

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Hänninen, Riitta; Pajula, Laura; Korpela, Viivi; Karhinen, Joonas

Title: Digiosallisuus kulttuurisuunnittelun lähtökohtana

Year: 2024

Version: Published version

Copyright: © Kirjoittajat 2024

Rights: CC BY 4.0

Rights url: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Please cite the original version:

Hänninen, R., Pajula, L., Korpela, V., & Karhinen, J. (2024). Digiosallisuus kulttuurisuunnittelun lähtökohtana. In E. Koskinen-Koivisto, & K. Kumpulainen (Eds.), *Kestävä kulttuurisuunnittelu* (pp. 34-50). Jyväskylän yliopisto. *Sophi*, 155. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9870-7>

Digiosallisuus

kulttuurisuunnittelun lähtökohtana

Riitta Hänninen, Laura Pajula, Viivi Korpela ja Joonas Karhinen

Johdanto

Digitalisaation myötä kulttuurisuunnitteluun on tullut mukaan voimakas teknologinen painotus, joka korostaa digitaalisten teknologioiden merkitystä kulttuurisuunnittelussa eri toimijoita yhdistävänä tekijänä (Thoneick 2021; Silva 2010). Pehdymme tässä luvussa siihen, mitä digiosallisuus tarkoittaa, ja millaisia ongelmia siihen tyypillisesti liittyy. Digitaalista inklusiota käsittelevässä alaluvussa tarkastelemme miten digiosallisuus voi tukea kulttuurisuunnittelun keskeisiä tavoitteita erityisesti erilaisia digitaalisia teknologioita käyttävien kansalaisten arkipäivässä. Aktiivisen toimijuuden teema jatkuu myös seuraavassa alaluvussa, jossa tutkimme, millä tavalla erilaisista yhteiskunnallisista taustoista tulevia henkilöitä on mahdollista osallistaa kulttuurisuunnittelussa ottamalla heidät mukaan digitaalisten palveluiden yhteiskehittämiseen (*co-creation*). Digiosallisuuden näkökulmasta keskeisiksi teemoiksi nousevat tässä kohtaa digitaalisten teknologioiden ja palveluiden saatavuus, saavutettavuus ja käytettävyys sekä niiden tuottamat hyödyt ja mielekkyys kansalaisen arkielämässä. Johtopäätöksenä toteamme, että

digitalisaatio on tehnyt digiosallisuudesta olennaisen osan nykypäivän kansalaisuutta, ja että olisi tärkeää, että siihen kiinnitettäisiin kulttuuri-suunnittelussa aikaisempaa enemmän huomiota.

Digitalisaatio ja digiosallisuuden käsite

Digitalisaation määritelmä riippuu siitä, kuka sen määrittelee ja missä tarkoituksessa. Esimerkiksi hallinnollisilla, kaupallisilla ja teknologisilla toimijoilla on kaikilla oma näkökulmansa digitalisaatioon. Yhteiskunnallisesti tarkasteltuna digitalisaatio on sosiaalinen, kulttuurinen ja taloudellinen prosessi, jossa kansalaiset, organisaatiot ja yhteisöt saavuttavat, ottavat käyttöön ja hyödyntävät digitaalisia teknologioita (Merisalo 2016). Digiosallisuus tarkoittaa vastaavasti modernin informaatio- ja kommunikaatioteknologian kautta tapahtuvaa aktiivista osallistumista digitaalisen yhteiskunnan toimintaan (Seifert & Rössel 2019; Hänninen et al. 2021). Myös digitaaliset taidot (Kuoppamäki 2018) ja motivaatio eli se millaisen merkityksen digitaaliset teknologiat saavat ihmisen arkipäivässä (Inkinen et al. 2018) muokkaavat digiosallisuuden kokemusta. Yksittäisen kansalaisen arkipäivään digitalisaatio heijastuu vaihtelevasti esimerkiksi erilaisten digitaalisten teknologioiden, digipalveluiden sekä sosiaalisen median kautta. Tiivistetysti ilmaistuna digiosallisuus on osallisuutta digitalisoituvassa yhteiskunnassa (Hänninen et al. 2021).

Osallistuminen kuvaa digiosallisuuden yhteydessä sitä, miten yksittäinen kansalainen tai käyttäjä hyödyntää (tai vaihtoehtoisesti ei hyödynnä) digitaalisia ratkaisuja omassa arkipäivässään. Yksilön näkökulmasta digiosallisuus on vapaaehtoista ja arjen sujumuuden kannalta riittävän aktiivista osallistumista yhteiskunnan toimintaan, jossa käytetään digitaalisia välineitä, sovelluksia ja palveluita mielekkäällä ja merkityksellisellä tavalla (Hänninen et al. 2021). *Osallistamisella* viitataan digiosallisuuden yhteydessä erilaisten yhteisöjen, yritysten ja hallinnollisten toimijoiden pyrkimykseen tukea digitaalisia välineitä ja palveluja käytäviä kansalaisia. Osallistaminen pyrkii parantamaan yhteiskunnan toimivuutta, tukea osallisuutta sekä edistämään demokratiaa, kansalaisten oikeuksia ja tasa-arvoa (Wihlborg et al. 2017). Digiosallisuus onkin aina vähintään kaksipaikkainen eli osallistamista ja osallistumista yhdis-

tävä tavoitetila, jossa sekä yhteiskunnallisten toimijoiden että yksilön intressit kohtaavat yksittäisen henkilön tai kansalaisen kokemuksen tasolla. (Hänninen et al. 2021.)

Digiosallisuuden keskeiset osa-alueet

Digiosallisuuden käsitettä tarkastelevassa tutkimuksessa (Hänninen et al. 2021) digiosallisuus jakautuu kuuteen keskeiseen osa-alueeseen, joihin kuuluvat (1) infrastruktuuri ja teknologiset välineet, (2) saavutettavuus, (3) turvallisuus ja luotettavuus, (4) taidot, osaaminen ja digituki, (5) käytettävyys ja (6) käyttäminen ja hyödyt. Osa-alueet havainnollistavat niitä tapoja, joilla teknologioiden ja palveluiden saatavuuteen ja käyttöön liittyvät katkokset ilmenevät kansalaisten arkipäivässä. Infrastruktuurilla (1) tarkoitetaan digiosallisuuden yhteydessä Internet-yhteyden saatavuutta, vähimmäisnopeutta ja hintaa erilaisille käyttäjäryhmille maalla ja kaupungissa eri puolilla Suomea. Myös teknologiset välineet, kuten älypuhelin tai kannettava tietokone, ovat tärkeä osa infrastruktuuria, joka muodostaa digitaalisen yhteiskunnan kivijalan (Yrjölä & Vuori 2017). Saavutettavuus (2) viittaa digipalveluiden tekniseen toteutukseen, helppokäyttöisyyteen ja sisältöjen ymmärrettävyyteen (Rantanen et al. 2020). Digitaaliset teknologiat ja palvelut ovat yhteiskunnallisessa mielessä saavutettavia, kun kaikki kansalaiset voivat hankkia digipalveluiden edellyttämiä laitteita ja sovelluksia ja käyttää niitä sujuvasti.

Turvallisuus ja luotettavuus (3) edellyttävät digitaalisten teknologioiden ja palveluiden yhteydessä sitä, että esimerkiksi yksityistä ja salassa pidettävää informaatiota käsitellään luottamuksella ja tietoturvallisesti (Hänninen et al. 2021). Kokonaisuutena tietoturvaan liittyvä vastuu koskee sekä digipalveluita käyttäviä kansalaisia että digitaalisia palveluita tarjoavia tahoja. Yksittäisen käyttäjän puutteellinen digiturva voi johtua esimerkiksi siitä, että käyttäjällä ei ole riittäviä taitoja huolehtia henkilökohtaisesta digitaalisesta turvallisuudestaan. Palveluntarjoajien näkökulmasta turvallisuus ja luotettavuus perustuvat palvelujen taustalla toimivien digitaalisten järjestelmien ja palveluiden toimivuuteen. Taito käyttää älypuhelinlaite, tietokonetta ja muita digitaalisia laitteita (4) rinnastuu digitalisaation edetessä jokaiselle kansalaiselle välttämättömään

lukutaitoon (Inkinen & Kuru 2004; Hänninen et al. 2021). Suomalaisilla on kansainvälisesti tarkasteltuna keskimäärin erittäin hyvät digitaidot, ja digitaalisia palveluita käytetään yleisesti (OSF 2021). Tästä huolimatta myös Suomessa on paljon kansalaisia, jotka eivät voi, osaa tai halua käyttää digitaalisia teknologioita ja palveluita (Rosenlund & Kinunen 2018). Digitalisaation näkökulmasta tämä ryhmä määrittää suomalaisessa yhteiskunnassa sitä, miten pitkälle digitalisten teknologioiden osalta voidaan edetä ilman, että digiosallisuus ja sitä kautta osallisuus jäävät toteutumatta.

Digiosallisuuden viides (5) osa-alue on käytettävyys, jolla tarkoitetaan sitä, että käyttäjä voi hyödyntää palveluita vaivattomasti ja tehokkaasti, ja että käyttöä vaikeuttavat yksilölliset tekijät, joita voivat olla esimerkiksi kieli, näkövamma tai puutteet digitaidoissa, huomioidaan palvelusuunnittelussa mahdollisimman tarkasti (Hänninen et al. 2021). Digipalveluiden ja teknologioiden käyttö sekä käyttämättömyys (6) heijastavat havainnollisella tavalla digiosallisuuden käänköpuolta. Käyttämättömyys tai ei-käyttö viittaa tässä yhteydessä tilanteisiin, joissa ei ole mahdollista hyödyntää teknologiaa tai digipalvelua, mutta toisaalta myös aktiivista valintaa olla käyttämättä saatavilla olevia digipalveluita (Dutton 2007; Hänninen et al. 2021; Hänninen et al. 2022).

Digiosallisuuden eri osa-alueilla on keskeinen rooli yhteiskunnallisen osallisuuden rakentumisessa. Kulttuurisuunnittelu voidaan nähdä tässä asetelmassa digitaalisia palveluita käyttäviä kansalaisia osallistavana toimintana. Seuraavissa alaluvuissa tarkastelemme, miten digiosallisuus ja digitaalinen inklusio voivat edistää kulttuurisuunnittelua, ja miten digitaalisten palveluiden yhteiskehittäminen (*co-creation*) voi tukea digiosallisuutta. Molempien teemojen puitteissa pohdimme lisäksi osallistumisen ja aktiivisen toimijuuden merkitystä digiosallisuuden rakentumisessa.

Digiosallisuus ja digitaalinen inklusio kulttuurisuunnittelussa

Digitaalinen inklusio on yksilön tai kansalaisen osallisuutta ja aktiivista toimijuutta tukevaa suunnitelmallista toimintaa digitaalisessa yhteiskun-

nassa (Jaeger et al. 2012). Sosiaalisella inklusiolla tarkoitetaan puolestaan digitaalisia teknologioita ja palveluita käyttävien ihmisten kokemukseen perustuvaa, ja jatkuvassa liikkeessä elävää prosessia, joka pyrkii ehkäisemään epätasa-arvoa ja syrjäytymistä tukemalla yhteiskunnallista osallisuutta edistämällä erilaisia digitaitoja ja tarjoamalla resursseja digiosallisuuden mahdollistamiseksi (Leemann et al. 2015). Osallisuudella ja erityisesti sillä, että yksilö kokee olevansa osallinen, on merkittävä vaikutus kaikkien yhteisön jäsenten hyvinvointiin. Yksittäisen kansalaisen kokemus siitä, että hän pystyy vaikuttamaan ja osallistumaan yhteiskunnan tai esimerkiksi oman kotikaupunkinsa toimintaan, voi edistää koko kaupungin elinvoimaisuutta (Kalliomäki et al. 2017). Onnistunut kulttuurisuunnittelu ja sitä kautta toteutuva osallisuus ajavat siis samanaikaisesti sekä yksilön että koko yhteisön ja yhteiskunnan etua.

Yhteiskunnan nopea digitalisoituminen saattaa myös haitata digiosallisuuden toteutumista, jolloin digitaalinen ja sosiaalinen inklusio ajautuvat ristiriitoihin. Kulttuurisuunnittelun yhteydessä voi esimerkiksi päällisin puolin näyttää siltä, että helposti saavutettavat digitaaliset palvelut tuottavat yksinomaan parempia vaikutusmahdollisuuksia ja tasa-arvoa. Kuitenkin, mikäli digitaalisten palveluiden käyttäminen vaatii erityisiä digitaalisia laitteita ja digitaitoja, osallistuminen voi osoittautua haastavaksi tai mahdottomaksi, eikä digiosallisuus toteudu. Esimerkiksi pienituloisilla ei välttämättä ole varaa hankkia digitaalisten palveluiden käyttöön tarvittavia laitteita tai liittymäpaketteja, jolloin puutteet infrastruktuurissa estävät digiosallisuuden toteutumista. Digitalisaatio ei siis automaattisesti tuota sosiaalista inklusiota ja osallisuutta. Päinvastoin, mikäli osa kansalaisista jää joko tahtomattaan tai vaihtoehtoisesti omasta halustaan palveluiden ja osallistumismahdollisuuksien ulkopuolelle, digitalisaatiolla voi olla myös kauaskantoisia kielteisiä seurauksia.

Digitaalinen inklusio toimii kulttuurisuunnittelussa eräänlaisena siltana, jonka tavoitteena on mahdollistaa eri tahojen ja toimijoiden aktiivinen osallistuminen suunnitteluprosessiin, tunnistaa digiosallisuuden toteutumiseen liittyviä riskejä sekä edistää samalla myös sosiaalista osallisuutta. Digitaalisen osallistamisen kautta alueen asukkaiden elämäntapaan, kulttuuriin ja normeihin liittyviä merkityksiä voidaan myös hahmottaa paremmin sekä pyrkiä säilyttämään muutosten keskellä. Kulttuurisuunnittelun työvaiheisiin kuuluu tärkeänä osana kult-

tuurikartoitus, jonka avulla kerätään tietoa alueesta ja pyritään lisäämään ymmärrystä alueen ”hiljaisesta tiedosta” ja perinteistä (Häyrynen 2017; Hjorth 2017). Digitaalisessa muodossa toteutettavan kulttuurikartoituksen avulla kaikille tietyn kaupungin tai alueen asukkaille voidaan tarjota tasapuolisempi mahdollisuus osallistua kulttuurisuunnitteluun ajasta ja paikasta riippumatta, mikä tukee asukkaiden osallisuutta (Hovi 2021).

Esimerkiksi vuonna 2022 Turun yliopiston maisemantutkimuksen koordinoimassa kulttuurikartoituksessa Porin Pihlavaan hyödynnettiin Maptionnaire-ohjelmaa, jonka avulla kerättiin kokemuksellista paikkatietoa alueen asukkailta (Virtanen 2022). Maptionnaire on osallistava karttapohjainen työkalu, jonka avulla voidaan suunnitella kyselylomakkeita ja kerätä tietoa sekä tukea yhteisöllistä osallistumista. Kulttuurikartoitukseen osallistuvien asukkaiden on mahdollista muun muassa tallentaa ohjelmaan erilaisia tunteita, joita kartalla olevat alueet herättävät. Porin Pihlavassa toteutetussa kartoituksessa kartassa näkyi selvästi eri alueilla koettu rauhallisuus ja levottomuus sekä vastaavasti miellyttäviä ja pelottavia tunteita herättäviä kohteita. Maptionnaire on hyvä esimerkki kulttuurisuunnittelussa hyödynnettävästä teknologiasta, jonka avulla voidaan tehokkaasti tavoittaa eri yhteisöjä ja ikäryhmiä sekä kerätä kokemuksellista tietoa tietystä alueesta. Tämänkaltaisten teknologioiden tukemana kulttuurisuunnitteluun voivat osallistua myös esimerkiksi liikuntarajoitteiset henkilöt, joilla ei muuten olisi mahdollisuutta päästä mukaan kasvokkain järjestettäviin tapahtumiin.

Kulttuurisuunnittelun yhtenä merkittävänä tavoitteena voidaan pitää sellaisen ympäristön ja alueen kehittämistä, jossa kaikki yhteiskunnalliset ryhmät ja heidän tarpeensa tulevat huomioiduksi (Skot-Hansen 2009). Digiosallisuuden edistämisen myötä nämä tavoitteet voivat olla helpommin saavutettavissa, sillä digitaalisia työkaluja hyödyntämällä tiedon kerääminen ja kartoituksen toteuttaminen on mahdollista toteuttaa huomattavasti laajemmin kuin pelkästään alueelle jalkautumalla. Digitaaliset työkalut ja digitaalinen osallistaminen voivat esimerkiksi mahdollistaa tietyllä alueella aikaisemmin asuneiden tai alueelle muuttoon harkitsevien henkilöiden osallistumisen itselle tärkeän alueen suunnitteluun ja sen nykytilanteen kartoitukseen (Hovi 2021). Tämänkaltaisen laajempi tiedonkeruu ja alueen entisten asukkaiden tavoitta-

minen olisi resurssien puolesta hyvin haastavaa toteuttaa ilman teknologiaa.

Kulttuurisuunnitteluun liittyy vahvasti myös poikkihallinnollisuus, sektorirajojen ylittäminen ja eri toimijoiden välinen avoimuuteen perustava vuorovaikutus (Lilius & Norvasuo 2017; Hovi 2021), joita kaikkia on mahdollista tukea digitaalisten työkalujen avulla. Digitaalisen teknologian avulla voidaan kustannustehokkaasti ja nopeasti mahdollistaa avoin kommunikaatio myös sellaisten toimijoiden välillä, jotka eivät ole aikaisemmin jakaneet yhteistä viestintäkanavaa. Tämän tyyppistä yhteistyötä toteutettiin myös Porin Pihlavan kulttuurisuunnitteluhankkeessa, jossa olivat mukana Turun yliopisto ja ympäristöministeriö (Virtanen 2022).

Digiosallisuus ja kulttuurisuunnittelu ovat molemmat laajoja, useista eri osa-alueista rakentuvia kokonaisuuksia. Jos digiosallisuuden kaikkia osa-alueita ei huomioida suunnitteluprosessissa, voi teknologian käyttö ehkäistä tai rajoittaa kulttuurisuunnittelun ja sen myötä sosiaalisen inklusion toteutumista. Siksi suunnitteluprosessissa on otettava tarkasti huomioon myös digitalisuuden mahdolliset rajoitukset, kuten avoimuuteen ja saavutettavuuteen liittyvät haasteet. Hovi (2021) korostaa, ettei kaikkea tietoa ole mahdollista kerätä pelkästään digitaalisen kyselyn avulla. Digitaalisten työvälineiden ei tulisi pyrkiä korvaamaan kulttuurisuunnittelussa kaikkea mekaanista työtä, sillä digitaalisesti kerätty aineisto ei pysty välittämään yhtä kokonaisvaltaista kokemusta tai kaikkea sitä tietoa, jota esimerkiksi paikan päälle jalkautuessa olisi mahdollista tavoittaa.

Myös Häyrynen ja Wallin (2017) painottavat kokonaisvaltaisempaa lähestymistapaa, sillä vain asukkaiden kokemuksia kuuntelemalla on mahdollista ymmärtää eri alueiden kulttuuria, elämäntapaa ja niiden laajempia merkityksiä. Kokonaisvaltaista lähestymistapaa edistettäessä on kuitenkin huomioitava digiosallisuuden eri osa-alueet, kuten infrastruktuuri, taidot ja osaaminen sekä saavutettavuus (Hänninen et al. 2021). Esimerkiksi digitaalisilla alustoilla, joissa kynnys osallistumiseen voi olla matalampi kuin paikan päälle tulemisessa, on tärkeää huolehtia saavutettavuudesta ja käytettävyydestä, sillä matalan kynnyksen palvelut ovat yksi keino sosiaalisen osallisuuden edistämiseen (Leemann et al. 2015). Kuitenkin, jotta digitaalisilla alustoilla oleva tieto voi olla hel-

posti saavutettavaa ja tasapuolisesti osallistavaa, sen tulisi esittää selkeässä muodossa, olla helposti löydettävissä (Hänninen et al. 2021) sekä saata-villa myös selkokielenä (Hovi 2022). Lisäksi on tärkeä huomioida, että ilman vaadittavia taitoja ja osallistumista tukevaa infrastruktuuria, kuten tarpeeksi nopeaa internet-yhteyttä, voi digitaalisilla alustoilla vai-kuttaminen olla haastavaa tai jopa mahdotonta.

Yhteiskehittäminen kulttuurisuunnittelun ja digiosallisuuden tukena

Digitalisoituvassa yhteiskunnassa vuorovaikutus kansalaisten ja hallin-nollisten toimijoiden välillä tapahtuu yhä useammin digitaalisten pal-veluiden kautta (Jarke 2019). Tärkeä keino edistää digiosallisuutta on tehdä yhteistyötä käyttäjien ja käyttäjäryhmien kanssa jo mahdollisim-man varhain suunnittelu- ja kehitystyössä. Yhteiskehittämistä (*co-cre-ation*) hyödynnetään laajasti erilaisten tuotteiden, palveluiden ja koko yhteiskunnan kehittämisessä (Austin & Seitanidi 2012; Kalliomäki & Vahlo 2017). Teknologialla on vaihteleva rooli yhteiskehitysprojek-teissa, sillä se voi toimia joko yhteiskehittämisen mahdollistajana tarjo-amalla työkaluja prosessin tueksi, tai yhteiskehittämisen tavoitteena voi olla uuden teknologian luominen (Jarke 2021). Esimerkiksi Bristolissa on hyödynnetty eri toimijoiden ja asukkaiden välistä yhteistyötä koko asuinalueen viihtyisyyden parantamiseksi sekä sosiaalisten ongelmien vähentämiseksi 1990-luvulta lähtien. Kaupungin kulttuurilähtöisessä kehittämisessä on tehty paljon yhteistyötä yliopistojen kanssa ja sovel-lettu teknologiaa, kuten sosiaalista mediaa ja älyteknologiaa, asukkaiden osallistamiseksi. Sen lisäksi, että kaupunkia on kehitetty robotiikan kei-noin, on alueelle perustettu mediakeskus, jossa nuorten on mahdollista opetella digitaaliseen mediaan, valokuvaamiseen ja tietotekniikkaan liit-tyviä taitoja, jotka ovat hyödyksi myös työmarkkinoilla. (Kalliomäki et al. 2017.)

Keskeistä yhteiskehittämisessä on ottaa loppukäyttäjät mukaan kehi-tysprosessiin, sillä siten voidaan huomioida käyttäjien tarpeet, edistää käyttäjäytyytyväisyyttä ja tukea käyttäjien osallisuutta (Jarke 2019; Bratte-teig & Wagner 2016). Yhteiskehittäminen on luova prosessi, johon osal-

listuu vähintään kaksi ihmistä, jotka voivat edustaa sekä ammattisuunnittelijoita että loppukäyttäjiä (Sanders & Stappers 2008). Lähtökohtana on ajatus, että käyttäjä on oman kokemuksensa asiantuntija (Sleeswijk et al. 2005). Yhteiskehittäminen kulkee mukana kehitystyön kaikissa vaiheissa suunnittelusta (*design*) ja hallinnoinnista (*management*) jakeluun (*delivery*) ja arviointiin (*evaluation*) (Osborne et al. 2016). Lisäksi yhteiskehittäminen on myös yhteistä arvon luomista, jonka taustalla ovat eri toimijoiden jakamat intressit ja usein pitkäaikainen yhteistyö (Austin & Seitaniidi 2011; Kalliomäki & Vahlo 2017). Esimerkiksi Jarke (2021) yhteiskehitti Bremenissä Hemelingenin kaupunginosassa ikääntyneille digitaalisen oppaan, jonka tavoitteena oli tarjota ajankohtaista tietoa kävelykierroksista ja motivoida ikääntyneitä liikkumaan enemmän sekä antaa palveluntarjoajille keino informoida ikääntyneitä järjestetyistä yhteiskävelyistä. Sovellus oli ikääntyneiden keskuudessa onnistunut, mutta palveluntarjoajat eivät hyötäneet siitä yhtä paljon. Sen sijaan opas tuki hallinnon tavoitteita lisäämällä ikääntyneiden liikkumista ja osallistumista ja tarjoamalla ikääntyneille tarpeellisia palveluita.

Yhteiskehittämisessä on olennaista hallinnon ja eri verkostojen rajoja rikkova vuorovaikutteisuus ja yhteistyö (Kalliomäki et al. 2017). Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että kehitys- ja suunnittelutyö tapahtuvat eri sidosryhmien kesken sen sijaan, että vain yksi taho vastaisi koko prosessista. Sidosryhmiä voivat olla esimerkiksi yritykset, järjestöt, julkinen sektori, suunnittelijat ja kansalaiset. Kehittäminen eri yhteiskunta- ja vähemmistöryhmien kanssa tuo erilaiset tarpeet ja toiveet nähdyiksi ja kuulluiksi. Yhteiskehittäminen johtaa usein ihmislähtöisiin ratkaisuihin, jotka palvelevat käyttäjiään parhaalla mahdollisella tavalla (Saariluoma et al. 2016). Kyseessä ei ole ylhäältä alaspäin tapahtuva prosessi, vaan käyttäjälähtöinen lähestymistapa arjen ongelmien ratkaisuun, jossa hallinnon edustajat, kansalaiset ja yhteisöt osallistuvat yhdessä päätöksentekoon (Kalliomäki et al. 2017).

Mikäli kehitys- ja suunnittelutyö ohittaa yhteistyön ja erilaiset käyttäjäryhmät, on mahdollista, että palveluiden kehittäminen alkaa suosia sellaisia käyttäjiä, joiden ensisijaisesti oletetaan käyttävän digitaalisia palveluita (Heponiemi et al. 2020; Park & Humphry 2019; Hänninen et al. 2021). Tällöin riskinä on, että nämä käyttäjät hyötävät entistä enemmän digipalveluista, kun taas heikommassa asemassa olevat saattavat jopa

jäädi kokonaan näiden palveluiden ulkopuolelle (Hänninen et al. 2021). Digiosallisuuden kannalta tarkasteltaessa käyttäminen ja hyödyt eivät tällöin jakaudu tasavertaisesti kansalaisten kesken. Esimerkiksi ikään-
neillä on usein enemmän vaikeuksia käyttää digitaalisia palveluita kuin
nuoremmilla käyttäjäryhmillä (Kuoppamäki et al. 2022; Hänninen et
al. 2022). Sen lisäksi ikään-
neitä ei usein huomioida näiden palvelui-
den suunnittelu- ja kehitystyössä, jolloin heidän tarpeensa jäävät kuu-
lematta (Jarke 2019). Toisaalta digitaalisten palveluiden käyttö aiheuttaa
vaikeuksia myös nuorille käyttäjille, vaikka yleisesti heillä onkin hyvät
teknologiataidot. Nuorilla vaikeuksia aiheuttavat muun muassa digipal-
veluiden runsas määrä, vaikeus löytää luotettavaa tietoa, huono käytet-
tävyys ja monimutkainen kieli sähköisen asioinnin palveluissa (Asikai-
nen et al. 2017).

Yksi digitaalisten palveluiden suunnittelun kulmakivistä on saavutet-
tavuus, jonka avulla voidaan parantaa osallistumisen mahdollisuutta eri-
laisille käyttäjille. Saavutettavuus parantaa jokaisen mahdollisuutta käyt-
tää digitaalista teknologiaa, vaikka sen ei aina ajatella koskevan suurta
käyttäjäryhmää (Valjakka 2017). Saavutettavuuden toteutumista ohja-
taan direktiivien ja yleisten saavutettavuusohjeiden avulla (ks. Euroo-
pan parlamentti ja neuvosto 2016; 2019; W3C 2018). Näiden ohjeiden
lisäksi yhteistyö käyttäjien ja eri sidosryhmien kanssa antaa arvokasta
tietoa siitä, miten saavutettavuus kannattaa suunnittelu- ja kehitystyössä
huomioida ja millaiset ratkaisut tukevat saavutettavuuden toteutumista
(Valjakka 2017). Esimerkiksi Asikainen et al. (2017) ovat tutkineet maa-
hanmuuttajien digitaalisten palveluiden käyttöä Suomessa ja huomane-
neet, että kieliongelmat ja selkokielisyyden puute, tiedon hajanaisuus
sekä tuen puute vaikeuttavat palveluiden käyttöä huomattavasti.

Saavutettavuuden rinnalla kulkee käytettävyys, sillä usein käytettä-
vyyttä parantavat ratkaisut parantavat myös saavutettavuutta (Valjakka
2017). Käytettävyyden parantamiseksi käyttäjien mukaan ottaminen
suunnittelu- ja kehitystyöhön tuottaa tietoa siitä, miten kehitettävää pal-
velua käytetään ja millaisia tarpeita sille on (Viinamäki et al. 2017). Kuutti
(2010) määrittelee käytettävyyden käyttäjän kykyä käyttää käyttöliit-
tymää, jonka on tarkoitus mahdollistaa eri toimintojen toteuttaminen
ja käyttäjän tavoitteen täytyminen. Käyttäjäkokemus puolestaan sisältää
myös tähän vuorovaikutukseen liittyvän kontekstin ja psykologiset sekä

sosioekonomiset tekijät. Liian teknologialähtöinen suunnittelu- ja kehitystyö johtaakin usein palveluun, joka on käyttäjän näkökulmasta liian monimutkainen, epästeettinen, eettisesti ongelmallinen tai epäonnistunut tuomaan käyttäjälleen arvoa tai täyttämään tämän tarpeita (Saari-
luoma et al. 2016). Esimerkiksi Viinamäki et al. (2017) tutki verkkopalveluiden käytettävyyttä ja toimivuutta maaseudun väestön keskuudessa. Tutkimukseen osallistuneet kokivat, että julkisten digitaalisten palveluiden käytettävyys ja helppokäyttöisyys ovat merkittävässä osassa palveluiden käyttöä alueella, jossa fyysisiä palveluita ei ole saatavilla.

Parhaimmillaan yhteiskehittäminen tukee digiosallisuutta (Jarke 2019), mutta sillä on myös omat haasteensa. Usein yhteistyö monen eri sidosryhmän kanssa vaatii paljon työtä ja resursseja ja on hidasta sekä hankala toteuttaa (Kalliomäki et al. 2017; Bratteteig & Wagner 2016). Koska sidosryhmätyön tulisi olla syvällistä ja laaja-alaista, sen johtaminen on usein yksi suurimmista haasteista yhteiskehittämissuunnitelmissa (Hirvikoski et al. 2018). Lisäksi yhteiskehittäminen vaatii aikaa, joten on tärkeää, että prosessiin on sitouduttu ja siihen suhtaudutaan positiivisesti sekä tarjotaan riittävästi tukea johdon tasolta (Kalliomäki et al. 2017). Suunnittelua haastaa myös se, että enää suunnittelu ei keskity vain fyysisen tuotteen tai palvelun kehittämiseen vaan suunnittelussa tulisi huomioida muun muassa käyttäjän tunteet ja kokemukset, vuorovaikutus sekä koko prosessin kestävyys (Sanders & Stappers 2008). Esimerkiksi aiemmin esitellyssä Bristolin kaupunkikehittämisen hankkeessa onnistuttiin houkuttelemaan alueelle lisää asukkaita, lisäämään kaupungin talouskasvua ja parantamaan kaupunkikuvaa, mutta haasteina projektissa oli muun muassa yhteistyövaikeudet naapurikuntien kanssa, asukkaiden motivoiminen osallistumiseen ja taloudellisten resurssien vähäisyys (Kalliomäki et al. 2017).

Yhteenveto

Tässä luvussa tarkastelimme, mitä digiosallisuus tarkoittaa, millaisia ongelmia siihen tyypillisesti liittyy sekä miten digiosallisuuden näkökulma voisi tukea kulttuurisuunnittelua. Digiosallisuus tarkoittaa modernin informaatio- ja kommunikaatioteknologian kautta tapahtu-

vaa aktiivista osallistumista digitaalisen yhteiskunnan toimintaan. Osallistuminen viittaa digiosallisuuden yhteydessä siihen, miten yksittäinen kansalainen tai käyttäjä hyödyntää tai jättää hyödyntämättä digitaalisia teknologioita omassa arkipäivässään. Osallistaminen koostuu puolestaan erilaisten yhteisöjen, yritysten ja hallinnollisten toimijoiden pyrkimyksistä tukea digitaalisia välineitä ja palveluja käyttäviä kansalaisia. Digiosallisuuden kuusi eri osa-alueita (1. infrastruktuuri ja teknologiset välineet, 2. saavutettavuus, 3. turvallisuus ja luotettavuus, 4. taidot, osaaminen ja digituki, 5. käytettävyys ja 6. käyttäminen ja hyödyt) kuvaavat digiosallisuuden toteutumista, joka mahdollistaa digitaalisia teknologioita käyttävän kansalaisen aktiivisen toimijuuden ja tukee digiosallisuuden toteutumista. (Hänninen et al. 2021.)

Kulttuurisuunnittelu voidaan nähdä tässä asetelmassa osallistavana toimintana, jossa digiosallisuus mahdollistaa useamman aktiivisen toimijan osallistumisen suunnitteluprosessiin, ja edistää samalla myös sosiaalista osallisuutta. Kulttuurisuunnitteluun linkittyy vahvasti myös poikkihallinnollisuus, sektorirajojen ylittäminen, asukkaiden osallistaminen ja eri toimijoiden välinen avoimuuteen perustava vuorovaikutus (Lilius & Norvasuo 2017; Hovi 2022), joita kaikkia on mahdollista tukea digitaalisten työkalujen avulla. On kuitenkin muistettava, että digiosallisuus ja kulttuurisuunnittelu ovat molemmat laajoja kokonaisuuksia, jotka rakentuvat useista eri osa-alueista. Siksi suunnitteluprosessissa on otettava tarkasti huomioon myös digitaalisuuden mahdolliset rajoitukset, vaikka tiedostetaan, että digitaalisuuden avulla voidaan edistää kulttuurisuunnittelun avoimuutta, osallistavuutta ja saavutettavuutta.

Yksi tärkeimmistä keinoista digiosallisuuden edistämiseksi kulttuurisuunnittelussa on hyödyntää yhteiskehittämistä, jossa digitaalisten teknologioiden suunnittelu- ja kehitystyö perustuu yhteistyöhön ja vuorovaikutukseen erilaisten käyttäjien ja käyttäjäryhmien kesken. Keskeistä yhteiskehittämässä on ottaa loppukäyttäjät mukaan kehitysprosessiin, jotta käyttäjien tarpeet ja käyttök kontekstit voidaan määrittää osaksi tietyn järjestelmän vaatimuksia. Tavoitteena on tuottaa entistä ihmislähtöisempiä ratkaisuja, jotka palvelevat käyttäjiään parhaalla mahdollisella tavalla. Yhteiskehittäminen ei ole ylhäältä alaspäin tapahtuva prosessi, vaan käyttäjälähtöinen lähestymistapa arjen ongelmien ratkaisuun.

Digitalisaation edetessä kulttuurisuunnittelussa on yhä tärkeämpää tunnistaa teknologisen kehityksen tuomat merkitykset, mahdollisuudet sekä haasteet. Digiosallisuus kuvaa tätä ongelmakenttää sekä digitaalisia teknologioita ja palveluita käyttävän yksilön tai kansalaisen, että erilaisen hallinnollisten toimijoiden näkökulmasta ja painottaa molempien näkökulmien merkitystä aktiivista toimijuutta edistävässä kulttuurisuunnittelussa. Lähitulevaisuudessa digiosallisuuden merkitys tulee varmastikin vain kasvamaan yhteiskunnan eri sektoreilla.

Lähteet

Tilastot ja asetukset

- Euroopan parlamentti ja neuvosto (2016) Direktiivit: Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi (EU) 2016/2102, annettu 26 päivänä lokakuuta 2016, julkisen sektorin elinten verkkosivustojen ja mobiilisovellusten saavutettavuudesta. Euroopan unionin virallinen lehti, OJ L 327, 2.12.2016. 1–15. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016L2102&from=EN>
- Euroopan parlamentti ja neuvosto (2019) Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi (EU) 2019/882, annettu 17 päivänä huhtikuuta 2019, tuotteiden ja palvelujen esteettömyysvaatimuksista. Euroopan unionin virallinen lehti, L 151, 7.6.2019. 70–115. <http://data.europa.eu/eli/dir/2019/882/oj>
- Official Statistics of Finland (OSF) (2021) *Use of information and communications technology by individuals* [e-publication]. ISSN=2341–8710. Statistics Finland. Helsinki. https://www.stat.fi/til/sutivi/2021/sutivi_2021_2021-11-30_en.pdf

Verkkosivut

- Virtanen, Katrina (2022) Osallistuminen ja paikkatieto kulttuurikartoituksessa. Turun yliopiston maisemantutkimuksen Kulttuurisuunnittelu-hankkeen blogi, 25.4.2022. <https://storymaps.arcgis.com/stories/03178dc3eaba4940835df5031e4d85cf> Luettu 19.10.2022.
- World Wide Web Consortium (W3C) (2018) Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1. <https://www.w3.org/TR/WCAG21/> Luettu 15.12.2020.

Kirjallisuus

- Asikainen, Sanna, Drake, Merja, Marjanen, Päivi, & Rätty, Minttu (2017) *Innostusta, etsintää ja opastusta: nuorten, maahanmuuttajien ja ikäihmisten kokemuksia digipalveluista*. Haaga–Helian julkaisut 10/2017. Helsinki: Haaga–Helia ammattikorkeakoulu.
- Austin, James & Seitanidi, May (2012) Collaborative value creation: A review of partnering between nonprofits and businesses: Part I. Value creation spectrum and collaboration stages. *Nonprofit and voluntary sector quarterly*, 41(5), 726–758.
- Bratteteig, Tone & Wagner, Ina (2016) Unpacking the notion of participation in participatory design. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 25(6), 425–475.
- Dutton, William (2007) Digital Divide and Choices Reconfiguring Access: National and Cross-national Patterns of Internet Diffusion and Use. Teoksessa Ben Anderson (toim.) *Information and Communication Technologies in Society: e-living in a digital Europe*. Routledge. London, 31–45.
- Heponiemi, Tarja, Jormanainen, Vesa, Leemann, Lars, Manderbacka, Kristiina, Aalto, Anna-Mari & Hyppönen, Hannele (2020) Digital Divide in Perceived Benefits of Online Health Care and Social Welfare Services: National Cross-Sectional Survey Study. *Journal of Medical Internet Research*, 22 (7). <https://doi.org/10.2196/17616>
- Hirvikoski, Tuija, Äyväri, Anne, Hagman, Katja & Wollstén, Pii (2018) *Yhteiskehittämisen käsikirja*. Espoo: Espoon kaupunki.
- Hjorth, Christina (2017) Kulttuurisuunnittelu paikallisidentiteetin luomisen ja paikallisen kehittämisen välineenä. Teoksessa Maunu Häyrynen ja Antti Wallin (toim.). *Kulttuurisuunnittelu – Kaupunkikehittämisen uusi näkökulma*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Helsinki, 29–41.
- Hovi, Pia (2021) *Kyl maar tääl kaikenlaista kulttuuria on!* Kulttuurisuunnittelu kokonaisvaltaisena kulttuuri- ja taidelähtöisenä yhteiskehittämisen menetelmänä. Turun yliopisto, Turku.
- Hänninen, Riitta & Korpela, Viivi & Pajula, Laura & Taipale, Sakari (2022) Tuetun käytön merkitys informaalisissa oppimisessa. Teoksessa Kristiina Korjonen-Kuusipuro, Päivi Rasi-Heikkinen, Hanna Vuojärvi, Kaisa Pihlainen & Eija Kärnä (toim.). *Ikääntyvät oppijat digitaalisessa mediayhteiskunnassa*. Gaudeamus. Helsinki, 124–149.
- Hänninen, Riitta & Karhinen, Joonas & Korpela, Viivi & Pajula, Laura & Pihlajamaa, Olli & Merisalo, Maria & Kuusisto, Olli & Taipale, Sakari & Kääriäinen, Jukka & Wilska, Terhi-Anna (2021) *Digiosallisuuden käsite ja keskeiset osa-alueet – Digiosallisuus Suomessa -hankkeen väliraportti*. Valtioneuvos-

- ton selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 2021:25. Valtioneuvoston kanslia, Helsinki.
- Häyrynen, Maunu (2017) Kulttuurisuunnittelu, kulttuurikartoitus ja suomalainen kaupunkikehittäminen. Teoksessa Maunu Häyrynen ja Antti Wallin (toim.). *Kulttuurisuunnittelu – Kaupunkikehittämisen uusi näkökulma*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 7–27.
- Inkinen, Tommi & Kuru, Päivi (2004) *Kansalaiset ja tietoyhteiskunnan sosiaaliset vaikutukset: Pirkanmaan tietoyhteiskuntatutkimus 2004*. Tampereen yliopisto: Tampere.
- Inkinen, Tommi, Merisalo, Maria & Makkonen, Teemu (2018) Variations in the adoption and willingness to use e-services in three differentiated urban areas. *European Planning Studies*, 26(5), 950–968. <https://doi.org/10.1080/09654313.2018.1448756>
- Jaeger, Paul, Bertot, John Carlo, Thompson, Kim, Katz, Sarah & DeCoster, Elizabeth (2012) The Intersection of Public Policy and Public Access: Digital Divides, Digital Literacy, Digital Inclusion, and Public Libraries. *Public Library Quarterly*, 31(1), 1–20. <https://doi.org/10.1080/01616846.2012.654728>
- Jarke, Juliane (2019) Open government for all? Co-creating digital public services for older adults through data walks. *Online Information Review*, 43(6), 1003–1020. <https://doi.org/10.1108/OIR-02-2018-0059>
- Jarke, Juliane (2021) Co-Creation in Practice II: Co-creating a Digital Walking Guide (Bremen Hemelingen). Teoksessa *Co-creating Digital Public Services for an Ageing Society*. Cham. Springer, 117–165.
- Kalliomäki, Helka & Vahlo, Jukka (2017) Kulttuurisuunnittelu lähestymistapana kaupunkien yhteiskehittämiseen. Teoksessa Maunu Häyrynen ja Antti Wallin (toim.). *Kulttuurisuunnittelu – Kaupunkikehittämisen uusi näkökulma*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki. 105–133.
- Kalliomäki, Helka, Ahokas, Ira & Vahlo, Jukka (2017) *Kansainvälisiä ja kotimaisia kokemuksia cultural planning-menetelmästä: Kulttuurilähtöisen kaupunkikehittämisen mahdollisuudet suomalaisilla kaupunkiseuduilla*. Turun Kauppakorkeakoulu, Turku.
- Kuoppamäki, Sanna, Hänninen, Riitta & Taipale, Sakari (2022) Enhancing Older Adults’ Digital Inclusion Through Social Support: A Qualitative Interview Study. Teoksessa Panayiota Tsatsou (toim.). *Vulnerable People and Digital Inclusion: Theoretical and Applied Perspectives*. Palgrave Macmillan. London, 211–230. https://doi.org/10.1007/978-3-030-94122-2_11
- Kuoppamäki, Sanna (2018) *The role of age and life course stage in digital consumption*. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä.
- Kuutti, Kari (2010) Where are the Ionians of user experience research? *Pro-*

- ceedings of the 6th Nordic conference on human-computer interaction: extending boundaries*, NordiCHI 10. ACM Press, New York, 715–718. <https://doi.org/10.1145/1868914.1869012>
- Leemann, Lars, Kuusio, Hannamaria & Hämäläinen, Riitta-Maija (2015) *Sosiaalinen osallisuus. Sosiaalisen osallisuuden edistämisen koordinaatiohanke* (Sokra). Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. www.thl.fi/sokra
- Lilius, Johanna & Norvasuo, Markku (2017) Kulttuuria yhdyskuntarakenteissa? Urbanin yhteisöllisyyden muuttuvat tulkinnat. Teoksessa Maunu Häyrynen ja Antti Wallin (toim.). *Kulttuurisuunnittelu - Kaupunkikehittämisen uusi näkökulma*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Helsinki, 230–249.
- Merisalo, Maria (2016) *Electronic Capital: Economic and Social Geographies of Digitalization*, Department of Geosciences and Geography. Helsingin yliopisto. Helsinki.
- Osborne, Stephen, Radnor, Zoe & Stokosch, Kirsty (2016) Co-Production and the Co-Creation of Value in Public Services: A suitable case for treatment? *Public Management Review*, 18(5), 639–653. doi:10.1080/14719037.2015.1111927
- Park, Sora & Humphry, Justine (2019) Exclusion by design: intersections of social, digital and data exclusion. *Information, Communication & Society*, 22(7), 934–953. doi: 10.1080/1369118X.2019.1606266
- Rosenlund, Milla & Kinnunen, Ulla-Mari (2018) Ikäihmisten kokemukset terveydenhuollon sähköisten palvelujen käytöstä ja kokemusten hyödyntäminen palvelujen kehittämisessä – kuvaileva kirjallisuuskatsaus. *Finnish Journal of eHealth and eWelfare*, 10(2–3), 264–284. <https://doi.org/10.23996/fjhw.69136>
- Saariluoma, Pertti, Cañas, José & Leikas, Jaana (2016) *Designing for Life*. Palgrave MacMillan UK: London.
- Sanders, Elizabeth B. N. & Stappers, Pieter Jan (2008) Co-creation and the new landscapes of design. *Co-Design*, 4(1), 5–18. doi:10.1080/15710880701875068
- Seifert, Alexander & Rössel, Jörg (2019) Digital Participation. Teoksessa Danan Gu ja Matthew E. Dupre (toim.). *Encyclopedia of Gerontology and Population Aging*, 1–5. Springer. Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-69892-2_1017-1
- Silva, Carlos Nunes (ed.) (2010) *Handbook of research on e-planning. ICTs for urban development and monitoring*. IGI Global. doi:10.4018/978-1-61520-929-3
- Skot-Hansen, Dorte (2009) Whose City? Planning for creativity and cultural diversity. Teoksessa Miikka Pyykkönen, Niina Simanainen ja Sakarias Sokka (toim.). *What about cultural policy? Interdisciplinary perspectives on cul-*

- ture and politics*. Minerva Kustannus Oy, Jyväskylä, 193–208.
- Sleeswijk Visser, Froukje, Stappers, Pieter Jan, van der Lugt, Remko & Sanders, Elizabeth B.-N. (2005) Contextmapping: experiences from practice. *CoDesign*, 1(2), 119–149. doi: 10.1080/15710880500135987
- Thoneick, Rosa (2021) Integrating Online and Onsite Participation in Urban Planning: Assessment of a Digital Participation System. *International Journal of E-Planning Research (IJEPR)*, 10(1), 1–20. <http://doi.org/10.4018/IJEPR.2021010101>
- Valjakka, Sari (2017) *Näkökulmia vammaisten ihmisten ja mielenterveyskuntoutujien tietotekniikan ja digipalvelujen käyttöön*. Digitaalinen arki – selvitysohjelma. ASPA-selvityksiä 1/2017. <https://docplayer.fi/46449805-Nakokulmia-vammaisten-ihmisten-ja-mielenterveyskuntoutujien-tietotekniikan-ja-digipalvelujen-kayttoon.html>
- Viinamäki, Leena, Kivivirta, Ville, Selkälä, Arto, Voutilainen, Olli, Syväjärvi, Antti & Suikkanen, Asko (2017) ... ajasta ja paikasta riippumatta...: Digikansalaisuus ja palveluiden saavutettavuus maaseudulla –hankkeen loppuraportti. Lapin ammattikorkeakoulu. Rovaniemi.
- Wihlborg, Elin, Hedström, Karin & Larsson, Hannu (2017) *e-Government for all – Norm-critical Perspectives and Public Values in Digitalization*. Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences. doi:10.24251/HICSS.2017.308
- Yrjölä, Tapani & Vuori, Lauri (2017) *Infrajärjestelmien yhteistyö haja-asutusalueilla*. Pellervon taloustutkimuksen työpapereita, 190. Pellervon taloustutkimus PTT. Helsinki, 40–74.