

Osallistava asukasbudjetointi

– ideoivat asukkaat kaupunki-
kehittämistyön osallisina

Timo Kopomaa & Ossi Salin

Artikkelissa selvitämme laadullisen tutkimuksen keinoin osallistuvan kansalaistoiminnan yhteiskunnallista merkitystä. Tapaustutkimuksemme avainkohteessa Espoon keskuksessa toteutetussa osallistavassa budjetoinnissa tavoite oli tukea paikallista asukastoimintaa, tunnistaa kilpailuun tuotujen ideoiden kautta mielekkäitä kehittämiskohteita ja testata kaupunginosien uudistamiseen tähtäävää osallisuusmenettelyä. Asiaa tuntevien henkilöiden haastattelut ja muut havainnot vahvistavat ymmärrystä toimijoiden valmiuksista asukasosallisuuteen sekä mahdollisuuksista ja rajoituksista nykyisissä ja tulevaisuudessa neuvotteluissa älykkäiden kaupunkialueiden kehittämiseen.

Johdanto

Voisiko Espoon keskus olla elävämpi, iloisempi tai kauniimpi ja miten sinä sen toteuttaisit? Näin kysyttiin osallistuvan budjetoinnin kokeiluprojektin mainostekstissä. Mun Idea -hankkeeksi nimetyssä pilotoinnissa ihmisiä kannustettiin elinympäristön kehittämiseen, ideoivaan aktiivisuuteen ja hankekohtaiseen ryhmäytymiseen. Espoon kaupungin kasvustrategiassa on huomioitu viihtyisän ympäristön tavoittelu osallisuuden ja lähitekemisen kautta. Uutta asukkaita osallistavaa menettelyä sovellettiin Espoossa *smart city* -kaupunkipolitiikan hengessä hallintokuntien yhteishankkeena (Hyypä & Ahlavo 2012; Angelidou 2014).

Kaupunkipolitiikan välineenä osallistava asukasbudjetointi on sekoitus ylhäältä alaspäin lähtevää näkökulmaa ja retoriikkaa, jossa painotetaan alhaalta

ylöspäin kansalaisuudesta tavoitettua (vuoro)vaikuttavuutta. Budjetointiprosessien yhteydessä, joissa taloudellista päätösvaltaa on delegoitu asukkaille, kootut kehittämissideat voivat olla heikkoja signaaleja mahdollisista yhteiskunnallisesti merkityksellisistä kehityssuunnista.

Yksi ensimmäisistä asukkaille suunnatuista ideakilpailuista järjestettiin pääkaupunkiseudulla kaksikymmentä vuotta sitten. Helsingin johdon arvio oli, että ideakilpailun kaltaista menettelyä voidaan jatkossa soveltaa esimerkiksi asuntorakentamisen suunnitteluun liittyvissä kysymyksissä (Kare ym. 1998). Kaikissa tapauksissa kansalaisaloitteet ja asukkaiden tekemät ehdotelmat ovat ulkoisia vihjeitä ja havaintoja ympäristöstä, joilla on tietoisuuteen tultua kyky suunnata ihmisten toimintaa (Aaltonen & Wilenius 2002, 108). Yleiskielessä ”idealla” on viitattu oivallukseen, uuteen ajatukseen tai ongelman ratkaisuun. Osallistuva budjetointi on itsessään hallinnon prosesseihin ja yhdyskuntasuunnitteluun liittyvä kaupunkiseutujen välillä siirtyvä eräänlainen matkaava idea (Healey 2011).

Tässä artikkelissa osallistuva budjetointi (*participatory budgeting*) muodostaa tapauksen, jossa tutkimuskohteena on kaupunkikehittämiseen, -muotoiluun ja -suunnitteluun liittyvät ideat.¹ Tarkastelemme Espoon keskuksen Mun Idea -hanketapausta avaintapauksena, mutta viittaamme myös muihin vastaaviin metropolialueen rinnakkaistapauksiin sekä asiantuntijahaastattelujen kautta että verkkolähteissä. Selvitämme laadullisen tutkimuksen keinoin osallistuvan kansalaistoiminnan yhteiskunnallista merkitystä.

Laurea-ammattikorkeakoulu vastasi yhdessä Helsingin yliopiston kanssa Mun Idea -hankkeen tutkimusosuudesta (*Osallistuva budjetointi kaupunginosien kehittämisessä 2017–2018*). Tutkimuksen rahoitus tapahtui metropolialueen kaupunkien yhteisen KatuMetro-ohjelman kautta.

Älykäs kaupunki, aktivismi ja joukkoistettu osallisuus

Kaupunkien kehittämistoimintaan voidaan tänä päivänä liittää strategia, jossa tavoite on panostaa yhteistyöverkostoihin sekä hyvien ideoiden aktiiviseen etsimiseen ja hankintaan. Menestyminen edellyttää muun muassa kykyä ennakoita kaupunkilaisten kiinnostusta ja yleisen ilmapiirin otollisuutta kehittämissideoille. Luovaksi määritellyssä kaupungissa kohtaavat erilaiset toimijat. Ajatusten vaihtoa ruokkii kylämäisten kaupunginosien urbaani pulssi. Älykkääksi mielletty kaupunki (*smart city*) hyödyntää avustavia teknologioita ja asukkaiden mielekkääksi koeteltua toimintaa. (Bradley & Tunström 2004; Florida 2002; Kuokkanen 2005, 15–18; Oliveira & Campolargo 2015; Townsend 2013)

¹ Tässä artikkelissa vuorottelevat termit osallistuminen ja osallistaminen. Lähtökohtaisesti liitämme osallistumisen asukaslähtöisyyteen, kun osallistaminen viittaa viranomaislähtöisyyteen ja -näkökulmaan huomioiden kuitenkin, että ”osallistuva budjetointi” on yleisesti käytetty käsitepari.

Älykkäitä kaupunkeja koskevissa tarkasteluissa ei esitetyn kritiikin mukaan ole riittävästi kiinnitetty huomiota käsitteiden analyysiin ja termien käytössä on ollut puutteita. On esiintynyt skaalavaihtelun huomioimattomia, ”yhden kokoluokan” ratkaisuvaihtoehtojen tarkastelua, ja samalla on toistettu entuudestaan hyvinkin tuttuja ja tunnustettuja tapausesimerkkejä. Yksittäisiin smart cities -hankkeisiin ei ole sisällynyt syvälle luotaavia empiirispainotteisia tapaustutkimuksia eikä vertailevaa otetta, jossa olisi tarkasteltu paikallisia älykkäiden kaupunkiympäristöjen ratkaisuja tai pystytty arvioimaan yksittäisten hanketoteutusten keskinäisiä kytköksiä. (Kitchin 2015; myös Hollands 2008)

Globaalin talousjärjestyksen ja teknokapitalistisen järjestelmän verkostoissa paikkojen toiminnot organisoituvat ja tulevat yhä enenevässä määrin ymmärrettäviksi muualta tulevien impulssien summana (*space of flows*). Espoo ja muut pääkaupunkiseudun kunnat ovat sidoksissa globaaliin kilpailuun ja kehitykseen sijoituessaan osaksi merkittävää metropolialuetta. Aikamme yhteiskuntien keskeisin jännite muodostuu abstraktien ja universaalien instrumentaalisen vaihdon verkostojen (*net*) ja historiallisesti ja paikallisesti muodostuneiden identiteettien (*self*) välille. (Castells 1997)

Paikallisten asukkaiden ja toimijoiden esittämät kaupunkikehittämiseen liittyvät hankkeet edustavat väistämättä kulttuurista reaktiota verkoston nousun ehtoihin, olemassa olevaa paikoin myötäillen, paikoin vastustaen. Monen tasoisesti keskinäisriippuvaisessa maailmansysteemissä ihmiset pyrkivät itse määrittelemään vuorovaikutussuhteensa, toimintamuotonsa ja -tapansa. Urbaani aktivismi saa vaihtoehtoliikkeisiin liitettyjä, joskus radikaalejakin, painotuksia riippumatta siitä, millaisiksi ryhmittymät itse mieltävät itsensä. Toteutukset voivat olla myös vallitsevia käytäntöjä väistäviä. Oman läsnäolonsa myötä kaupunkiasujat ja -vierailijat tosiasiallisesti muokkaavat ja rakentavat käytänteidensä ja valintojensa kautta kaupunkia hetki hetkeltä 24/7. Sähköisen viestinnän kehitys on viime vuosikymmeninä tarjonnut uusia mahdollisuuksia niin jokapäiväiselle kommunikaatiolle kuin lähidemokratiaan osallistumiselle. Digitaaliseen yhteydenpitoon kanavoituu omaehtoista yritteliäisyyttä ja osin myös yrittäjyyttä. Taloudellisen niukkuuden tilanteessa on ollut pakko suosia supistuneiden resurssien entistä tehokkaampaa käyttöä. (Castells 2009)

Yimby-termillä (*Yes In My Back Yard*) voidaan kuvata asukasvastustuksen puuttumista tai lieventymistä asuinalueella, mutta vahvimmassa merkityksessään sen voi ymmärtää asenteena, jossa asukkaat toivottavat kaupunkisuunnittelulliset ratkaisut, urbaanin muotoilun, uudet palvelujärjestyksen muodot sekä uusinnetut kaupunkilaiskäytännöt tervetulleiksi omalle asuinalueelleen tai he myös tuottavat niitä naapurustoonsa. Yimby-liikehdintä on käynnistynyt, kun yhdyskuntien kasvu, kaupunkirakenteen tiivistyminen ja niihin liittyvät

muutokset ovat kohdanneet asukkaiden kasvaneet vaatimukset ja parantuneet vaikutusmahdollisuudet. Yimby-termiin on viitattu 1990-luvulta lähtien.

Trendikkäästi kaupunginosan kehittämishankkeesta voidaan puhua innovaatioalustana tai yhteentoimivuusympäristönä. Ideaalissa tilanteessa kaikille avoimessa prosessissa joukkoistamisen (*crowdsourcing*, Surowiecki 2004; Brabham 2009; Ansanelli ym. 2011) kautta onnistutaan tavoittamaan ”massojen viisautta” ja tarjoamaan väline niin kutsutun parviällyn konkretisoitumiselle esimerkiksi asukaslähtöisenä innovaatiotoimintana. Kaupungin viranomais-toimijat pyrkivät kumppanuuteen kansalaisten kanssa vaikuttamisprosessissa, jossa tunnustetaan ja tunnustetaan paikallisten asukkaiden asiantuntijuus. Kaupunkikansalaisten ja heidän yhteisöjään edustavien neuvottelevien toimijoiden osallistumisen uskotaan voivan tuottaa vaikuttavia ratkaisuja paikallisiin ongelmiin sekä pystyvän edistämään kaupunkialueiden hyvinvointia ja taloudellista kestävyyttä. (Arnstein 1969; Boonstra & Boelens 2011; Foster-Fishman ym. 2006; Kopomaa 2014; Mäenpää & Faehnle 2017; Putnam 2000; Wagenaar 2007)

Asukkaita osallistavien menetelmien kehittäminen linkittyy digitaalisten alus-tojen myötä pelillistämiseen (*gamification*). Tavoite on motivoida asukkaita osallistumaan suunnitteluun ja lisätä uusien menettelytapojen käyttäjäystävällisyyttä. Pelillistämiseen liittyy tyypillisesti pisteiden anto, saavutusten ja tasojen kirjaaminen tai vertailut käyttäjien välillä, edistymistä osoittavat mittarit sekä konkreettiset tai symboliset tunnustukset osallistujille (Hamari 2014; Hyvönen 2008). Kansalaisia voidaan konsultoida kohtuullisen miellyttäväksi koetuilla osallistavan pelillisyyden keinoilla viranomaisen säilyttäessä roolinsa viimekätisenä päätöksentekijänä. Runsaana kukoistanut tai vähäisempi osallistumisen aste ei uhkaa hallinnon asemaa vaan päinvastoin vahvistaa viranomaistoimijoiden roolia, kärjistäen ilmaistuna: toinen kansalaisten merkittävän aktiivisuuden vuoksi, toinen mahdollisen osallistumattomuuden seurauksena (Masser & Mory 2016).

Tutkimusalueena Espoon keskus

Espoon keskuksessa järjestettiin osallistuvan budjetoinnin ”Mun Idea” kokeilu vuonna 2017. Nuoret tytöt ja samalla kaupunkilaisnuoret oli kuvattu Espoon ideointikisan verkkosivun pääkuvaan. Valinta vaikuttaa perustellulta. Nuoria halutaan mukaan kaupunkikehittämistyöhön. Tavoite on synnyttää lapsi- ja nuorisoystävällistä kaupunkiympäristöä. Samalla tiedostetaan ja muistutetaan, että huomisen kaupunki kuuluu nuorille.

Espoolainen yrittäjä Jari Sarasvuo arvioi lehtihaastattelussa kotikaupunkiin vaivaavan identiteettianemian, paikallisuuden puuttumisen ja kulttuurisen irtolaisuuden. Menestyviä kaupunginosia olisivat tulevaisuudessa ne, joissa on rosoisuutta, monivärisyyttä, tehtävänsä löytäjäjyyttä ja kytkeytymistä

maailmaan (*Image*, heinäkuu-elokuu 2016). Espoon keskuksen noin viiden neliökilometrin ja 20 000 asukkaan alueen sosiaalisesta kehityksestä on oltu jossain määrin huolissaan ja asukasaktiivisuuden puute on ollut eräs kirjattu tyytymättömyyden aihe (esim. Lund & Juujärvi 2016; Hirvonen 2011). Oikeudenmukaisessa ja samalla moniarvoisessa kaupungissa eri asukasryhmille onnistutaan takaamaan osallisuus ympäristöä koskevaan päätöksentekoon sekä samat mahdollisuudet kaupunkitilojen käyttöön (Bradley & Tunström 2004).

Viranomaislähtöinen pyrkimys oli testata osallistuvan budjetoinnin menetelmää Mun Idea -pilottihankkeessa Espoon keskuksessa ja selvittää sen laajempaa soveltuvuutta kaupunkisuunnitteluun ja aluetyöskentelyyn. Tavoitteeksi oli asetettu asukastoiminnan tukeminen, mielekkäiden kehittämiskohteiden tunnistaminen sekä kaupunginosien uudistamiseen tähtäävän osallisuusmenettelyn kokeilu.

Hyvinvointitavoitteiden nivominen kaupunkikehittämiseen, välttämättömyys vahvistaa poikkihallinnollista yhteistyötä sekä asukkaiden ja alueen voimavarojen tunnistaminen ja hyödyntäminen ovat samoin olleet Espoossa aluetyöskentelyn intressejä. Tulkinta on, että kaupungin kompleksisen muutoksen ohjaamisen tulisi perustua verkostomaisesti monitoimijaisena yhteistyönä toteutettuun neuvotteluohjaukseen. (Juujärvi 2016; Lund & Juujärvi 2016; Wallin 2015)

Aineisto ja menetelmät

Tutkimusosion aineistot koottiin keväällä 2017. Toimintatutkimuksellinen virittäytyminen edellytti, että tutkijat osallistuivat aluekehittämistyöryhmän tapaamisiin, levittivät paikallisesti tietoa asukasvaikuttamiseen tähtäävästä osallistuvasta budjetoinnista ja olivat mukana ideoiden jalostamiseksi järjestetyissä työpajoissa edistäen esitettyjen kehittämishankkeiden toteutumista. Kriittiseen toimintatutkimukseen on liitetty ajatukset muutoksesta, voimaantumamisesta ja osallistumisesta, mitkä ovat saman suuntaisia osallistuvaan budjetointiin sisällytettyjen tavoitteiden kanssa. (Carr & Kemmis 2006; Heikkinen 2010)

Keskeisen tutkimusaineiston muodostavat keskustelunomaiset teema-haastattelut. Haastateltavia oli yhteensä 10 henkilöä, kuusi miestä ja neljä naista. Ideointiin osallistuneet asukasiantuntijat sekä muut asiantuntijat tavoitettiin pääkaupunkiseudulta. Haastattelut kaupunkien edustajat ja IT-alan yrittäjä olivat toimineet osallistavissa asukas- tai nuorisobudjetoinnin hankkeissa. Tavoitetut neljä asukasta osallistuivat Mun Idea -kilpailuun. Haastattelut rakentuivat teemojen ympärille, joissa avainsanoina toistuivat osallistuva budjetointi, asukasideointi, innovaatiot, joukkoistaminen, pelillistäminen, paikallisuus, suunnittelutieto ja visio ideaalista kaupungista. Haastattelut, jotka kestivät puolesta tunnista tuntiin, nauhoitettiin digitaalisesti ja litte-

roitiin valikoiden. Yksi haastattelu tehtiin puhelinhaastatteluna. Mun Idea -hankkeesta vastanneen Espoon keskuksen aluetyöryhmän työskentelyn ja kokoontumisten havainnointi sekä ryhmän tuottama kirjallinen materiaali on lisäksi yhtenä tutkimusaineistona.

Havainnot

Tutkimusosiossamme paljastavan tapaustutkimuksen kohteena on uudenlainen ilmiökenttä (Laine ym. 2007) eli asukkaita osallistava budjetointi ja kaupunginosa-kohtaisesti esitetyt kehittämissideat. (1) Ensimmäisenä tutkimuskysymyksenä on selvittää osallistuvan asukasbudjetoinnin prosessin kulkua eri toimijoiden kokemuksena. (2) Toiseksi kysymme, millaisia ideoita kaupunkilaiset ovat osallistumishaasteen yhteydessä päätyneet esittämään? (3) Kolmanneksi kartoitamme lyhyesti sähköisten osallistumismenetelmien käyttöä ja niihin liittyvää pelillisyyttä.

Havainnot vahvistavat ymmärrystä eri toimijoiden valmiuksista asukasosallisuuteen sekä mahdollisuuksista ja rajoituksista nykyisissä ja tulevaisuudessa neuvotteluissa kaupunkialueiden kehittämiseksi.

Asukasaloitteista toteutusvaatimuksiksi

Asukkaiden ja muiden osallistujien näkökulmasta budjetointiprosessi oli Espoon keskuksen Mun Idea -hankkeessa nelivaiheinen. Ensin (A) esitettiin parannusaloitteita, joista (B) työpajojen kautta muokkautuu ehdotuksia. Paikallistuntemuksesta nousevien ideoiden taustalla on yksityisiä ja yhteisöllisiä intressejä. Sitouttava työpajatyöskentely toimii sosiaalisena suodattimena asukkaiden ehdotelmille. Osallistuvaan budjetointiin kuuluukin hankkeiden julkinen esittely ja keskustelun mahdollisuus. Valikoituneet ideat vietiin (C) äänestykseen. Rekisteröitymisen kautta verkkoympäristöstä löytyvä osallistava ideakilpailu toteutti luontevasti pelillisyyttä. (D) Voittaneista ideoista muotoutui vaatimuksia, joiden toteuttamiseen oli varattu tietty rahoitus. Osallistuva budjetointi sisältää ajatuksen yhteisten varojen käytön suunnittelusta. Mun Idea -budjetoinnissa päävastuu rahallisesti tuettavien hanke-ehdotusten käytäntöön saattamisesta jätettiin ideoineelle taholle tai henkilölle.

Parannusaloitteillaan ideoiden esittäjät hakevat muutosta. Tapahtumarikkaassa kaupungissa valintojen kirjo on suurempi – tapahtumaköyhässä mahdollisuuksia on vähemmän.

”Tähtäimessä on Espoon nostattaminen ylipäättään kaupunkina, yleistä habitusta (...) Täällä vois olla enemmän syytä, minkä takia lähtee ulos [naurahdus](...) Jotain pitäis muuttaa, mihin mekin just pyritään (...) Me

halutaan tehdä näitä juttuja, se on se suurin motiivi ehkä. Mä itsekin laulan yhtyeessä, niin me automaattisesti päästäis esiintymään sinne (tapahtumaan)... mut on siinä sekin puoli, että kaikki muutkin (paikalliset yhtyeet pääsisivät).” (media- ja musiikkialan toimija, Espoo)

Osallistuvien toimijoiden ympäriltä voidaan hahmottaa toisiinsa lomittuvat sosiaaliset kentät, joiden järjestys saattaa tapauskohtaisesti vaihdella. Yksilön, oman harraste- tai toimintaryhmän ja muiden asukkaiden edut risteävät ja asettuvat tiettyyn etusijajärjestykseen ideoita perusteltaessa. Edellä haastateltu henkilö sijoitti oman pienryhmänsä ikään kuin keskiöön, sitten mainittiin oma yksilöllinen kiinnostus ja esille tuotiin myös muut mukaan saatetut ryhmät tai ihmiset. Ideoiden taustalla on sekä yksilöllisiä että yhteisöllisiä motiiveja.

Kaupunginosan kehittämiseen osallistuvat ideoijat eivät hae yksin omaa hyötyään, vaan he toimivat kohtuullisen epätietoisesti tavoitellen muutoksen kautta ryhmän hyvää ja muiden etua (Wallin 2015, 19). Nimby-liikkeen (*Not In My Back Yard*) tapauksessa sosiaalinen kuvio saa ehkä käänteisen painojärjestyksen: muut – minä – me. Kun asukkaat Helsingissä kommentoivat kaavamuutosta, oli yleisimpänä lausuttuna perusteluna ollut yhteinen hyvä, sitten oma etu ja kolmanneksi yleisimmin vahva side ja kiintymys paikkaan, mikä ilmeni esimerkiksi toiveena säilyttää alue muuttumattomana omille lapsille (Eranti 2016a; 2016b).

Asukkaiden on luontevaa testata tai testauttaa kehittämisaloitteitaan tutussa miljöössä. Paikallisten olojen tuntemuksen uskotaan olevan avuksi kilpailullisessa tilanteessa ja tarjoavan jopa etulyöntiaseman ideoita ehdotettaessa.

”Ensimmäisenä on se, että mä olen tän alueen asukas. Seuraavana tulee vasta se, että liikun hirveesti taideporukoissa ja teen jotain taidejuttuja.” (vuorotteluvapaalla, taiteilijaseuran jäsen, Espoo)

Espoon keskuksen ensimmäiseen ideoista keskustelemaan hanketyöpajaan ilmoittautui nelisenkymmentä ideoijaa ja ideoineiden tahojen henkilöä, kun verkkoalustalle oli jätetty kolmisen kymmentä ideaa. Kymmenkunta kaupungin työntekijää saapui kutsuttuna työpajatyöskentelyyn hankesparraajiksi. Paikalla oli myös kahdeksan avustavaa fasilitaattoria, jotka olivat aluetyöryhmän toimijoita ja hankkeen tutkijoita. Yhteensä paikalla oli noin 60 henkeä.

Järjestetyt kaksi työpajaa toimivat Mun Idea -hankkeessa suodattimina äänestykseen eteneville ideoille. Osa ideoista karsiutui pois jatkokehittelystä, kun osa ideoiden esittäjistä sai ohjeistusta ehdotusten edistämiseksi äänestysvaihetta silmällä pitäen. Osallistuvaa budjetointia hyödyntävässä kehittämishankkeessa ”neuvottelevat” työpajat on kansainvälisten sekä aiempien pääkaupunkiseudulla saatujen kokemusten perusteella mielletty tärkeiksi

paikoiksi ideoiden eteenpäin viemisessä sekä mahdollisesti myös ideoiden ”törmäyttämisen” tai siis luovan verkostotyöskentelyn kannalta.

”Tavallaan kyse on siitä, että asukkaat ikään kuin asettaa itse, minkälaisia asioita pitää korjata tai tehdä toisin tai jotain uutta. Sama ryhmä ratkoo niitä joukkona.” (johtaja, nuorisotoimi, Helsinki)

”Jos esimerkiksi on haluttu ideoita niin sanotusti pölyttää (...) Sitäkin voi käydä myös sähköisesti, mutta toistaiseksi siihen ei ole ollut työkaluja. Se on enemmän ollut työpajatyypistä.” (vuorovaikutusasiiantuntija, Vantaa)

Ideoiden, näkökulmien ja mielipiteiden ”törmäyttäminen”, ”jumppauttaminen” tai keskinäinen ”pölyttäminen” ovat nykytermeinä olleet kuvaavia tavoitteita osallisuutta vahvistavissa tapaamisissa ja innovatiivisessa verkostopohjaisessa kaupunkikehittämistyössä.

Pelillisyyden merkitys Espoon keskuksen Mun Idea -hankkeessa, että verkkosovelluksen kautta budjetoitupeliin sisältyi vertailumahdollisuus eri ideoiden välillä, äänestyksen myötä tuloksellisen etusijan esittäminen sekä kannatusta saaneiden ideoiden rahoituksellinen palkitseminen. Voittavien ideoiden toteutuksiin oli Espoon keskuksen Mun Idea -osallisuushankkeessa budjetoitu kokeiluluonteisesti vähintään kolmeen rahoitettavaan paikallisprojektiin kuhunkin enimmillään 3000 €. Ilmoitus oli, että tarjolla oli yhteensä 10 000 €. Asetelmaan sisältyi oletus kannustavasta motivoinnista, mikä koski etenkin ideoita esittäviä tahoja ja henkilöitä. Kilpailu tarjosi lisäksi sekä kaupungin edustajille että ideoijille mahdollisuuden oman asiansa markkinointiin ja tiedon jakamiseen (Vesterinen & Mylläri 2014).

Yhtenä taustoittavana tapauksena Espoon keskuksen Mun Idea -hankkeelle on ollut ManiMiitti -osallistuvan budjetoinnin pilotti (vrt. myös Helsingin kaupungin RuutiBudjetti). Siinä espoolaiset oppilaat ovat saaneet ideoita ympäristön parannusehdotuksia koulupäivän aikana ikään kuin osana yhteiskuntaopin tuntia. Niiltä nuorilta, jotka ovat osallistuneet ideoinnin jälkeiseen työpajatyöskentelyyn, on edellytetty vapaaehtoista sitoutumista kehittämistyöhön.

”Nuoren kehityksen kannalta työpajat antaa eniten, kasvun paikka... Joudutaan oikeasti tekeä duunii, kunnon työstämistä.” (koordinaattori, nuorisotyö, Espoo)

Paikallisille asukkaille verkkoon linkitetty osallisuuspelejä voi tarjota vaivattoman tavan vaikuttaa esimerkiksi viherympäristön kalustevalikoimaan (Fogelholm 2016; Espoo ym. 2015). Vahva oletus osallistuvassa budjetoinnissa on, että kun

kehittämisideaan tai -vaihtoehtoon liitetään rahallinen arvo, niin mahdolliset hintaesimerkit ovat lisäämässä ymmärrystä kyseisten kohteiden tai käytänteiden kustannuksista. Puistosuunnitelman rahallisen arvon määrittäminen on kohtuullisen vaivatonta verrattuna esimerkiksi kustannusten esittämiseen kaavaratkaisun osalta. Toinen oletus edelleen on, että asioiden hinnoittelun kautta voidaan vahvistaa asukasosallisuutta.

”Tietyllä tavalla halu on ponnistaa alaspäin... aidosti ottaa mukaan päätöksentekoon, silloin raha on siihen ihan hyvä väline.” (johtaja, nuorisotoimi, Helsinki)

Osallistavassa asukasbudjetoinnissa kysymys on perimmiltään verovarojen käytön yhteissuunnittelusta. Kaupunki ”ostaa” ideoita, mutta ilman ”myyjän” suoraa taloudellista hyötyä. Kansalaiset eivät laskuta työpanoksestaan kaupunkia. Ideat muuttuvat prosessissa yleisiksi ja yhteisiksi.

Viimeisenä vaiheena osallistuvan budjetoinnin kulussa on vaatimus idean toteutuksesta sekä toteutus. Asukkaiden panos voi hankkeen loppuvaiheessa vaihdella projektin itsenäisestä läpiviennistä, kuten ajatus oli Mun Idea -kilpailussa, ideoiden toteutumisen todentamiseen tilan käyttäjinä (esim. Maunula-talo). Asukkaiden kannatuksen saaneet ehdotelmat velvoittavat kaupungin edustajia edistämään niitä. Ehdotusten ja aloitteiden näkyväksi tekeminen ja esitettyyn haasteeseen vastaaminen on kaupungin vuorovaikutusasiantuntijan näkökulmasta ”lakisääteinen prosessi”, mutta myös luottamusta ylläpitävä velvoite.

”Tärkeänä lähtökohtana on, että kaikki aloitteet, jotka valikoituu, viedään loppuun asti (...) Kun nuoria otetaan tekemään, osallistumaan ja vaikuttamaan, niin sillä pitää olla oikea merkitys.” (koordinaattori, nuorisotyö, Espoo)

Osallistavaan asukasbudjettiin kiinnittyneet osapuolet ymmärtävät, että toisaalta kysymys on ihmisten tarpeiden ja toiveiden kartoittamisesta sekä samalla yhdessä tekemisestä ja yhteenkuuluvuudesta, mikä toteutuu usein parhaiten kasvokkaisten kohtaamisten myötä.

”Mut en mä silti sanois, että tää on mikään kilpailu. Enemmänkin tässä kartoitetaan sitä, että mitä ihmiset oikeesti halua.” (media- ja musiikki-alan toimija, Espoo)

”Usein just ajatellaan teknisesti, että saadaan ne käyttäjätarpeet ja hyvät ideat ja, että se on pelkkää sitä. Isoin arvo kuitenkin on mun mielestä vuorovaikutus, kohtaamiset ja hetket. Syntyy ymmärrys, että palveluita tehdään yhdessä ja voi olla mukana. Vaikka lopputulos olisi vähän kämä-

sempi (heikompi) kuin joku asiantuntijafirma olis tehnyt, on se tärkeempi niille ihmisille, kun he ovat puhuneet ympäriinsä siitä, että tämä on meidän tekemä.” (suunnittelija, nuorisotoimi, Helsinki)

Lähidemokratiassa vaikuttamisen, julkiseen keskusteluun osallistumisen ja yhdessä toimimisen kautta luodaan perustaa osallistavalle asukasbudjetoinnille – ja kääntäen asukasbudjetointi ylläpitää onnistuneena käytäntönä luotamusta poliittista järjestelmää kohtaan. Aktiiville kaupunkilaiselle oli Mun Idea -osallisuuspelissä tarjolla kolmenlaista roolia (Masser & Mory 2016). Hän voi olla ”mahdollistaja”, joka ideoineen vaikuttaa pelin lähtötilanteeseen. ”Aktiivina” hän saattaa ajaa omia ehdotuksiaan tai osallistua keskusteluun jatkoon pääsevistä ideoista. Kolmanneksi hänelle avautuu paikka äänestykseen osallistuvana ”verkoston edustajana” tai mahdollisen laajemman yleisön ja joukon jäsenenä.

Ongelmaksi on paikoin tulkittu osallistumisaktiivisuuden vähäisyys. Esimerkiksi Espoon keskuksessa alle sata paikallista asukasta osallistui Mun Idea -ideointikilpailuun. Hankkeesta oli kuitenkin tiedotettu varsin laajasti käyttäen muun muassa flyereitä, julisteita, lehtikirjoittelua ja sähköpostilistoja. Alustavina syinä miettoon osallistumiseen voidaan esittää, että asukkaat ovat voineet kokea prosessin liikaa aikaa vieväksi. Kaupungin rahoituspanostus saattoi olla riittämätön osallistumisen kannustimena. Sähköinen rekisteröityminen ideoiden jätön tai äänestyksen yhteydessä on varmasti monille kuntalaisille hankala asia ylitettäväksi. Tilanne olisi helpompi, jos ideoita saisi esittää ilman verkkosovellukseen kirjautumista ja, jos äänestysvaiheessa käytössä olisivat myös perinteiset paperilomakkeet. Ylipäätään ideointiin saatettiin suhtautua varauksella, jos ja kun ideoijille säilytetään toteutusvastuuta. Äänestämättömyyden taustalla voi mahdollisesti olla sekin, että hyviksi havaitut asukasehdotelmat eivät kannusta äänestämään, vaan ne saavat kaupunginosa-asujaimistolta tasapuolisen hiljaisen hyväksynnän. Espoon keskuksen aluetyöryhmän yksi vetäjistä arvioi, että prosessia kehitettäessä on jatkossa huomioitava äänestyskäytännöt ja niihin liittyvät sovellukset, jos osallistumista edellyttävää budjetointikokeilua pyritään toistamaan tai vakiinnuttamaan. (Fogelholm 2017)

Haaste on muokata osallistuvan budjetoinnin menettelyjä ja osallistamiskäytäntöjä nykyistä kattavammaksi, vaikka samalla toteutukseltaan kevyemmiksi prosesseiksi. Sujuvoitetut menettelytavat ylläpitävät kestävä kiinnostusta.

Ideoivan kaupunkilaisen oiva kaupunki

Espoon keskuksessa järjestetyssä osallistuvan budjetoinnin työpajassa paikalla olleet perustelivat ideaansa kertoen esimerkiksi, että se on ”ihmisille, jotka haluavat tehdä hyvää” tai että sitä kautta saada ”ihmiset tietoisiksi ympäris-

töstään” tai voidaan ”kohottaa tunnelmaa” alueella. Näin kansalaiset ilmaisivat toiveensa synnyttää – ehkä vastustaakin – paikallista muutosta.

Määrääjassa Espoon keskukseen liittyen jätettiin kolmekymmentä kehittämisideaa. Ideoiden taustalla oli 23 henkilöä, kun idearikkain henkilö esitti viisi omaa ideaansa. Ideoineet henkilöt edustivat joko itseään, taustayhteisöään tai toimivat työryhmän jäsenenä. Työpajavaiheessa selvisi, että puolella ideoijista ei ollut pysyvää kytkentää alueelle. Espoon keskuksen ulkopuolella asuminen ei ollut este osallistumiselle Mun Idea -hankkeeseen. Samansuuntainen havainto on saatu Vantaan kaupunkisuunnittelua ratkoneesta Mun Myrtsi-hankkeesta (HS 2017) ja Helsingin Siltämäen täydennysrakentamispelistä (Siltämäki-peli 2017). Alueen ”ulkopuolisilla” osallistujilla lienee ollut tarve vaikuttaa tuntemansa kaupunginosan kehitykseen, levittää ideoitaan tai kiinnostus kokeilla tarjolla ollutta verkkosovellusta.

Helsingin uusi pääkirjasto ja Maunula-talo (2016) ovat olleet ensimmäiset rakennukset, joiden yhteydessä osallistuva budjetointi on Suomessa testattu ja viety läpi prosessina. Maunula-talon tapauksessa menettely tarjosi lähtökohtia toimintasuunnitelman laatimiselle ja auttoi kohdentamaan resursseja asukkaiden kirjaamien näkemysten ja painotusten pohjalta. Talosta ideoitiin, että rakennus voisi edustaa kodin laajentumaa, toimia harraste- ja oppimistilana, näyttämönä tai leppoistamisen paikkana. Maunula-talon tulevaa palvelumaisemaa visioineen kyselyn vastaajajoukko, melko iäkkäät maunulalaiset, oli selkeästi naisvoittoinen (N=198: miehiä 46, naisia 152).

Espoon Mun Idea -hankkeeseen tuotetut ideat liittyivät asuinympäristön visuaaliseen elävöittämiseen, tapahtumien järjestämiseen oheistapahtumineen ja muun uuden alueellisen palvelutarjonnan profilointiin. Asukasideat ovat tyypillisesti yhteydessä ympäristön, palvelujen ja yhteisöllisen toiminnan teemoihin, joilla on kytköksensä tiloja koskeviin toiveisiin ja aloitteisiin.

Espoon keskuksessa osa esitetyistä ja toteuttamista edellyttävistä kehittämisideoista suunnattiin tietyille asukas- tai käyttäjäryhmälle tai ehdotelma paikantui nimettyyn tilaan tai kaupunginosaan (Taulukko 1). Kaiken ikäisten ottaminen mukaan tapahtumatarjontaan oli ideaesittelyissä mainittu tavoite, vaikka toiminta olisi lähtökohdiltaan suunnattu esimerkiksi nuorille. Kolmanneksen esitetyistä ideoista oli liitetty Espoon keskuksen asukkaiden osallistumista, esimerkiksi yhteisessä työpajassa. Viranomaistoimijan näkökulmasta on toivottavaa, että kehittämisideoiden vaikutukset kohdentuvat laajoihin kansalaisryhmiin. Näin varmistuisi myös esille tuotujen ehdotusten elinkelpoisuus.

Mun Idea -hankkeen verkkosivulle jätetyt ehdotukset voimme ryhmitellä sen perusteella, onko idea luonteeltaan virallisuonteinen tai ei-virallinen. Toi-

sena kriteerinämme on kysymys siitä, onko ehdotetulla ratkaisulla tavoiteltu muutosta nykytilannetta parantaen vai tuodaanko esille kokonaan uusi tapa ajatella ja toimia? Virallisuonteinen asema on ideoilla, jotka kuuluvat esimerkiksi kaupunkisuunnittelun tai -rakentamisen piiriin. ”Virallisella” ehdotuksella on perinteitä, on omaa aiempaa hankehistoriaa tai taustalla ehkä aktiivista yhdistys- tai yritystoimintaa. Ideoihin liitettävän ei-virallisuonteisen toiminnan toteutus on puolestaan vahvasti yksityisen asukkaan tai asukasryhmän vapaaehtoistyön varassa.

TAULUKKO 1 Espoon keskuksen osallistuvan budjetoinnin hankkeissa esitetyistä kolmestakymmenestä ideasta äänestykseen edenneet ehdotukset (luokittelu mukailen Hintsala ym. 2015, 23–25).²

| | virallinen | ei-virallinen |
|----------------------------|--|---|
| parantava idea | monikulttuurinen kaupunginosa-tapahtuma Espoo-päivän kansalaistapahtuma yhteisöllinen tekstiiliteos urbaani kukkaniitty taiteelliset puistonpenkit tekstimuraali alikulkutunneliin seinämaalaukset kerrostalon päätyyn | valotaideteos kulkusillalle lasitaideteos kulkusillalle neulegraffitit |
| uutta tarjoava idea | parkour-partiot ympäristön siistijoinä lähimusiikin musafestivaali opastettu taide/kulttuurikierros bussilla | osaamisen jakaminen 100 päivänä teematyöpajoissa leipäjonoruuuan jakelu fillareilla ajatelmasseinät asukkaiden tilateoksena |

Espoon keskuksen hankkeen ideointivaiheessa saatiin sekä pienempiä ehdotelmia että laajempia aloitteita, joita niiden esittäjät saattoivat kuvata konseptiksi tai prototyyppiksi. Hankeideoiden taustalta löytyi kiinnostusta toteuttaa oma idea äänestysmenestyksestä riippumatta.

Positiivista imagoa ja paikkojen ilmettä hakevassa ideoinnissa oli esillä myös nimby-tyylinen, ”ei meidän pihallemme” -aloite, jossa vastustettiin omaan asuinmiljööseen paikantuvaa ja meluisaksi havaittua skeittilautailua. Ideoiva asukas tarjosi koetun ongelman poistamiseksi myös ratkaisuvaihtoehtoja.

Espoon keskuksessa kolmannes idea-aihoista liittyi ajankohtaiseen ja suositettuun katutaiteeseen. Taiteen arvostus välittää ymmärrystä, että kulttuurin

² Espoon keskuksen ideakilpailussa palkittiin kesällä 2017 neljä ehdotusta, jotka olivat: parkour-partiot ympäristön siistijoinä, lähimusiikin musafestivaali, urbaani kukkaniitty sekä monikulttuurinen kaupunginosa-tapahtuma. Nämä hankeideat saivat reilut puolet äänisaaliista.

Äänestyksen ulkopuolelle jääneitä ehdotuksia olivat perhepuuhapäivä, nuorten yhteisöllisyyden toiminnallinen vahvistaminen, lisää skeittipuistoja, torialueen käytön säätely, torikukkaruukkuja, istutusaloja kaupunkiviljelyyn, laskettelu-pulkkarinne, ongintatapahtuma perheille lähijärvellä, valokuvatulostin harrastajien käyttöön, lapsille ja nuorille rakennettava toimintakeskus, lisää liiketiloja, ihmiset itse mukana valokuvissa -työpaja ja -näyttely, eri ikäryhmiä yhdistävät taidetyöpajat.

suosimisella on luottoa kaupunkikehittämisen yhteydessä. Taidehankeideoiden runsauteen lienee vaikuttanut, että alalla toimivat ovat aktiivisia ihmisiä. Taiteilu kääntyy myös helposti toteutettaviksi pienimuotoisiksi tai muutoin rajatuiksi hankkeiksi, joissa kohtuullisella panostuksella saadaan paljon aikaiseksi eli ”vähempi tuottaa enemmän” (ks. täydentävän urbaanin toteutuksen *less is more*, Taulukko 2). Tyypillisestä esimerkistä käy ehdotus taiteellisesta puistopenkistä, joka voi piristää sijaintipaikkaansa ja myötäillä alueen identiteettiä.

TAULUKKO 2 Täydentävän urbaanin toteutuksen tuottama paikallinen lisäarvo suhteutettuna käytössä oleviin resursseihin.

| | |
|--------------|--------------|
| less is more | more is more |
| less is less | more is less |

Paikallisen vuoropuhelun ja yhteiskehittelyjen tuotoksena syntyy ideaalissa tilanteessa innovaatioita (esim. Parjanen ym. 2016). Innovaatio on kehittynyt ja tuotteistettu vastaus ja laadun parannus vallinneeseen tilanteeseen, jossa ehkä haetaan uusia markkinoita. Osallistavan budjetoinnin yhteydessä saadut ideat voivat tuottaa keruun järjestäneelle taholle pettymyksen siltä osin, että ehdotelmat ja idea-aihiot eivät useinkaan tarjoa yllätyksiä. ”Toivotaan sitä, mitä jo on” (esim. ManiMiitti). Aloitteita leimaa tuttuus.

”Semmoista hirveän uutta innovaatioo ei ole tullut.” (koordinaattori, nuorisotyö, Espoo)

Ideat ovat kytköksissä esittäjiensä arkeen tai vapaa-ajan viettoon. Nuoret ovat esimerkiksi esittäneet ajatuksia koulujen sisustuksesta ja oleskelutiloista. Asukasbudjetoinnin menestyksen välttämättömänä edellytyksenä eivät lopulta ole ihka uudet aloitteet, vaikka toive merkityksellisen idean tavoittamisesta elää ja osaltaan motivoi myös viranomaistyöskentelyä.

”Ei ole itseisarvo, että on toisenlaista kuin aikaisemmin.” (johtaja, nuorisotoimi, Helsinki)

Omaan innovatiivisuuteensa näyttivät kuitenkin uskovan Espoon keskuksessa asuvat neljä haastateltua henkilöä, kun heiltä penättiin ideoidensa innovatiivisuutta. Heidän ympäristöä parantavat ja sinne uutta tarjoavat ideat tavoittelivat menestystä toimialan markkinoilla.

Käytännössä asukkaat pääsevät ideoivissa osallisuushankkeissa kiinni sellaisiin asioihin, jotka eivät ole olleet välttämättömiä tehdä, mutta joilla tunnistetaan olevan merkitystä esimerkiksi kaupunkiympäristön viihtyisyyden kannalta. Asukkaat tuottaessaan ideoita ikään kuin venyttävät järjestelmän rajoja, haastavat uudenlaiseen joustavuuteen, kun toimen- tai viranhaltija lähtökohtaisesti kantaa vastuun toiminnan rajoista.

Sähköistä osallisuutta

Digitaalisia alustoja hyödyntäen on asukkaiden toivottu kiinnostuvan, ehkä innostuvankin, oman elinympäristönsä kehittämistyöstä. Suunta on kohden sähköistä palveluasiantuntijaa, joka ei kuitenkaan kaikilta luonnistu. Tällöin avustavat yhdys- tai tukihenkilöt voivat kerätä asukkaiden näkemyksiä kannettaviin mobiililaitteisiin yleisillä paikoilla, kauppojen luona tai kaupunginosatapah- tumien yhteydessä (esim. Maunula-talo).

Asukkaiden vaikutusmahdollisuudet eivät myöskään tyhjenny ”kerro kartalla” tai ”hyväksy tai vastusta” -tyyppisin peukutus-prosessein, vaikka esimerkiksi mukavoitetuilla osallistumissimulaatioilla on tulevaisuudessa mitä todennäköisimmin merkittävä rooli lähidemokratian käytänteissä. (Palonen 2017; Mäyrä 2011) Mun Idea -kilpailussa verkkoympäristöön rakennettiin äänestystä varten kuvitettu, visuaalisesti houkutteleva tila. Osallistumista on tavoitettu ja tavoiteltu kehittynein virtuaalisin menetelmin.

”Jos ajattelee meidän 3-D -mallia pelinä, niin aika pieniä on ne vaihtoehdot, mihin voi vaikuttaa (...) Ollaan alkutekijöissä, miten paljon voidaan ottaa mukaan ideointiin ja vaihtoehtojen pohdintaan, kommentointiin. Se on semmoista pintapuolista vuorovaikutusta, ehkä enemmän tiedottamista (...) Kun me tuodaan se visualisointi, ihmisen on jo helpompi hahmottaa, miltä tulevaisuus näyttää.” (vuorovaikutusasiiantuntija, Vantaa)

Kuvat tulevasta kaupunkiympäristöstä ovat abstraktia tietoa, jota on tarve osallisuutta vahvistaen tehdä ymmärrettävän näkyväksi. Visualisoinnit ja info- grafiikat pohjaavat abstraktiin tietoon, jota kaupunkisuunnittelussa edustavat muun muassa asemakaavat. Tiedon keruu, taltiointi, analysointi, arvottaminen ja jaettavaan muotoon saattaminen edellyttävät informaatiomuotoilua. Sen avulla tieto saatetaan saavutettavaksi, välitettäväksi ja käyttökelpoiseksi. Selkeä ajattelu tehdään näkyväksi. (Koponen ym. 2016; McCandless 2009)

Digitaalisina osallistumismenetelminä ovat tänä päivänä usein sähköiset karttapohjaiset kyselyt. Alan yritystoiminnan tavoitteeksi on markkinoinnin yhteydessä voitu nimetä ei vähempää kuin perustavan muutoksen aikaan- saaminen yhdyskunta-, kaupunki- ja arkkitehtuurisuunnittelussa.

”Vaatii prosessien kehittämistä, ei vaan oteta uutta digitaalista palikkaa johonkin vaiheeseen.” (IT-konsultti, arkkitehti, Helsinki)

Kehittyneintä joukkoistamista edustaisivat työkalut, joiden avulla urbaanit toteutukset syntyisivät kaupunkisuunnitteluun osallistuvien kansalaisten keskinäisten pienten parannusten tuloksena (vrt. Wikipedia).

Päätelmät

Seuraavassa yhteenvedossa otamme kootusti esiin ensin osallistuvan budjetoinnin prosessiin liittyvät havainnot, toiseksi esillä ovat kaupunkilaisten ideointi ja ideat sekä kolmantena alustava huomio sähköisten osallistumismenetelmien pelillisyydestä. Viimeiset päätelmät liittyvät vielä osallistumismenetelmien ja -menettelyjen tulevaisuuden näkymiin, kaupunkien viestintään, sähköiseen osallisuuteen ja kaupunkipolitiikkaan.

Osallistavan asukasbudjetoinnin prosessissa erotetaan eri vaiheita, joiden sisällöt voivat vaihdella. Ensimmäisessä vaiheessa Espoon keskuksessa oli ideoiden keruu. Kehittämisvaihtoehtojen tarjonnasta voivat vastata myös kaupungin edustajat, mutta tyypillisesti tämä on osallisuuteen saatettujen kaupunkilaisten innostuksen varassa. Kaupungin edustajat huolehtivat ideoidun toiminnan käytännön toteutuksen rajoista, kun asukkaat tuottaessaan uusia ratkaisuja venyttävät olemassa olevia rajoja, esimerkiksi hallinnollista sääätelyä. Ideoijia on ollut hankkeissa mukana parista sadasta joihinkin kymmeneen kaupunkiasujiin. Työpajavaiheessa usein rajatulla porukalla, esimerkiksi noin viidenkymmenen hengen joukkona on työstetty ehdotuksia, jotka ovat edenneet äänestykseen. Vaihtoehtoista äänestettäessä osallistujiksi on haettu suhteellisen laajaa joukkoa, joitain satoja ihmisiä. Näin kaupunkilaiselle on tarjolla erilaisia rooleja osallistavan budjetoinnin prosessin eri vaiheissa.

Osallistuvan budjetoinnin menettelyissä ja prosesseissa on ollut kysymys suunnatusta joukkoistamisesta, yhteisöllisestä palvelukonseptista ja pilotoidusta kokeilukulttuurista. Osallisuusmenettelyjen myötä kaupungin hallinto on ponnistanut ikään kuin alaspäin asfalttitalolle tavoitellen kasvanutta ymmärrystä kaupunkilaisten arjesta ja kaupunkikehittämisen toivotusta suunnasta. Asukasbudjetointihanketta vetävät viranomaiset huolehtivat kumppanin tai ikään kuin tulkin roolissa esitettyjen ja kannatusta saaneiden urbaanien implementaatioiden, ideoiden ja aloitteiden toteutumisprosessista.

Osallistuvassa budjetoinnissa kaupunkilaisten tehtävänä on ottaa kantaa siihen, millaisin ideoin ja millaisin kustannuksin kaupunkia tulee voida kehittää. Hyvässä tapauksessa onnistutaan tuottamaan toteuttamiskelpoisia kehittämissideoita, kun myös luottamus viranomaistyöskentelyyn vahvistuu. Ymmärrys kustannuksista voi kasvaa, kun esimerkiksi yleiset hankinnat, kaupunkisuun-

nittelulliset ratkaisut tai kaupunkitapahtumat saavat alustavat toteutukseen liittyvät hintalappunsa.

Ideota kilpailutettaessa on tavoiteltu ympäristön yhteiskehittämistä ja asukkaiden kuulemista tarttuen tärkeiksi koettuihin kysymyksiin. Merkittävien urbaanien parannusta tuottavien täytäntöönpanojen kysyntään viittasi Espoon keskuksen Mun Idea -hanketiedotteeseen kirjattu toive, että osallistujilta kaivattiin myös ”ideoita, joita ei ole aiemmin keksitty”. Espoon keskuksen osallistamishankkeessa saatiin ideoiden muodossa päivitettyjä ja tuttuja versioita kaupunkielämään liittyvistä ilmiöistä ja kaupunkilaisista käytännöistä.

Idea-termillä voidaan ymmärtää yksilön, ryhmän tai yhteisön ilmaisemaa ajatuksellista kehittelyä, joka ehdotuksena sisältää mahdollisuuden muutokseen. Idea-sanaan ei tulisi liittää määreitä ”uusi” tai ”vanha”, sillä idea on aina lähtökohtaisesti uusi eikä koskaan vanha.

Suhteellisen kevyttä kansalaispanosta edellyttävien ehdotelmien rinnalla, on esiintynyt ideoita myös laajemmista tapahtumakokonaisuuksista ja kaupunkikuvallisista viritelmistä. Julkistetut ideat, jotka ovat paikoin olleet uusia markkinoita hakevia, innovatiivisiakin ehdotuksia, ovat useimmiten yhteydessä esittäjiensä arkeen tai harrasteisiin. Asukkaiden on ollut luontevaa testata tai testauttaa omassa elinympäristössään kehittämisideoita, jotka tyypillisesti ovat linkittyneet ympäristöön, palveluihin ja yhteisölliseen toimintaan. Eräs piirre esitetyille kehittämisideoille on ollut, että niiden on ajateltu palvelevan ja yhdistävän eri ikäryhmiä sekä tavoittavan vaikutukseltaan laajempia kansalaispiirejä. Nämä seikat on tuotu esiin edellytyksinä ideoiden toteutumiselle ja niiden elinkelpoisuudelle. Ideoiden taustalla voi olla joko yksilön intressi tai ehdotusta kannattelevan laajemman sosiaalisen verkoston ja kannustavan yleisön tuki.

Pelillistäminen on ollut mukana osallistuvan budjetoinnin sähköisissä sovelluksissa. Pelinomaisuus voi merkitä esimerkiksi kevyttä osallisuutta virtuaalisen 3-D -ympäristön käyttäjänä ja kommentoijana tai vahvemmin budjettipohjaista valintojen tekoa. Viime kädessä käyttäjäkokemus ratkaisee pelillisyyden eli sisältyykö menettelyyn luonnostaan leikillisyyden tapaista toimintaa, kilpailua resursseista tai voiton mahdollisuus kansakilpailijoista.

Nykykaupungissa älykkään hallinnon tulisi pystyä viestinnässään hyödyntämään olemassa olevia paikallisia verkostoja, samalla huomioiden aktiiveina tunnistetut paikalliset asukkaat. Osallistumisaktiivisuuden varmistamiseksi erilaisista yhteiskehittelytapahtumista ja -käytännöistä on voitu tiedottaa hyvinkin laajasti ja monikanavaisesti, millä ei välttämättä ole saavutettu toivottua tulosta. Haasteena säilyy kestävä yhteydenpito kaupunginosa-aktiiveihin,

esimerkiksi asukasraadin kautta. Konkreettista hyötyä edustaa kaikissa tapauksissa osallistavien menettelyjen synnyttämä, vaikka hetkellinen yhteisöllisyys ja kohtaamiset.

Sähköistä tiedonkeruuta ja sitä täydentäviä järjestelyjä on syytä hyödyntää mitään asukasryhmää syrjimättä siten, että onnistutaan mahdollisimman laajasti tukeutumaan paikalliseen osaamiseen, innostukseen ja kykyihin. Älykkääseen kaupunkiin ja hallintoon sovitettuina sähköiset osallisuusmenetelmät voivat tulevaisuudessa tuottaa perustavanlaatuisen muutoksen kaupunkisuunnitteluun. Entistä suoraviivaisemmin toimivat osallistuvan budjetoinnin menettelyt ovat osallistujia palkitsevia ja heidän kiinnostustaan ylläpitäviä.

Osallistuvan asukasbudjetoinnin menetelmä voi demokraattisen lähivaikeuttamisen mallina olla käytäntö, jonka varassa onnistutaan toteuttamaan oikeudenmukaista, luovaa ja sosiaalisesti kestävästä kaupunkipoliittikkaa. Hyvässä tapauksessa tällaisten kaupunkipoliittisten painotusten yhdistelmä kykenee seuraamaan, ehkä tarvittaessa vastustamaankin, globaalin maailmanjärjestyksen kaupunkiseudulle asettamia haasteita.

KIRJALLISUUS

- Aaltonen, Mika & Wilenius, Markku** (2002). Osaamisen ennakointi – Pidemmälle tulevaisuuteen, syvemmälle osaamiseen. Kauppakamarisarja. Edita Publishing, Helsinki.
- Angelidou, Margarita** (2014). Smart city policies: A spatial approach. *Cities* 41, Supplement 1, 3–11.
- Ansanelli, Sean & Hamm, Kathrin & de Teresa, Guillermo Ruiz & Sokol, Maxwell & Valdes, George** (2011). The Million Dollar Fix. 15.12.2011 Crowd-Sourced City. [viitattu 13.1.2017]
- Arnstein, Sherry R.** (1969). A Ladder of Citizen Participation. *Journal of the American Institute of Planners*, JAIP 35:4, 216–224.
- Boonstra, Beitske & Boelens, Luuk** (2011). Self-organization in Urban Development: Towards a New Perspective on Spatial Planning. *Urban Research & Practice* 4:2, 99–112.
- Brabham, Daren C.** (2009). Crowdsourcing the Public Participation Process for Planning Projects. *Planning Theory* 8:3, 242–262.
- Bradley, Karin & Tunström, Moa** (2004). Stadsutveckling – för vem och i vilka syften? *Plan: tidskrift för samhällsplanering* 58:1, 35–38.
- Carr, Wilfred & Kemmis, Stephen** (2006). *Staying Critical*. Educational Action Research 13:3, 347–358.
- Castells, Manuel** (1997). *The Rise of The Network Society*. Blackwell, Oxford.
- Castells, Manuel** (2009). Occupied London – An interview with Manuel Castells, 4.8.2009. [viitattu 16.5.2017]
- Eranti, Veikko** (2016a). Individuals Doing Politics: Urban participation, social media campaigning and online nano-politics. University of Helsinki, Faculty of Social Sciences, Department of Social Studies. [viitattu 16.5.2017]
- Eranti, Veikko** (2016b). Mikä rakentamisessa rassaa? NIMBY-ilmiö ja kaavoittaminen Helsingissä. Helsingin kaupunki, Tietokeskus. Kvartti 11.10.2016. [viitattu 16.5.2017]
- Espoo & WSP & STEEP** (2015). Suvelan asukaspuiston osallistuva budjetointi 25.9.2015. Espoo. [viitattu 22.3.2018]
- Florida, Richard** (2002). *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. Basic Books, New York.
- Fogelholm, Kai** (2016). ”Budjetoi puisto” -peli – osallistuvan budjetoinnin kokeilu Suvelan asukaspuiston suunnittelussa. *Yhdyskuntasuunnittelu* 54:1, 81–91.

- Fogelholm, Kai** (2017). "Mun Idea" -äänestys – analyyssejä. Espoon keskuksen aluetyöryhmän julkaisematoni muistio 12.6.2017.
- Foster-Fishman, Pennie G. & Fitzgerald, Katie & Brandell, Cherise & Nowell, Branda & Chavis, David & Van Egeren, Laurie A.** (2006). Mobilizing Residents for Action: The Role of Small Wins and Strategic Supports. *American Journal of Community Psychology* 38:3–4, 213–220.
- Hamari, Juho** (2014). Pelillistäminen. Teoksessa Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.): Pelikasvattajan käsikirja, 115–117. Tammerprint, Tampere.
- Healey, Patsy** (2011). The universal and the contingent: Some reflections on the transnational flow of planning ideas and practices. *Planning Theory* 11:2, 188–207.
- Heikkinen, Hannu L. T.** (2010). Toimintatutkimus – Toiminnan ja ajattelun taitoa. Teoksessa Valli, Raine & Aaltola, Juhani (toim.): Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1, 214–229. PS-kustannus, Jyväskylä.
- HS** (2017). Kotikulmien asioihin voi vaikuttaa kännykällä – ensin testasi Myyrmäki, nyt kokeilee Espoo. Helsingin Sanomat. [viitattu 28.2.2017]
- Hintsala, Susanna & Sipilä, Jenni & Sainio, Kirsten** (2015). Asuminen arjen keskiössä. Asuntoverkoston yhteiskehittämisen opas. Asumisen rahoitus- ja kehittämiskeskus, Lahti.
- Hirvonen, Jukka** (2011). Suvela tilastoissa ja asukkaiden kokemana. Aalto-yliopiston julkaisusarja TIEDE+TEKNOLOGIA 17/2011. Aalto Print, Helsinki.
- Hollands, Robert G.** (2008). Will the real smart city please stand up? Intelligent, progressive or entrepreneurial? *City* 12:3, 303–320. [viitattu 16.5.2017]
- Hyvönen, Pirkko** (2008). Affordances of Playful Learning Environment for Tutoring Playing and Learning. *Acta Universitatis Lappeensis* 152. Lapin yliopistopaino, Rovaniemi.
- Hyypä, Hannu & Ahlavo, Marika** (2012). Smart City – Kilpailukykyinen ja energisoiva kaupunki. *Maankäyttö* 1/2012, 10–13. [viitattu 16.5.2017]
- Juujärvi, Soile** (2016). Välittämisestä vaikuttamiseen Espoon keskuksessa. Teoksessa Asumisen rahoitus- ja kehittämiskeskus ARA (toim.): Tutkitusti parempi lähiö. Asuinalueiden kehittämissuunnitelman tutkimusjulkaisu, 97–106. ARA, Helsinki.
- Kare, Pertti & Kanninen, Vesa & Päivänen, Jani & Vuorinen, Jussi** (1998). Asukkaiden Helsinki. Asuntorakentamisen ideakilpailun satoa. Helsingin kaupunki, Helsinki.
- Kitchin, Robert** (2015). Making sense of smart cities: addressing present shortcomings. *Cambridge Journal of Regions, Economy and Society* 8:1, 131–136. [viitattu 16.5.2017]
- Kopomaa, Timo** (2014). "Hetki suunnittelijana" – Kaupunkilaisten huomioita ja tarkennuksia Helsingin tulevaisuudesta karttakyselyssä. Helsingin kaupunkisuunnitteluvirasto, yleissuunnitteluosaston selvityksiä 31/2014. Helsinki. [viitattu 16.5.2017]
- Kopomaa, Timo** (2018). "Täydellistyvä kaupunki, kiehtova urbaani". Kirjan julkaisematoni käsikirjoitus.
- Koponen, Juuso & Hildén, Jonatan & Vapaasalo, Tapio** (2016). Tieto näkyväksi: informaatiomuotoilun perusteet. Aalto-yliopisto, Helsinki.
- Kuokkanen, Kanerva** (2005). Kaupunkipoliittikan perusteluketjut ja käytännön toimet viidessä länsieurooppalaisessa maassa. Suomen Kuntaliitto, Helsinki.
- Laine, Markus & Bamberg, Jarkko & Jokinen, Pekka** (toim.) (2007). Tapaustutkimuksen taito. Gaudeamus, Helsinki.
- Lund, Virpi & Juujärvi, Soile** (2016). Asukastyöpajat osallisuuden edistämisen välineenä Espoon keskuksessa. *Yhdyskuntasuunnittelu* 54:1, 43–58.
- Masser, Kai & Mory, Linda** (2016). Citizens' Participation and Gamification – Lessons Learnt from Previous and Recent Participation Boosts in Germany. *International Journal of Open Governments, IMODEV* vol. 3, 45–64. [viitattu 13.1.2017]
- ManiMiitti** (2017). ManiMiitti – osallistuva budjetointi. [viitattu 16.5.2017]
- Maunula-talo** (2016). Maunula talon toimintamalli. [viitattu 16.5.2017]
- McCandless, David** (2009). *Information is Beautiful*. Collins, London.
- Mun Idea** (2017). Mun Idea -kokeilu. [viitattu 16.5.2017]
- Mäenpää, Pasi & Faehnle, Maija** (2017). Kaupunkiaktivismi – ratkaisuja itseorganisoituvan kaupunkiyhteisön hallintaan. Helsingin kaupunki, Tietokeskus. Kvartti 30.5.2017. [viitattu 25.7.2017]

- Mäyrä, Frans** (2011). Pelillisyyden voi parantaa maailmaa. *Aikalainen* 18.2.2011. [viitattu 4.1.2017]
- Oliveira, Alvaro & Campolargo, Margarida** (2015). From Smart Cities to Human Smart Cities. 48th Hawaii International Conference on System Sciences. IEEE Computer Society, 2336–2344. [viitattu 13.1.2017]
- Palonen, Emilia** (2017). Radikaalidemokratiaa Helsingin Maunulassa. [viitattu 7.2.2017]
- Parjanen, Satu & Hennala, Lea & Hyypiä, Mirva & Martikainen, Suvi-Jonna** (2016). Sosiaalisesti kestävä innovointi – Asuin ympäristöjen kehittäjien näkemyksiä asukkaiden osallistamisesta. *Yhdyskuntasuunnittelu* 54:4, 33–50.
- Putnam, Robert D.** (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster, New York.
- RuutiBudjetti** (2017). Mikä RuutiBudjetti? [viitattu 16.5.2017]
- Siltämäki-peli** (2017). Siltämäki-Suutarila-Töyrynummi-alueen asukasilta 16.5.2017. [viitattu 16.5.2017]
- Surowiecki, James** (2004). *The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economics, Societies, and Nations*. Doubleday, New York.
- Townsend, Anthony** (2013). *Smart Cities: Big Data, Civic Hackers, and the Quest for a New Utopia*. W. W. Norton & Co, New York.
- Vesterinen, Olli & Mylläri, Jarkko** (2014). Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa Krokfors, Leena & Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa (toim.): *Oppiminen pelissä: pelit, pelillisyyden ja leikillisyyden opetuksessa*, 56–66. Vastapaino, Tampere.
- Wagenaar, Henrik** (2007). Governance, complexity, and democratic participation. How citizens and public officials harness the complexities of neighborhood decline. *The American Review of Public Administration* 37:1, 17–50.
- Wallin, Sirkku** (2015). Kaupunkisuunnittelua ja itseorganisoituvaa toimintaa. Kertomus Helsingin Herttoniemen muutoksesta. *Alue ja ympäristö* 44:1, 17–30.