja Renko.

**Taulukko 1.** Esimerkkejä eri tasoilla toimivista demokratiasivustoista.

	Nuorille suunnatut	Kaikille suunnatut
1. Valtakunnallinen	Valtikka	Ota kantaa
2. Alueellinen	Ponu, Nuorten Keski-Suomi -hanke	Päijät-Hämeen keskustelufoorumi
3. Kunnallinen	Vaikuttamo, Nuorilahti, Areenat, nuorisoparlamenttien sivustot	Mansetori
4. Paikallinen		Nettila, Kaupunginosat.net

Nuorisodemokratian sivustoja vaivaa jossain määrin todellisen kiinnostuksen puute. Kävijämäärät ovat kaikissa tutkituissa sivustoissa melko suuria (viikossa vähintään useita satoja), mutta tämä mittari ei paljasta rekisteröityneiden ja aktiivisten käyttäjien määrää. Vaikuttamo erottuu tässä suhteessa joukosta: sen ympärille on rakentunut elävä paikallinen yhteisö, joka on toiminut esikuvana monille muille nuorisodemokratiakokeiluille.

Kyselyn perusteella sivustojen vetäjät ja ylläpitäjät kaipaavat sivustoille lisää vuorovaikutteisuutta. Toisaalta nykyisten keskustelufoorumien ja chattien toimintaa pidettiin monessa tapauksessa vaisuhkona. Tämä on hieman ristiriitainen tilanne ja sivustojen kehittämisen kannalta haasteellista, koska kehittäjiä on löydettävä sellaisia vuorovaikutuksen muotoja, jotka aidosti kiinnostavat kävijöitä.

Yleisistä demokratiasivustoista otakantaa.fi:n tärkeimpänä houkuttimena on mahdollisuus käydä reaaliaikaista chat-keskustelua ajankohtaisesta teemasta kulloinkin vuorossa olevan ministerin kanssa, mikä on koettu onnistuneeksi formaatiksi. Suurten kaupunkien sivustoista Tampere (sekä Mansetori että kaupungin verkkosivut) ja Helsinki erottuivat selkeästi tarjoamalla kuntalaisille monipuolisen tietopaketin ja mahdollisuuden avoimeen vuorovaikutukseen eri keskustelufoorumeilla. Monissa muissa kaupungeissa verkkodemokratiaan on herätty huomattavasti hitaammin. Kuvaavaa on, että Avoin Espoo –sivusto on vasta kokeiluasteella ja Vantaan kaupunki



on äskettäin avannut Nettila -portaalin toisen version, jonka tarkoitus on toimia pilottina muille kaupunginosille.

Kaikkien kuntien, järjestöjen tai muiden yhteisöjen tarjoamien e-demokratiaelementtien läpikäyminen tähän selvitykseen olisi vaatinut kohtuuttomasti aikaa odotettavissa oleviin tuloksiin nähden. Tämän vuoksi tarkastelu rajattiin suurimpien kaupunkien sivustoihin. Jo näissä ”pistokokeissa” havaittiin, että useimmissa tapauksissa web-sivuja käytetään lähinnä tiedottamiseen ja perusinformaation jakamiseen kuntalaisten vaikutusmahdollisuuksista. Vuorovaikutteisuutta on ainakin toistaiseksi vähän.

**Lähdeluettelo**

FSD1247 Nuoret ja eduskuntavaalit 2003 [elektroninen aineisto]. Opetusministeriö. Nuorisosiain neuvottelukunta (NUORA) [tekijä]. Espoo : Suomen Gallup [aineistonkeruu], 2003. Tampere : Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [jakaja], 2003.

Kolehmainen Ville, Kymenlaakson ammattikorkeakoulu, haastattelu 11.4.2003.

Virtanen Heidi, Areenat – Digidemokratiaa ja osallisuutta. Hankesuunnitelma, tammikuu 2003.

Outi Cavén

## **PELIN HENKI – KANSALAISET, ANONYMITEETTI JA ELÄMYKSIEN JANO**

### **Johdanto**

*”Häirikkö hyökkäsi Sibeliussivuille...” (HS 12/2002).*

Päivälehdet ovat uutisoineet Suomessa kiihtyvällä vauhdilla informaatioyhteiskunnan tuomasta muutoksesta arkielämässämme. Mahdollisuudet ja uhkakuvat kulkevat silmiemme ohitse käsi kädessä. Modernia elämää globaaleissa verkostoissa ja samaan aikaan kasvotonta ja normitonta mielivaltaa, hallitsemattomia tapahtumia ja pelkoa siitä, kenen toimesta koteihimme tunkeudutaan Internetin välityksellä – kuka meitä valvoo ja ketkä ovat vihollisiamme? Miten määritellä tuntematon, jota ei edes osaa määritellä?

Käsittelen artikkelissa teknologian ja hyvinvointivaltiokansalaisen välistä – osin jo puheissa arkipäiväiseksi muodostunutta – suhdetta. Käytän aineistonani aikalaismateriaalia – artikkeleita ja kannanottoja Helsingin Sanomista syksystä 2002 tammikuuhun 2003. Annan vilkkaana käyneen keskustelun suunnata huomioni nopeasti muuttuvaan teknologian täyttämään toimintaympäristöön ja muutosta koskevaan keskusteluun. Olen tuonut sanomalehtiaineistojen rinnalle teoreettista kirjallisuutta ja kansainvälisiä tilastoja jäsentääkseni arjen havaintoja käsitteellisiksi alustaviksi rakennelmiksi ja myöhemmin mahdollisesti myös syvällisen empiirisen tutkimuksen kohteiksi.

Pyrin tavoitteeseeni esittelemällä samaan aikaan sekä havaintoja että erilaisia tutkimuksen, erityisesti yhteiskuntatieteilijöiden, tuottamia selitysmalleja ja hypoteeseja tulevaisuuden teknologian ja ihmisen välisistä kehitystrendeistä. Haastan lukijan pohtimaan erityisesti kolmiulotteisia virtuaalisia maailmoja, joissa liikkuva yksilö voi muokata itselleen haluamansa identiteetin ja valita toimintamallit. Asetan tarkastelun erityiseen keskiöön virtuaalimaailmojen toimijoiden ja arenoiden uudet

pelisäännöt ja kysymyksen: millaisia haasteita kasvottomuus, kuvitteellisen identiteetin luomisen mahdollisuus yhdistettynä teknologian tuottamille globaaleille toiminta-areenoille tuottaa hyvinvointivaltion formaaleille säännöille ja toimintamalleille?

Esittelen artikkelin lopussa Areenat-portaalin. Kyseessä on monivuotinen teknologian, yhteiskuntatieteiden ja mediatutkimuksen kansainvälinen hanke, jonka toimijoina ovat kouvolaalaiset nuoret. Hanketta laajennetaan niin, että se tullaan toteuttamaan useassa eurooppalaisessa maassa. Tavoitteena on tuottaa uutta tietoa kansalaisten/nuorten, toiminnan ja teknologian välisestä suhteesta informaatioyhteiskunnan kehityksen tueksi.

### **Virtuaalinen maailma, totta jo nyt vai scifiä**

*”Mies oli verkotettu. Kalvo oli kuin ihokas paitsi että kraegerverkko liittyi saumattomasti ihoon. Se oli uusi menetelmä jolla kytkeydyttiin virtuaaliin, teki vasta tuloaan käyttöön. Kompleksin lapsista useimmat oli verkotettu, myös jokunen aikuisista. Se oli etuoikeutetun merkki: nämä ihmiset oli siitetty ja synnytetty Maailmanverkoston virtuaalimaailmaan. Heidät oli jo syntymästä leimattu menestymään...”* (Rosenblum 1995, 29)

Tieteiskirjallisuuden kuvauksessa tulevaisuuden virtuaalitilojen maailma on rakennettu sellaiseksi, jossa etuoikeutettujen ja vähäosaisten välinen juopa on revennyt ylittämättömäksi. Rahalla saa kaikkea mitä tarvitsee: uuden identiteetin, ikuisesti nuorena pysyvän hologrammikuvavalikoiman itsestään edustamaan todellisuudessa vanhenemisen rapistamaa kehoa; bioseurannan, jonka avulla kehosta mitataan koko ajan elintoimintoja ja samalla annetaan palautetta optimaalisen terveyden ylläpitämiseksi. Teknologia mahdollistaa erilaiset biosiirännäiset ja oman ihon kaltaisen virtuaalisen suojapuvun, jonka avulla oman kehon ja ulkopuolisen maailman välinen raja on koko ajan hallinnassa. Yksilön on mahdollista määrittää toiminnoilleen virtuaalisia turva-alueita, joihin pääsy on estetty kaikilta asiattomilta. Hyvin toimeentulevat kansalaiset voivat hankkia käyttöönsä ohjelmistoja, jotka auttavat sekä hallitsemaan, että puolustamaan ympäristöä ja omaisuutta yhteiskunnan huono-osaisten hyökkäyksiltä. Tieteisromaanissa kaupunkien kadut ovat autioita ja ränsistyneitä. Satunnainen kulkija on repaleinen hylkiö, jonka ainoa mahdollisuus kiinnittyä

yhteiskuntaan ja olla yhteydessä toisiin kansalaisiin on löytää ränsistynyt nettikioski, jonka vanhanaikaisten internetyhteyksien avulla osaton hylkiö voi liittyä hetkeksi valtavaan yhteiskunnalliseen tietovirtaan – olla yksi cyberyhteiskunnan kansalaisista.

Sherry Turkle kuvaa virtuaalisen maailman ei-lineaarisenä, läpikuultavana, hajaantuneena ja jatkuvasti liikkeessä olevana, virtaavana. Tietokoneita käytetään konkreettisen persoonan toiminta-areenojen laajentamiseen. Erilaiset tosiaikaiset videoidut toiminnat verkossa, keskustelutilanteiden, oppimisen ja kokousten toteuttaminen tietoverkoissa ja tosiaikaisena laajentavat yksilön kehon konkreettisesta tapaamisesta cybermaailmaan. Voimakkaat tunteet ja vuorovaikutuksen eri muodot ovat osoittautuneet hämmästyttävän merkityksellisiksi virtuaalisessa kommunikoinnissa. Eräänä osoituksena tästä on netin välityksellä tarjottavan erotiikan ja seksipalveluiden käyttäjien määrän valtava kasvu. (Turkle 1996, 17, 20-22)

*”Porno on verkon vetonaula”* (HS 27.12.2002) Netin kautta haetaan ja ostetaan seksiin liittyviä palveluita entistä enemmän. Brittiläisen tutkimuslaitoksen mukaan vuoden 2003 aikana verkkoseksin kokonaisarvo on 3-4 miljardia euroa ja palvelujen ostajien määrä kasvaa koko ajan. Suomessa perinteiset lehdet tekivät osaksi lukijoidensa vaatimuksesta päätöksen olla julkaisematta seksipalveluilmoituksia. Tämä johti siihen, että markkinointi, mainonta ja myynti siirtyivät vuoden 2002 loppupuolella vauhdilla nettiin. Samalla erilaiset erityismielitymykset saivat myös enemmän tilaa ja käyttäjiä palveluiden tullessa teknisesti helpommin saavutettaviksi. Akllinikalla puolestaan on havaittu, että nettiseksiriippuvuudesta kärsivien yhteydenotot ovat lisääntyneet. Alustavissa selvityksissä on havaittu, että netti tarjoaa uudenlaisia ja entistä helpompia väyliä seksin kuluttamiseen. Tietokoneen ääressä voi esimerkiksi asioida yksin ja nolostumatta – toisin kuin seksikaupoissa.

Julkisen sektorin on pakko yrittää löytää tiensä sinne, missä ihmiset ovat ja tarpeet syntyvät. Nettiporno on monella tavalla erinomainen yhteiskunnallinen esimerkki siitä, miten lait, säännöt ja määräykset ovat kierrettävissä ja toimintaa on mahdollista luoda virallisista rajoituksista huolimatta. Ruotsissa sosiaalityöntekijät vastasivat nettipornon haasteeseen. Göteborgissa on toteutettu kahden vuoden ajan nettiprostituoituja auttavien sosiaalityöntekijöiden virtuaalisosiaalityön hanke. Tässä hankkeessa kaksi sosiaalishteeriä on seurannut netti-ilmoittelua. Ilmoitusten perusteella he ovat ottaneet

yhteyttä prostituoituihin ja tarjonneet keskustelu- ja asiantuntija-apua. Toisena sosiaalityön muotona työntekijät ovat laittaneet nettiin ilmoituksia, joissa he ovat pyrkineet saamaan yhteyden prostituoituihin. Hankkeen käynnistämisen kannustimena on ollut tieto siitä, että nettiprostituutio johtaa huomattavasti nopeammin väkivaltaan ja monenlaisiin raakoihin seksin muotoihin kuin perinteinen katuprostituutio. Erityisen ongelmallista on ollut se, että henkilöllisyyden suojaaminen ei ole aina onnistunut netissä, ja näin seksipalveluita tarjoavat ovat saaneet vieraikseen rikollisia parittajia ja rikollisuuden eri muotoihin liittyviä väkivaltaisia henkilöitä. Asiakkaiden käyttäytymisen ennakoitiin on osoittautunut vaikeaksi Internet -areenalla. (Tirkkonen & Width 2003)

Tietokoneen kehityksen myötä on tapahtunut seuraava muutos. Varhaisimmat tietokoneet hämmästyttivät käyttäjiään tuottamalla tunteen siitä, että yksilön äly laajeni ja heijastui konkreettisen kehon ulkopuolelle. Nyt yhä useampi käyttäjä kokee, että tietokoneiden avulla on mahdollisuus myös laajentaa käyttäjänsä fyysisistä kokemuksellisuutta konkreettisen kehon rajojen ulkopuolelle käsitteelliseksi ja abstraktiksi rakenteeksi (Turkle 1996, 20-21). Edellä kuvattu kehon rajojen ylittäminen ajatusten ja virtuaalisuuden avulla on erityisen yleistä nettiseksiä käyttävien keskuudessa. Nettiseksiä kokeilleet kertovat voimakkaista emotionaalisista ja fyysisistä kokemuksista, minkä tulkitaan itse asiassa vahvistavan tuttua ajatusta siitä, että yhdeksänkymmentä prosenttia seksin kokemuksesta tapahtuisi nimenomaan psyyken – mielen ja ajatusten – tuotteena.

Ihmissuhteiden virtuaalisia kohtaamispaikkoja ovat Suomessa tarjonneet mm. Sinkut.net, MTV3:n Se oikea – palvelu (lopetettu Suomessa) ja City-lehden Deitti-net - palvelu. Edelliseen kirjoitetaan sisään ensimmäisen kerran vastaamalla suureen joukkoon erilaisia kysymyksiä, joiden perusteella käyttäjästä luodaan karkea profiili. Käyttäjä valitsee itselleen virtuaalihahmon – avatarin – jonka hän voi tietyin rajoituksin pukea haluamallaan virtuaalivaatteilla, kampauksella ja asusteilla. Deitti-net puolestaan on perinteisempi Internetiin laadittu seuranhakupalvelu, jossa sekä naiset että miehet voivat joko jättää omia tai selata muiden jättämiä ilmoituksia. Kontaktin saaminen tapahtuu molemmissa sähköpostin tai käyttäjän halutessa esim. puhelimen SMS:n välityksellä.

Ihmissuhteiden siirtyminen Internetiin, virtuaalihahmoissa esiintyminen, oman persoonallisuuden piirteiden ”editointi ja deletointi” on koko ajan yleistymässä. Samaan aikaan ympärillä oleva yhteiskunta ohjaa kansalaisia kohti markkinoiden määrittelemiä kauneuden ja menestyksen merkkejä. Olla nuori, kaunisvartaloineen, työssään menestyvä ja varakas on samaa kuin olla menestyjä ihmissuhdemarkkinoilla. Ostaa ja olla itse tarjolla. Valita, käyttää ja siirtyä seuraavaan kokeiluun, johon virtuaalinen maailma tarjoaa mahdollisuudet. Houkutus useaan samanaikaiseen ihmissuhteeseen verkon välityksellä kasvaa, koska Internet ja virtuaalisuus tarjoavat mahdollisuuden muunnella omaa itseä ja kertomusta itsestä omien mielikuvien ja ihmissuhdemarkkinoitten kulloistenkin trendien mukaan parhaiten sopivaksi.

Sukupuoli, ikä, ulkonäkö, menneisyys ja tulevaisuus ovat periaatteessa kaikki käyttäjänsä määriteltävissä. Samoin tietysti vastapuoli voi tehdä saman. Syntyy täysin uudenlainen sosiaalisen kanssakäymisen muoto – ihmissuhdepeli, jonka säännöistä keskeisin on: kaikki voi olla keksittyä ja silti voimme saada kanssakäymisestämme sellaisen kokemuksen, jota mikään muu toiminta aikaisemmassa elämässämme ei ole kyennyt tarjoamaan. Cybertodellisuuden cybersuhteita.

Virtuaalitodellisuus ei kuitenkaan aina ole sukupuoleltaan vapaasti määriteltävissä. Susanna Paasonen (2002) on tutkinut väitöskirjassaan naisten ja miesten rooleja netissä. ”Bitches, grrrls and other self-definitions” otsikolla hän kuvaa naisen toiseutta. Usein, ehkä sattumanvaraisesti, naista verrataan koiraan – miehen parhaaseen lemmikkiin. Paasonen aloittaa teoksensa lainaamalla suomalaisen telekommunikaatioyrityksen mainoslahjapaidan tekstiä: ”God created woman, but Mäkitorppa made her talkative”. Vaikka Internet tarjoaa monella areenalla sukupuolettomuutta, Paasonen osoittaa tutkimuksessaan itse asiassa sen, miten nainen on edelleen usein siirretty taustalle itsestäänselvyytenä ja samalla tavalla kuin perinteisestikin on tehty niillä areenoilla, joilla sukupuoli tulee tavalla tai toisella määritellyksi.

## **Informaatioteknologian käyttäjätilastojen trendejä**

*”Internet kuuluu jo suomalaisten enemmistön arkipäivään” (HS 17.11.2002)*

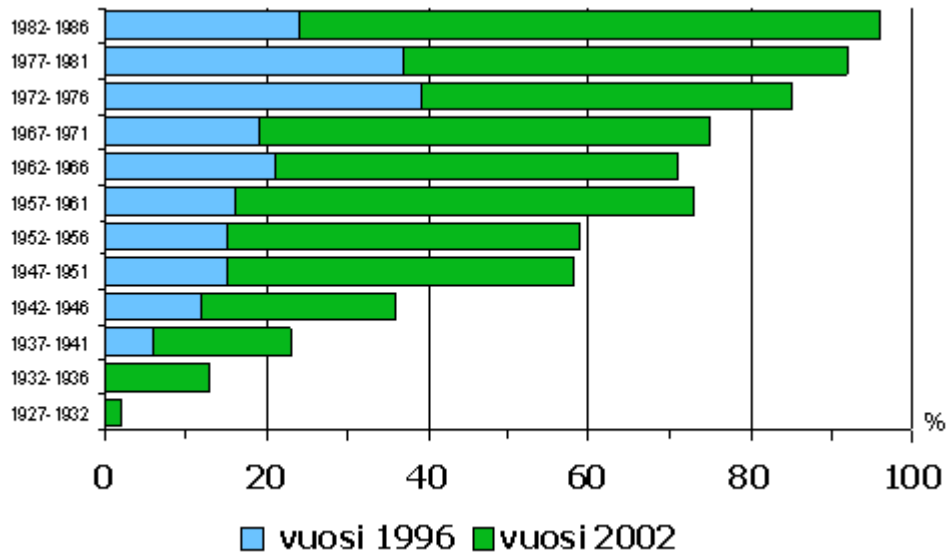
Kymmenessä vuodessa (1991 – 2001) Suomessa Internet -käyttäjien määrä on noussut 1,4:stä 43:een/100 asukasta. Samana ajanjaksona PC-tietokoneiden määrä kasvoi 11,3:sta 42,3:een/100 asukasta. Suomi on ollut muiden Pohjoismaiden kanssa määrällisen kasvun kärkimaita. (Eurostat 2002, 42-44)

*”Internet täytti vuodenvaihteessa 20 vuotta. Ensimmäinen tammikuuta vuonna 1983 internetin edeltäjä, Yhdysvaltain puolustusministeriön kehittäämä Arpanet siirtyi käyttämään nykyistä tcp/ip-protokollaa. Tuohon asti verkko oli pyörinyt kömpelömmän ncp:n eli network control -protokollan varassa. Toki jonkinlaisia tietoverkkoja on ollut kauemminkin. Arpanetin ensimmäiset versiot olivat käytössä jo vuodesta 1969. Vasta tcp/ip:n standardoituminen mahdollisti kuitenkin nykyisen kaltaisen massiivisen internetin syntymisen.” (Tietoviikko 2003)*

Tilastokeskuksen uusimman pitkittäistutkimuksen mukaan Internetin käytön kasvu on ollut Suomessa vuosina 1996-2002 lähes yhtä nopeaa kuin matkapuhelimien yleistymisen. Etenkin Internetiä käyttävien naisten osuus on kasvanut hyvin nopeasti. Vaikka osa kasvusta selittyy työkäytön lisääntymisellä, Internetille on löytynyt motivoivaa käyttöä myös vapaa-aikana. Internetin käyttö on vähäisempää vanhemmissa ikäryhmissä. Naiset ovat miehiä aktiivisempia Internetin käyttäjiä aina vuosina 1947-1951 syntyneisiin asti.

Alueiden väliset erot uuden tieto- ja viestintätekniiikan käytössä ovat kaventuneet. Ainoastaan pienten talouksien joukossa on havaittavissa merkittäviä alueellisia eroja. Kun pääkaupunkiseudun pienissä kotitalouksissa lähes joka toisessa on Internet -yhteys, syrjäseuduilla verkkoyhteys on vain joka viidennellä pienellä taloudella. Suuri osa eroista selittyy syrjäseutujen pienten talouksien iäkkyydellä ja alhaisemmilla tuloilla.





Kuvio 1. Internetiä käyttäneet naiset vuosina 1996 ja 2002 prosentteina koko syntymävuosiluokasta. (Tilastokeskus 2002)

Korkein käyttäjämäärä oli Suomessa 2001 35-49-vuotiaiden ryhmässä. Raportissa korostettiin myös sitä, miten Suomessa julkisella sektorilla on tarjolla sekä kouluissa, virastoissa ja kirjastoissa käyttäjälleen maksuttomat tietoliikenneyhteydet. (CMI 2001)

Vaikka Suomessa ollaan ICT-sektorin kehityksessä kärkimaiden tuntumassa, on tärkeää muistaa, että suurelta osin työllistävä vaikutus tulee sektorin palvelujen tuottamisen kasvusta. Tietokoneiden ja Internet -yhteyden hankkiminen on selvästi sidoksissa lapsien määrään. Yhden henkilön taloudessa elävät hoitavat teknologiatarpeensa työpaikoilla, kun taas lapsiperheet hankkivat koneet ja yhteydet koteihinsa.

Suomessa liikenne- ja viestintäministeriössä on ehdotettu, että tietoyhteiskuntapolitiikka otettaisiin uuden hallituksen poikkihallinnolliseksi ohjelmaksi. Ohjelmia koordinoisi liikenne- ja viestintäministeriö, joka myös haluaa laajakaistayhteydet kaikille vuoden 2005 loppuun mennessä. Internetin laittomien ja haitallisten sisältöjen torjumiseksi tuetaan itsesääntelyä. (Digitoday 2003)

Internetiin liitettyjen tietokoneiden määrät ovat kasvaneet valtavaa vauhtia. Vuonna 1998 koneita oli 36 739 000 ja vuonna 2002 jo 162 128 493 eli määrä on liki viisinkertaistunut neljässä vuodessa. Suomessa on Internetiin liitettynä noin miljoona

konetta. Vuoden 2003 aikana arvioidaan, että maailmassa lähetetään 40 miljardia sähköpostiviestiä päivässä ja Internetin käyttäjiä on yli 700 miljoonaa. (Cybergeography.org 2003)

### **Kaikkialla läsnä olevat, tilalliset areenat ja uudenlainen keskustelukulttuuri – case Kouvola ja Eurooppa**

*”Internet avaa aktiivikansalaisille nopean tien päätöksentekoon”* (HS 23.11.2002)

*”Nettimaunula luo Maunulaan uutta yhteisöllisyyttä”* (HS 12.10.2002)

Kolmiulotteisuus, mahdollisuus valita itselleen hahmo, joka kuvastaa itseä liittyviä mielikuvia, toiveita ja tavoiteltavia ulkoisia piirteitä on houkuttelevaa ja tarjolla jo monissa eri palveluissa. Avatarit, eräänlaiset hahmot ja itse valitut todellista minää edustavat kuvalliset hahmot tarjoavat monille mahdollisuuden ylittää olemassaolevia kehon rajoja ja bistaalista viestittää muille samalla areenalla toimiville jotain uutta ja erilaista itsestä.

Tatuoinnit, lävistyksiset, tietyn kultin (esim. gootit) mukaan pukeutuminen saa rinnalleen – yksilön niin halutessaan – täysin todellisuudesta irrallaan olevan esiintymismuodon. Netissä toimiva voi muuttaa sukupuolensa, ikänsä, ulkomuotonsa ja valita periaatteessa kaikki mahdolliset itse tietoisesti hallitsemansa tuntomerkit ja sosiodemografiset taustansa kerta kerran jälkeen uudelleen. Hän voi areenasta ja motiiveistaan riippuen rakentaa koko habituksensa ja erilaisin teoin, kirjoituksin ja sanoin tuottamansa henkilökohtaisen kokonaiskuvansa haluamakseen. Cybertila on autonominen, vapaa valtion kontrollista, immateriaalinen ja siksi vain muutaman vapauden rajoitteen omaava valtakunta.

Millaisia mahdollisuuksia on siirtyä edellä kuvattujen ajatus- ja toimintamallien maailmasta kohti kansalaisuutta ja osallistumista yhteiskunnan päätöksentekoon? Miten luoda toiminta-areenoita, joissa sekä moderni että julkinen kohtaavat onnistuneesti? Nuorten into osallistua kulttuurisesti tasapainoisen ja toimivan yhteiskunnan rakentamiseen on laimentunut individualismin ja erilaisten kaupallisten trendien houkutusten voittaessa. Demokraattinen päätöksenteko, formaalit poliittiset areenat ja yhteistoiminnallinen vaikuttaminen eivät ole ensimmäisinä suosituimmuuslistoilla

koululaisten mielissä ja arkisessa elämässä. Kouvolan kaupunki on aloittanut ainutkertaisen tutkimus- ja kehittämishankkeen, jossa sekä yhteiskuntatiede, modernein teknologia että media, elämyksellisyys ja taide kohtaavat samalla julkisella nuorisoareenalla – Areenat-portaalissa. Kyseessä on monivuotinen ja monitieteinen kansainvälinen tutkimushanke, jossa pyritään kehittämään perinteisestä web-portaalista huomattavasti kehittyneempi sisällöllinen ja toiminnallinen kokonaisuus.

Pohjoismainen hyvinvointivaltio vaatii säilyäkseen kansalaisten jatkuvan kannatuksen. Nuorten kohdalla on tärkeää tukea heidän kasvamistaan demokraattisen yhteiskunnan toimijoiksi ja kohti aktiivista täysivaltaista kansalaisuutta. Samaan aikaan kun julkinen palvelusektori modernisoituu ja monipuolistuu uusien teknologioiden tukemana, informaatioyhteiskunta laajenee väistämättä globaaliksi, osaltaan kaupallisten toimijoiden määrittelemäksi maailmankyläksi. Korkean teknologian kärkimaassa suomalaiset nuoret hakevat kasvavassa määrin toimintamalleilleen ja elämälleen sisältöjä virtuaalisista, maailmanlaajuisista brandi- ja tuotemaailmoista. Kaupallisesti tuotetulla väri- ja musiikkikylläisellä aistimaailmalla on voimakas vetovoima kasvavan nuoren elämishakuisuuden ruokkijana. Internet, tietokoneet, kännykät ja mobiiliviestintä ovat osa suomalaisen nuoren arkea.

Vaikutteita ja valintoja ei ole enää helppoa ohjata kodin tai koulun toimesta, vaan usein nuoret valitsevat itsenäisesti kiinnostuksensa kohteet virtuaalisen tarjonnan massasta. Median merkitykset eivät ole kuitenkaan populaarikulttuurin tuotteissa valmiina olemassa, vaan ne rakentuvat vasta vastaanottotilanteissaan. Tällöin on ensiarvoisen tärkeää, että kodit ja koulu tarjoavat kasvavalle nuorelle välineitä tunnistaa erilaisia vaihtoehtoja ja toimia aktiivisena ja asioihin vaikuttavana kansalaisena. Tehtävä on haasteellinen, sillä suuri osa nuoren henkilökohtaista kehitystehtävää murrosiässä on kokeilla rajojaan, toimia aikuisten maailmaa vastaan ja kyseenalaistaa perinteisiä ja pysyviä rakenteita.

Äly-ympäristöt synnyttävät teoreettisen reflektion ja käsitteellistämisen tarpeen lisäksi myös tarpeita käytännön sovelluksille. Tilallisen äly-ympäristön kehittäminen ja suunnittelu käyttäjälähtöisesti edellyttää paitsi esteettisen ja tiedollisen käytettävyyden kriteerien rakentamista myös kykyä muodostaa tutkimustiedon pohjalta toimintasuosituksia suunnittelun pohjaksi. Nämä toimintasuositukset ovat pohjana

nuorison virtuaalisen toiminta-areenan muotoilulle älykkäiden rajapintojen mahdollisuuksia ja interaktiivisia materiaaleja hyödyntäen. Soveltavan monitieteisen tutkimuksen tasolla hankkeessa pyritään löytämään toimiva malli *nuorison digitaalisen demokratian world wide web -portaalin muuntamisesta älykkääksi ympäristöksi, joka on käytettävissä sekä fyysisessä tilassa että verkon kautta*. Lisäksi projektin toteuttamismalli tarjoaa mahdollisuuden kehittää julkisten verkkopalvelujen ja älykkäiden ympäristöjen suunnittelun teoriaa ja designin metodiikkaa käyttäjän profiloinnin, käyttötilan ja -proessin, digitaalisten tuotteiden ja palveluiden tutkimuksen näkökulmista.

**”Nettipalsta on tori, kapakka tai vessan seinä” (HS 15.12.2002) –  
informaatioyhteiskunta, uudet säännöt ja yritys hallita hallitsematonta**

*“Vantaan nettikeskustelu suljettiin häirikön takia.” (HS 29.11.2002)*

*”Nettietisivät löysivät pommimiehen itse” (HS 20.10.2002)*

*”Lakiesitys nosti kiistan internetin keskustelupalstojen vapaudesta” (HS 15.12.2002)*

*”Poliisiylijohtaja Naulapää sulki poliisien keskustelusivut, koska esimerkiksi toimeentuloon vaikuttava lakko- ja tupokeskustelu oli hänen mielestään ”kiihotusta”. Nyt sitten Naulapäästä itsestään on tehty rikosilmoitus, mikä uutisoitiin iltapäivälehdessä ja keskustelu käydään Petteri Järvisen Helsingin Sanomiin kirjoittaman artikkelin mukaan texasilaisella serverillä. Ei taida olla sisäministeri Ville Itälällä, kansliapäällikkö Kari Häkämiehellä eikä poliisiylijohtaja Naulapäällä mahdollisuuksia sulkea tai rajoittaa Amerikan Yhdysvaltain sananvapautta texasilaisella serverillä” (pjoy.fi 2003)*

Arki Internetissä ja osaksi myös virtuaalisilla toiminta-areenoilla voi olla kasvotonta ja nimetöntä. Viranomaiset tarjoavat perinteistä ratkaisua - sähköistä henkilökorttia – avaimeksi henkilöllisyyden ja virtuaalisen toimijan identifiointiin. Sähköinen henkilökortti ei ole kuitenkaan saavuttanut kuin pienen ja hyvin rajallisen käyttäjäkunnan. On vaikea tietää tarkalleen, mistä on kyse. Toisaalta voi olla, että palvelujen tarjoajia on liian vähän ja siksi sähköinen tunnistus ei ole muodostunut kiinnostavaksi. Toinen selitys löytyy tekniikasta ja kustannuksista. Tällä hetkellä uuden henkilökortin käyttäjä tarvitsee erillisen vuokrattavan lukijalaitteen ja lisäksi suhteellisen kalliin ohjelmiston.

On mielenkiintoista seurata kysynnän ja tarjonnan välistä suhdetta erityisesti henkilöllisyyden määrittelyn ratkaisussa. Jos ratkaisut ovat jo syntyessään esim. julkisen sektorin perinteisiä kasvoista kasvoihin –palvelumuotoja tukevia, voi olla, että virtuaalisten palveluiden maailma kulkee nopeasti omaa tietään ja monimutkaisista ja kalliista teknisistä aparateista tulee menneisyyttä jo ennen syntymäänsä.

Eräs edellistä sivuava vaihtoehto kehitykselle on erilaisten suljettujen nettiareenojen luominen. Tällöin jäsenyys on anottava ja areenalle pääsyä säädellään erilaisin tunnistamisprosessein. Samaan aikaan kuitenkin kansalaiset ja kuluttajat tekevät omia valintojaan ja haluavat usein kokeilla, miltä tuntuu vaihtaa sukupuolta, ikää, ulkoisia ominaisuuksia, motiiveja, mielipiteitä, ajatuksia ja menneisyyden historiaansa. Patricia Wallace (2000) kuvaa tutkimuksissaan henkilöitä, jotka ovat vaihtaneet monia perusominaisuuksiaan netissä täysin päinvastaisiksi. He ovat saattaneet toimia puhtaasti kokeilu- ja seikkailumielellä. Varsin usein naiset vaihtavat miehen sukupuoleen saadakseen olla häiriöttä keskustelupalstoilla ja voidakseen myös kokeilla toisenlaista roolia todellisuudessa. Miehet, jotka ovat ottaneet esim. naisen nimen, ovat kokeneet usein voimakasta häirintää, alistamista ja yllättävän sukupuolistuneita asenteita feminiinissä nettihahmossaan.

Netti tarjoaa ainutkertaisen mahdollisuuden palata nuoruuden fantasiamaailmaan ja seikkailuihin, joissa erilaisten roolien ottaminen on ollut luonnollista. Kaksi nuorta poikaa tempautuu hetkessä kepit kädessä merirosvolaivan kaappaustaisteluun – keskellä koulun pihaa ja ilman todellisia kulisseeja. Samalla tavalla suuri joukko aikuisia kulkee netissä saitilta toiselle ja osallistuu eri rooleissa peleihin, keskusteluihin, irkkaamiseen ja roolileikkeihin. Tutkimuksista on käynyt ilmi, kuinka tärkeää on, että rooleja vaihtavat osallistujat suhtautuvat vakavasti fantasian luomiseen. Eräissä tapauksissa sääntöjen noudattaminen on osoittautunut jopa tärkeämmäksi kuin todellisuuden säännöt. Aikuisten fantasiaa ei saa pilata kevytmielisillä heitoilla tai satunnaisilla huolimattomuuksilla, vaan roolin kaikkia puolia on toteutettava tarkasti. Moni kokee identiteetin vaihtamiskokeilut enemmänkin tutkimuksena ja seikkailuina kuin petoksena ja valheena muita kohtaan. Mahdollisuus olla samaan aikaan keskustelupalstalla nuorena naisena, live -chatissa keski-ikäisenä miesprofessorina ja virtuaalipelissä sukupuolettomana ja iättömänä velhona on tämän päivän ja

tulevaisuuden areenojen monisärmäistä ja taitavaa käyttöä ja persoonan kokeellista tarkastelua.

Lainaan lopuksi Wallacelta (2000) esimerkkiä viidestä eri areenasta yhdessä ja samassa lyhyessä nettikontaktissa.

Eräs netissä kirjoitteleva lähettää oheisen viestin, jossa hän haluaa kertoa siitä, miten mies polttaa marisätkää, hengittää savun sisään, pidättää hengitystään ja päästää savun lopulta pitkään huokaisten ulos, jonka jälkeen olo on nautinnollinen.

\ :-Q :-I :-I :\sssss :-)

Ensimmäinen kontakti muihin palstalla oleviin oli todellinen ja sisälsi kutsun tulla mukaan keskusteluun. Kaksi muuta osallistui. He vaihtoivat muutaman perustiedon ja lyhyillä viesteillä kertoivat olevansa mukana. Kyseessä oli realistinen kontakti.

Toinen kontakti oli sopimus siitä, että irtataan, eli aletaan keskustella. Osapuolet olivat kyllin kiinnostuneita toisistaan ja viestin huumorintajuisuus oli haastavaa sekä ainakin kahdelle myös ymmärrettävää. Tässä vallitsevana oli tietoisuus siitä, että ollaan jotenkin samalla aaltopituudella ja voidaan jutella mistä tahansa. Tässä vaiheessa halutaan tietää joitakin perustietoja osallistujista. Osa kertoo tosiasioita, osa taas luo jo tässä vaiheessa itselleen keinotekoisien identiteetin.

Kolmas kontakti oli viesti siitä, että pidetään hauskaa. Huumori, yhteinen leikki nimiä ja sanoja muuttamalla ja viestittäminen niin, että nopeasti kolmelle syntyy yhteinen kieli ja hauska sanaleikki. Tällä areenalla todellisuus on kaukana. On hauskaa jakaa aikaa yhdessä, kokea ja leikkiä hetki fantasian, hauskan ja mielikuvien kanssa.

Neljäs kontakti käsitteli teeskentelyä, sitä miten osallistujat jakoivat kokemuksia juhlimisesta. Välillä he luiskahtivat todellisuuteen ja taas takaisin juhlimisen ihannointiin ja hauskanpidon muistelemiseen ja suunnitteluun. Tässä areenalla oikea minä tulee aika ajoin näkyviin. Toiminta ei ole enää pelkkää leikkiä, vaan elämäkokemukset ja mielipiteet alkavat tulla esiin.

Viides kontakti syntyi kun osallistujat alkoivat saada pysyvämpiä rooleja. Yksi siirtyi taustalle katsojaksi ja arvioijaksi. Toinen halusi muiden huomion ja kolmas alkoi esittää kysymyksiä, vaihtoehtoja ja vaihtaa puheenaihetta. Usein viides areena loppuu yhdessä sopien. Toisinaan keskustelijat voivat palata areenalle ja jatkaa leikkiään, mutta usein myös kokemus on ainutkertainen ja hetkellinen matka virtuaaliseen maailmaan, missä jokainen voi olla kuka tahansa.

Koko edellä analysoitu ajallisesti lyhyt tapahtumaketju voidaan nähdä myös tämän päivän ja tulevaisuuden toimintamallina. Uudet säännöt, uudet pelit, uudet areenat ja kysymys siitä, millaisia pelisääntöjä yhteiskunnan tulisi luoda toiminnalle? Onko kehitys karannut jo aikoja sitten käsistä? Onko yhteiskunnalla instituutiona enää muuta mahdollisuutta kuin pyrkiä osallistumaan ammattilaistensa kautta erilaisille areenoille ja erilaisiin globaaleihin prosesseihin? Miten valmistautua siihen, että seuraava kehitysvaihe on siirtyminen virtuaalisiin maailmoihin yhä syvemmälle? Ovatko tieteiskirjallisuuden näkymät lähempänä tätä päivää kuin mitä koskaan osasimme edes aavistaa?

**Lähdeluettelo**

Cybergeography.org:n web-sivut. Saatavissa: <http://www.cybergeography.org> [viitattu 11.02.2003].

Deitti.net:in web-sivut. Saatavissa: <http://www.deitti.net/deitti/index.php3?area=deitti&seskey> [viitattu 10.2.2003].

Digitodayn web-sivut. Saatavissa: [http://www.digitoday.fi/digi98fi.nsf/pub/md20030129074104\\_kni\\_44203707](http://www.digitoday.fi/digi98fi.nsf/pub/md20030129074104_kni_44203707) [viitattu 09.02.2003].

Internet 2001. European key facts. 1th edition July 2001. IP International Marketing Committee (CMI).

Paasonen Susanna, 2002. Figures of Fantasy: Women, Cyberdiscourse and the Popular Internet. Annales Universitatis Turkuensis. Ser. B TOM. 251 Huomaniora.

Pjoy.fi:n web-sivut Saatavissa: <http://www.pjoy.fi/lehdet/hs301102.htm> [viitattu 09.01.2003].

Rosenblum Mary, 1995. Harhainvalta. Kustannus Oy Jalava, Helsinki.

Sinkut.net:in web-sivut. Saatavissa: <http://www.sinkut.net/> [viitattu 14.2.2003].

Statistics on the information society in Europe. 2002. Eurostat Theme 4 Industry, trade and services 2002 Edition.

Tietoviikon web-sivut. Saatavissa: <http://www.tietoviikko.fi/uutiset/49424.shtml> [viitattu 09.01.2003].

Tilastokeskus, 2002. Suuri muutto tietoyhteiskuntaan? Tieto- ja viestintätekniiikan käytön yleistymisen vuosina 1996- 2002. Katsauksia 2002:4.



Tirkkonen Kirsi & Width Terho, 2003. Väkivallan riski kasvaa nettiprostituutiosta katukauppaa suuremmaksi. HS 16.1.2003.

Turkle Sherry, 1996 Life on the Screen. Identity on the Age of the Internet.. Phoenix, London.

Tyysteri Tomi, 2002. Porno on verkon vetonaula. Seksisivujen kaupallinen toiminta kasvaa Suomessakin rajusti. HS 27.12.2002 A7.

Wallace Patricia, 2000. The Psychology of the Internet. Cambridge University Press.

Hanna-Kaisa Ellonen

Outi Cavén

## **FOCUS GROUP –RYHMÄHAASTATTELU**

*Kerro oma tarinasi, sillä siinä on jotakin ainutkertaista*

Esittelemme tässä artikkelissa focus group –ryhmähaastattelun ja sen ominaisuuksia aineistonkeruumenetelmänä. Tarkoituksenamme on antaa yleiskäsitys menetelmän käyttötavoista sekä kuvata focus group –haastattelun suunnittelun ja toteutuksen eri vaiheita. Artikkelin lopussa arvioimme menetelmän etuja ja vahvuuksia. Sijoitamme menetelmän artikkelissamme Ampers - tutkimus- ja kehittämishankkeeseemme ja ideoimme sitä, miten menetelmää olisi mahdollista käyttää sekä teknologiakokeilujen käyttäjätarveanalyyseissä että pilottikokeilujen palautteen keräämisessä.

Artikkeli perustuu pääosin Krueger & Casey'n teokseen "Focus Groups" 3rd edition (2000). Lisäksi lähteinä on käytetty David Morganin teosta "Planning Focus Groups" (1998) sekä Anna-Maija Pirttilä-Backmanin luentomateriaalia "Fokusryhmähaastattelu" (2002), Martti Muroman luentomateriaalia "Markkinointitutkimus" (2002) ja Alan Brymanin teosta "Samhällsvetenskapliga metoder" (2002).

### **Mikä on focus group?**

Focus group — suomeksi yleisimmin fokusryhmähaastattelu tai täsmäryhmähaastattelu — on eräs ryhmähaastattelun erikoismuoto. Menetelmä pohjautuu ryhmädynamiikan tuntemukseen ja hyödyntämiseen haastattelussa sekä havaintoihin, joiden mukaan enemmistö ihmisistä keskustelee asioista mieluummin ryhmässä kuin yksin. Ryhmäkeskustelu on usein yksittäishaastattelua spontaanimpaa ja aidompaa, sillä ryhmän jäsenten välinen keskustelu saattaa innostaa myös ryhmän hiljaisiakin jäseniä mukaan keskusteluun.

Metodin juuret ulottuvat 1940-luvulle. Ryhmähaastattelu yleistyi ensin kaupallisella sektorilla, kun markkinatutkimuslaitokset ottivat sen käyttöönsä Yhdysvalloissa 1950-luvulla. Akateemisessa tutkimuksessa focus group –haastatteluja on käytetty ja menetelmää kehitetty 1980-luvulta alkaen. Menetelmän yleistymistä on tukenut laadullisten tutkimusmenetelmien käytön leviäminen ja asenteiden yleinen muutos suosiollisiksi laadullisia tutkimusaineistoja kohtaan.

Haastatteluun osallistuvien ryhmän muodostaa tyypillisesti viidestä kymmeneen henkilöä. Ryhmän koko on tärkeä, sillä liian suuri osallistujamäärä voi johtaa siihen, että ryhmä hajoaa haastattelun aikana eikä kaikkien mielipiteitä kuulla. Toisaalta liian pienessä ryhmässä mielipiteissä ei aina saada syntymään kylliksi luonnollista erilaisuutta, ts. hajontaa. Haastateltavat eivät yleensä tunne toisiaan etukäteen, mutta heidän valinnassaan tulisi olla kuitenkin jokin tutkimuksen kannalta oleellinen yhdistävä seikka. Ryhmän yleinen homogeenisuus tutkittavan teeman osalta onkin yksi tämän metodin tyypillisiä piirteitä. Homogeenisia ryhmiä suositellaan erityisesti sekä tutkimusaineiston fokusointia ja analysointia että haastattelutilanteeseen sopivan ilmapiirin luomista ajatellen. Tutkijan kannalta osallistujien valinta on tärkeä vaihe, sillä on olennaista miettiä, ketkä voivat antaa juuri sen tiedon, mitä tutkimustehtävän ratkaisemiseksi tarvitaan.

Focus group –haastattelussa tavoitteena on kerätä laadullista tutkimusaineistoa tutkijan työstämästä ja valitsemasta teemasta. Yleensä tutkimusasetelmassa kerätään samasta teemasta vähintään kolmen eri ryhmähaastattelun aineistot, joita verrataan keskenään. Menetelmän tarkoituksena ei siis ole ensisijaisesti tuottaa yhtä ja aukotonta lopputulosta tai esimerkiksi suosituksia kunkin haastattelutilanteen lopussa, vaan tärkein pyrkimys on kerätä mahdollisimman monipuolisesti osallistujien näkemyksiä tutkittavasta aiheesta ryhmätilanteessa ja yhdessä fokusoidusti keskustellen. Yksilöhaastatteluihin verrattuna ryhmähaastattelutilanteet ovat usein luonnollisempia, sillä ryhmätilanteessa osallistujat voivat vaikuttaa toinen toistensa mielipiteisiin — kuten oikeassakin elämässä.

Haastattelutilanteen toteuttaminen vaatii huolellista suunnittelua; erityisesti haastattelurungon ja kysymysten laadintaan on hyvä käyttää aikaa. Ryhmäkeskustelun

ohjaajalla eli moderaattorilla on myös suuri merkitys. Kysymyksillä on tarkoitus ohjata keskustelua ja keskustelun ohjaajan tulisi kiinnittää huomiota osallistujien tunteisiin, kommentteihin ja ajatusten kulkuun keskustelun edetessä. Moderaattorin tehtäviin ja haastattelutilanteen valmisteluun palataan artikkelissa myöhemmin.

Ryhmähaastattelun avulla kerättyä kvalitatiivista aineistoa voidaan analysoida eri tavoin, sillä kaikissa metodivalinnoissa valinnassa lähtökohtana tulee olla aina tutkimuksen perimmäinen tavoite — tutkimustehtävän ratkaiseminen. Analysoitavana aineistona voivat olla haastattelujen käsikirjoitukset, nauhoitukset, videotallenteet tai moderaattoreiden tekemät muistiinpanot.

### **Tavoitteena kerätä erilaisia näkemyksiä**

Ryhmähaastattelumenetelmää voidaan hyödyntää useissa erilaisissa tiedon- ja aineistonkeruutilanteissa. Focus group –haastattelut ovat olleet avuksi muun muassa tarveanalyseissa, kyselylomakkeiden valmistelussa, suunnitelmien kehittämisessä, uusien ideoiden ja ohjelmien testauksessa sekä tulosten arvioinnissa.

Focus group –haastatteluja voidaan käyttää myös tuotekehityksen eri vaiheissa. Ensimmäisillä ryhmähaastatteluilla halutaan selvittää, kuinka kohderyhmä koee kyseisen asian ja miten arvostaa sitä, mistä he pitävät ja mistä eivät, ja mikä saisi heidät käyttämään kyseistä tuotetta ja mikä taas estäisi sen. Kerättyjen näkemysten pohjalta voidaan suunnitella muutamia prototyyppisiä, joita testataan ja vertaillaan focus group –haastattelujen toisessa vaiheessa. Parhaaksi havaitun tuotteen kehitystä jatketaan kerättyjen näkemysten perusteella, ja viimeiset haastattelut suoritetaan, kun valmista tuotetta voidaan testata.

Ensimmäinen vaihe focus group –haastattelun valmistelussa on tarkka arviointi siitä, vastaako aineistonkeruumenetelmä tutkimuksen tavoitetta. Focus group –haastattelua voidaan käyttää tilanteissa, joissa halutaan kerätä erilaisia ideoita tai näkemyksiä aiheesta tai halutaan ymmärtää näiden näkemysten eroja. Tarkoituksena on siis paljastaa niitä tekijöitä, jotka vaikuttavat mielipiteisiin, käyttäytymiseen tai motivaatioon. Menetelmä toimii myös hyvin, kun halutaan synnyttää uusia ideoita tai

testata suunnitelmia. Focus group –haastatteluja ei sen sijaan suositella tilanteisiin, joissa haetaan konsensusta tai halutaan kouluttaa osallistujia. Haastattelujen aihepiirin on oltava myös sellainen, että osallistajat voivat luontevasti keskustella siitä ryhmässä.

Haastattelutilannetta valmisteltaessa on hyvä keskustella etukäteen muutamien kohderyhmän jäsenten kanssa ja kysyä heidän mielipidettään haastattelukysymyksistä ja osallistujien valinnasta. Tämä auttaa ennakoimaan mahdollisia ongelmia ja lisää tutkimuksen objektiivisuutta. Kyseessä on tällöin eräänlainen pilottitesti asetelmalle ja kysymysten toimivuudelle itse ryhmähaastattelutilanteessa.

### **Moderaattorin monta roolia – kuuntelija, kannustaja, ohjaaja**

Focus group –haastattelun tulisi muodostua miellyttäväksi sosiaaliseksi tilanteeksi, jossa kaikki osallistajat rohkaistuvat jakamaan omat näkemyksensä. Niinpä haastattelukysymyksetkin on hyvä esittää mahdollisimman luontevalla ja keskustelunomaisella tavalla. Hyvät kysymykset ovat selkeitä ja yleensä lyhyitä; ne ovat muodoltaan avoimia ja yksiselitteisiä. Haastattelu on hyvä avata helpoilla ja yleisillä kysymyksillä ja edetä vähitellen yhä tarkempiin ja tärkeämpiin aiheisiin.

Moderaattorin — tai moderoivan tiimin — tehtävänä on miellyttävän ilmapiirin luominen ja keskustelun ohjaaminen. Kun tutkimuksen tavoitteena on saada vastauksia valmisteltuihin kysymyksiin, on usein perusteltua, että moderaattori kontrolloi tarkkaan ryhmän toimintaa; toisissa tilanteissa, kun tutkimuksen tavoitteena on synnyttää uusia ideoita, hän taas antaa ryhmän toimia melko vapaasti.

Ohjaajan tärkein tehtävä on kuunteleminen. Hänen tulisi osoittaa osallistujille, että hän välittää heistä ja arvostaa heidän mielipiteitään, ilman, että tuo omia näkemyksiään tai ennakkoluulojaan esille sanoillaan tai kehonkielellään. Ohjaajan tulisi myös tuntea käsiteltävä aihepiiri niin hyvin, että hän osaa esittää tarkentavia kysymyksiä. Hänen tehtävänä on viestittää ryhmälle, että hän on todella kiinnostunut tästä aiheesta ja rohkaista jokaista puhumaan. Osallistujille voikin antaa seuraavia ohjeita:

1. Jos sinusta tuntuu, ettei ole enää mitään puhuttavaa, muista, että olemme todella kiinnostuneita tästä aiheesta. Mieti, mitä ei ole vielä sanottu tai käsitelty.

2. Haluamme keskusteluun niin monta näkökantaa kuin mahdollista. Niinpä, jos sinun näkökantasi on hieman erilainen kuin jonkun toisen, tuo se esille.
3. Olemme kiinnostuneita jokaisen kertomuksista. Älä siis tyydy sanomaan: olen samaa mieltä. Kerro oma tarinasi, koska siinä on jotain ainutkertaista.
4. Kysymyksiin ei ole oikeita ja vääriä vastauksia.
5. Vältä puhumasta samaan aikaan muiden kanssa.
6. Älä dominoi, rohkaise muita osallistumaan.

Haastattelutilanteen lopuksi moderaattori voi antaa lyhyen yhteenvedon tärkeimmistä esiin tulleista näkökulmista ja kysyä osallistujilta, onko yhteenvedo heidänkin mielestään paikkansa pitävä. Tämä toisaalta viestittää osallistujille, että heidän mielipiteitään on todella kuunneltu ja toisaalta antaa tutkijalle mahdollisuuden tarkistaa, että hän on tehnyt oikeat tulkinnat keskustelusta. Tutkimuksellisesti em. toiminta vahvistaa tutkimusasetelman validiteettia.

### **Focus group –haastattelut tutkittaessa nuoriso-kohderyhmää**

Nuoriso on haastava tutkimuksen kohderyhmä, ja siksi myös tutkimustilanteen valmisteluun ja oikean moderaattorin valintaan on hyvä kiinnittää erityistä huomiota. Nuoret suhtautuvat usein skeptisesti tilanteisiin, joissa kysytään heidän mielipiteitään. Lisäksi ryhmäpaine vaikuttaa voimakkaasti mielipiteiden muodostumiseen. Hyvä ohjaaja saa tilanteen vapautumaan ja nuoret keskustelemaan keskenään — tällaisella moderaattorilla on usein kokemusta nuorten kanssa työskentelystä tai hän on itse iältään lähellä kohderyhmää.

Nuoriso ei ole yksi homogeeninen kohderyhmä, vaan heidän kiinnostuksen kohteensa, kokemuksensa ja käyttäytymismallinsa vaihtelevat paljon esimerkiksi iän mukaan. Yleisenä ohjeena voidaan pitää, että focus group –ryhmän osallistujien ikäerot eivät ylittäisi kahta vuotta. Nuorten haastateltavien vanhemmilta tulisi aina pyytää suostumus haastatteluun osallistumiseen.

Haastattelutilanteen alussa on hyvä rohkaista osallistujia keskustelemaan vapaasti keskenään sen sijaan, että he vastaisivat moderaattorille. Joskus tilannetta vie eteenpäin se, että nuoria pyydetään näyttämään vastauksensa tai kertomaan tarinoita.

Kysymysten määrä on hyvää pitää pienempänä aikuisryhmään verrattuna; kuudesta kahdeksaan kysymystä usein riittää. Parhaiten toimivat kysymykset, jotka kannustavat kuvailemaan ja selittämään jotakin tapahtunutta.

Lapset ja nuoret käyttäytyvät haastattelutilanteissa eri lailla kuin aikuiset. Moderaattorin onkin hyvä varautua esimerkiksi tilanteen kaotisuuteen, päällekkäin puhumiseen, pelleilyyn jne. Joskus tilannetta rauhoittaa, että pojat ja tytöt haastatellaan omissa ryhmissään, sillä pojat ovat yleensä haastattelutilanteissa aktiivisempia. Tärkeää on kuitenkin säilyttää huumorintaju, ottaa tilanne rennosti ja improvisoida tarpeen mukaan. Haastattelutilanteen ilmapiiriä keventää, jos tarjolla on nuorille maistuvaa ruokaa, ja haastattelu suoritetaan neutraalissa ympäristössä. Kannattaa välttää tiloja, joissa aikuiset yleensä kontrolloivat nuoria kuten esimerkiksi kouluissa.

### **Focus group –menetelmän arviointia**

Focus group -haastattelu on varsin joustava aineistonkeruumenetelmä, sillä sen rakenne voi elää ryhmän keskustelun mukana. Menetelmän etuna pidetään myös lumipalloefektiä; ryhmässä syntyy uusia ideoita ja osallistujat tuottavat enemmän tietoa kuin mitä saataisiin yksittäishaastatteluissa. Haastattelutilanteen turvallinen ympäristö ruokkii spontaaneja reaktioita. Focus group –haastattelujen vahvuutena nähdään myös sen erikoistuneisuus. Lisäksi ryhmähaastattelu on taloudellinen ja nopea verrattuna yksilöhaastatteluihin.

Menetelmän heikkouksiin lasketaan sen epäedustavuus; tulokset eivät ole yleistettävissä, joten niitä väärinkäytetään helposti. Menetelmän onnistuminen riippuu myös vahvasti moderaattorista. Focus group –haastattelujen analysointivaihe on lisäksi altis virheille ja väärille tulkinnoille.

### **Ampers – nuoret ja mediayhteisöllisyys**

Sovellamme focus group -haastattelua hankkeessamme, jonka keskeinen kohderyhmä on nuoret. Olemme kehittämässä uudenlaista toimintaa, jossa asiakkaiden ja käyttäjien

alusta alkaen tuottamat tarpeet, mielikuvat ja erilaista kokeiluista kerättävä suullinen palaute muodostavat keskeisen tutkimusaineiston kokeilujen jatkokehittämiselle.

Kuten edellä Outi Cavénin artikkelissa todettiin, olemme kirjanneet tutkimushankkeen lähtökohdista ja tutkimusasetelmasta seuraavaa:

”Hankkeen empiirisenä tutkimus- ja kehityskenttänä ovat Kouvolan alueen koulut ja kodit. Suomalaisissa kouluissa yhteiskuntaoppi, kuvaamataide ja äidinkieli ovat oppiaineita, joiden oppisisältöihin liittyy aineksia, joita voidaan käyttää apuna yhteistyössä nuorten ja opettajien kanssa informaatioyhteiskunnan kansalaisuuden henkilökohtaisessa opiskelussa ja osana virtuaalisen toiminta-areenan sisältömaailmaa. Kolmas mielenkiintoinen toiminta-areena rakennetaan konkreettisesti Kouvolan Kasarminmäelle liikuteltavana virtuaalisena nuorisokahvilana, jonka toteutuksessa hyödynnetään uusinta tietotekniikkaa ja ns. ubiquitous computing -ajattelua.

Projektin lähtökohtana on näkemys, että yleistyessään älykkäät ratkaisut ja ympäristöt koskettavat kaikkia kansalaisia ja että niiden laatu tulee määräytymään erilaisten käyttäjien näkökulmasta. Hankkeessa synnyttävän digitaalisen demokratian äly-ympäristön ja tähän liittyvän verkkoportaalin lähtökohtia ovat helppokäyttöisyys, helposti opittavuus, sosiaalinen hyväksyttävyyys ja elämyksellisyys. Tällaisen yhteiskunnallisen, ja laajenevasti eurooppalaisen, toiminta-areenan suunnittelu edellyttää monitieteistä lähestymistapaa, jossa ihminen huomioidaan sekä yhteiskunnallisena, kulttuuris-sosiaalisena että kognitiivis-psykologisenä toimijana. Projekti toimii taiteen, yhteiskuntapolitiikan ja tekniikan rajapinnoilla ja se ottaa huomioon yhtäältä verkkopalvelujen ja digitaalisen kansalaisuuden ja demokratian tulevaisuudennäkymät, toisaalta muotoilu- ja mediaosaamisen sekä media- ja designpedagogiikan kehittämismahdollisuudet.

Puhuessamme kansalaisuuden virtuaalisesta toiminta-areenasta, viittaamme paitsi uuteen teknologiseen välineistöön ja sen käyttötapoihin myös siihen konkreettiseen muutokseen, joka median käyttötiloissa tapahtuu. Virtuaalitekniikat mahdollistavat julkisen ja yksityisen tilan aiemmasta poikkeavan sekoittumisen, kun osallistuminen julkisiin tapahtumiin kodin yksityisestä tilasta käsin tulee mahdolliseksi.”



Hankkeemme etsii vastauksia seuraaviin kysymyksiin:

1. Millaiset älykkäiden ympäristöjen sovellukset nuoriso kokee kiinnostaviksi ja miten tätä tietoa voidaan soveltaa käyttäjälähtöiseen suunnitteluun erityisesti e-demokratiahankkeessa?
2. Miten em. tiedolla voidaan vaikuttaa käyttäjän ja verkotetun julkisen palvelun suhteeseen? Miten luoda toiminta-areenoja, jotka houkuttelevat nuoria osallistumaan ja vaikuttamaan elämysympäristöönsä?
3. Eräänä osakysymyksenä pohditaan, missä määrin ja millaisissa muodoissa julkisesti tuotettuun palveluun voi liittyä kaupallisia sovelluksia (esim. pelit, edutainment yms.)? Tähän kysymykseen liittyy laajempi keskustelu julkisen palvelun rakenteesta ja uudesta mediasta. Yleisradiotoimintaan on perinteisesti liitetty julkisen palvelun periaate ja siihen liittyvä ajatus demokraattisesta julkisuudesta. Uuteen mediaan ei ole kuitenkaan yleensä kohdistettu julkisen palvelun vaatimuksia. Soveltuuko julkisen palvelun periaate uuteen mediaan? Missä määrin kaupalliset sovellutukset voidaan sovittaa yhteen julkisen sektorin areenan sisältövaatimuksiin?
4. Minkälaisia tunnusmerkkejä on havaittavissa areenan ”heräämisestä henkiin” käyttäjiensä toimesta? Millaisia mahdollisia dysfunktioita areenalla voi syntyä? Miten rakentaa toiminta-areena, jolla on tarjottavana riittävä määrä todellista vaikutusvaltaa ja nuorten näkökulmasta oikealla tavalla tarjoiltuna, jotta nuoret, opettajat ja muut kuntalaiset alkavat käyttää portaalia demokraattisen toiminnan areenana?

Tutkimuskysymyksiin pyritään vastaamaan empiirisellä analyysillä, jossa nuorten mediankäytön tarkastelulla ja tulkinnalla pohditaan, miten ajatukset demokratiasta ja kansalaisuudesta osana identiteettiä rakentuvat mediasuhteen kautta. Empiirisen analyysin toteuttaminen vaatii kehittyneitä käyttö- ja kokemuskeskeisen mediatutkimuksen metodeita. Uusi teknologinen alusta luo osin uudenlaisen mediasuhteen, mikä asettaa paineita vakiintuneen metodologian testaamiselle ja uudistamiselle.

**Taulukko 1.** Ampers -hankkeen erilaisia tutkimustehtäviä ja tutkimuksen kohteita

Tutkimustehtävä	Empiria, tutkimuksen kohde	Aineistoja
Miten uutta teknologiaa & elämyksellisiä sisältöjä voisi soveltaa kansalaisuuden oppimisessa?	POPULAATIO: nuoret (Kouvola) aikuiset (virkamiehet ja poliitikot)	1. tilastot 2. kirjallisuus 3. aikaisempi tutkimus
Millainen on tulevaisuuden kansalaisuus? Miten nuoret sen näkevät?	TOIMINTA: kansalaisuuden oppiminen	1. pilotit 2. prototyypit 3. kokeet
Millaiset viihteelliset sisällöt kiinnostavat ja miksi?	SISÄLLÖT: viihde monimedia pelit elämykset 3D.mallit	1. pilotit 2. kokemukset yleensä 3. tytöt ja pojat ja mielikuvat
Millaisia käyttäjäkokemuksia eri päätelaitteista ja eri sisällöistä syntyy?	VÄLINEET: kännykkä Internet UbiComp	1. kokeilut 2. kokemukset yleensä eri ikäryhmissä
Miten yhdistää julkinen ja kaupallinen niin, että koko tuoteistuksen kaari muodostuu alusta loppuun?	TOIMINTAYMPÄRISTÖ: Informaatioyhteiskunta Tuotesovellukset ja kaupallisuus	1. pilottikokeet ja asiakas-kokemukset

Edellä on esitetty taulukkomuodossa tutkimus- ja kehittämishankkeemme erilaisia tehtäväkokonaisuuksia, joihin sovellamme ryhmähaastattelua aineistonkeruumenetelmänä. Kaikissa esittämässämme tutkimustehtävissä on mahdollista ja hedelmällistä käyttää eri menetelmiä yhdessä: tilastoja, haastatteluja, kyselyjä ja teknisiä mittauksia. Menetelmällinen triangulaatio sekä aineiston keruussa, analyysissä että myös tutkijoiden osalta tuottaa mahdollisimman vankan ja yksiselitteisen tuloksen, jossa parhaimmillaan sekä kvalitatiivinen että kvantitatiivinen tutkimusote täydentävät ja tukevat toisiaan.

Tutkimusprojektimme on ammatillisesti haasteellinen. Tiedon ja ymmärryksen tavoittelu tilanteessa, jossa sekä toiminta että ympäröivä yhteiskunta muuttuvat koko ajan nopeasti, tarvitaan monipuolisia aineistojen ja eri analyysimenetelmien käyttöä ja oivaltavaa tutkijan mieltä. Työskentely kolmen eri tieteenalan – tekniikka, taiteet ja yhteiskuntatieteet – risteyksessä voi parhaimmillaan tuottaa täysin uudenlaista ymmärrystä tieto- ja sivistisyhteiskunnan kehitykseen, normeihin ja etiikkaan. Tässä työskentelyssä focus group –haastattelu tuo mukaan yhden uuden menetelmän tutkijan työkalupakkiin.