

# **Tutkimusmatka kaupunkimuotoiluun**

**Tarina asukaslähtöisestä kaupunkikehittämisestä Heinolassa**

LAB-ammattikorkeakoulu

Insinööri (YAMK), Kestävä kaupunkiympäristö

2022

Noora Kumpulainen

## Tiivistelmä

Tekijä(t) Kumpulainen, Noora	Julkaisun laji Opinnäytetyö, YAMK	Valmistumisaika Kevät 2022
	Sivumäärä 89	Liitteiden lukumäärä 3 (3 sivua)
Työn nimi <b>Tutkimusmatka kaupunkimuotoiluun</b> Tarina asukaslähtöisestä kaupunkikehittämisestä Heinolassa		
Tutkinto ja koulutusala Insinööri (YAMK), Kestävä kaupunkiympäristö		
Toimeksiantajan nimi, titteli ja organisaatio (jos opinnäytetyöllä on toimeksiantaja) Juha Poskela, kaupunkisuunnittelupäällikkö, Heinolan kaupunki		
Tiivistelmä <p>Muotoilun painopiste on muuttunut fyysisen ympäristön muotoilusta kohti aineettoman ympäristön muotoilua. Puhutaan palvelumuotoilusta, kokemusmuotoilusta, tulevaisuusmuotoilusta ja niin edelleen. Muotoilu-liite kertoo ihmislähtöisestä ajattelutavasta ja yhdessä tekemisestä, mutta myös ongelmanratkaisusta, mikä voi pitää sisällään laajojenkin yhteiskunnallisten haasteiden ratkomisen.</p> <p>Tutkimusmatka kaupunkimuotoiluun alkoi ongelman määrittelyllä, jonka jälkeen tarkennettiin matkan tavoitteet. Tavoitteiden määrittelyn jälkeen matka jatkui tutkimalla ja testaamalla erilaisia ratkaisuvaihtoehtoja. Lopuksi matkaa refleктоitiin ja ratkaisua arvioitiin. Autoetnografisen toimintatutkimuksen huomioiden tallennettiin päiväkirjaan, johon tarina muotoiluprosessin kehittämisestä perustuu.</p> <p>Kaupunkiorganisaatiossa ongelmana oli hiljaisen tiedon hallinta. Asukastarpeiden näkökulmasta ongelma sijaitsi eriarvoisuudessa. Kovaäänisimmät ovat ongelma. Isossa kuvassa ongelma piilee maailmaan kaupungistumisessa, vanhenemisessä ja lämpenemisessä, mutta myös yllättävissä muutoksissa. Tutkimusmatkan tavoitteena oli ratkaista, millaisella tiedolla ja prosessilla kaupunkia voitaisiin suunnitella asukaslähtöisesti ympäristöarvoja unohtamatta. Tiedon tarkastelussa keskityttiin tietämyksenhallintaan ja vaikuttavuuden arviointiin. Prosessin tarkastelussa keskityttiin muotoiluprosessin soveltamiseen Heinolan kaupungin kaupunkisuunnittelun palvelualueella. Ongelmaa lähdettiin ratkaisemaan kehittämällä ja testaamalla erilaisia prosesseja, teorioita, visualisointeja ja menetelmiä.</p> <p>Lopputuotoksena syntyi visuaalinen kuvaus kaupunkimuotoiluprosessista ja siihen liittyvästä menetelmäkokonaisuudesta, jolla pyritään edistämään asukkaiden ja ympäristön hyvinvointia. Matka oli pitkä, mutta vaikuttava oppimismatka. Testaamista ja kehittämistä tarvitaan jatkossakin, koska ongelmat, tarpeet ja tavoitteet vaihtelevat tapauskohtaisesti. Jokainen prosessi on erilainen, jokainen ihminen on erilainen ja jokainen paikka erilainen.</p>		
Asiasanat Kaupunkimuotoilu, muotoiluprosessi, tietämyksenhallinta, hiljainen tieto, alueidentiteetti		

## Abstract

Author(s) Kumpulainen, Noora	Type of Publication Master's Thesis	Published Spring 2022
	Number of Pages 89	Number of appendices 3 (3 pages)
Title of Publication <b>A Journey to Human-Driven Urban Design</b> A Story About the urban development process in the City of Heinola		
Degree and field of study Master of Engineering, Urban Sustainability		
Name, title and organisation of the client (if the thesis work is commissioned by another party) Juha Poskela, city planning manager, city of Heinola		
Abstract <p>The focus of design has shifted from the design of the physical environment, to the design of the intangible environment. We talk about service design, experience design, future design and so on. The design appendix means human-driven thinking and working together, but it is also about problem solving, which can include solving large-scale societal challenges.</p> <p>The journey towards human-driven urban design began with defining the problem and its goals. Then different solutions were created and tested. At the end of the journey the final solution was reflected on, and evaluated. The observations of the autoethnographic action study were recorded in a diary, on which the story about the development of the design process in the City of Heinola is based.</p> <p>The problem in the city organisation was the management of tacit knowledge. From the perspective of inhabitant needs, the problem was inequality. In the big picture, the problem lies in urbanization, an aging population and global warming, but also in surprising changes. The aim of this study was to solve the problem of what kind of information and processes are needed in implementing human-driven urban design, which respects environmental values. The data review focused on knowledge management, and the process review focused on the application of the design process in the urban planning service area of the City of Heinola. The problem solving included developing and testing various processes, theories, visualisations and methods.</p> <p>The end of the result was a visualisation of the human-driven urban design process, and the related set of methods aimed at promoting the well-being of the inhabitants and the environment. The journey was a long, but impressive, learning one. Testing and development will continue to be needed, as problems, needs and goals vary from case to case. Every process, every person and every place is different.</p>		
Keywords Human-driven urban design, design process, knowledge management, tacit knowledge, place identity		

## Sisällys

1	Rakas päiväkirja .....	1
2	Ymmärrys ongelmasta.....	4
2.1	Pieni kaupunki isossa kuvassa .....	4
2.1.1	Kaupunkiorganisaation tarpeet .....	5
2.1.2	Asukkaiden tarpeet .....	6
2.1.3	Luonnonympäristön tarpeet .....	8
2.2	Matkan tarkoitus ja tavoite .....	9
3	Tutkimusvalinnat.....	11
3.1	Tutkimusstrategia.....	11
3.2	Muotoilijan työote .....	14
3.2.1	Muotoiluprosessin ja tietämyksen hallinta.....	18
3.2.2	Kaupunkimuotoilu hyvinvoinnin edistäjänä .....	20
4	Ymmärrys ratkaisusta.....	23
4.1	Kanvaasi projektihallintaan .....	23
4.1.1	Kanvaasien benchmarkkaus .....	24
4.1.2	Ympäristölähtöisen kehittämisen -kanvaasi .....	30
4.1.3	Nelostimantista pyramidimalliin .....	36
4.2	Pelillistäminen .....	39
4.3	Paikan laadun arviointi.....	41
4.4	Prosessi keskiöön .....	45
4.4.1	Visuaalinen ymmärrys.....	46
4.4.2	Datasta viisauteen.....	50
4.4.3	Timanteista saarivaltioiksi .....	52
4.5	Kehitetyt kanvaasit.....	55
5	Kaupunkimuotoiluprosessi.....	60
5.1	Matkaan valmistautuminen .....	60
5.2	Ymmärrys paikan elämästä .....	61
5.3	Päätösten silta .....	66
5.4	Yhteisymmärrys paikan tulevaisuudesta.....	67
5.5	Päätösten silta .....	71
5.6	Ymmärrys vaikuttavuudesta.....	72
6	Ymmärrys tutkimusmatkan vaikuttavuudesta .....	76
	Lähteet.....	81
	Kuvio- ja kuvaluettelo.....	86

## Liitteet

Liite 1. Paikan arviointilomake versio 1

Liite 2. Strategiasuunnitelma

Liite 3. Paikan arviointilomake versio 2

## 1 Rakas päiväkirja

Olen nyt vuoden päivät kirjoittanut päiväkirjaa ja tullut siihen tulokseen, että nyt on oikea aika tiivistää ajatukset tutkimusmatkasta kaupunkimuotoiluun. Matka oli oivaltava, mutta todella pitkä, maailmaan syleilevä ja melominen äärettömässä tietotulvassa otti koville. Mutta miksi sitten ylipäätään lähdin tälle tutkimusmatkalle? Koska halusin ymmärtää erilaisia kulttuureja, tapoja ja teorioita, jotta maailmasta voitaisiin rakentaa parempi paikka elää. Tavoite oli suuri ja pyöreä kuin maapallo. Oikeastaan kuin ilmapallo, joka pomppi ja lopulta poksautti. Kyseessä oli muotoiluprosessille tyypillinen kaoottisuus prosessin alkupäässä, joka salli suunnan muuttamisen kohti omaa arkea, eli pienen suomalaisen seutukaupungin kyliä, kortteleita ja kaupunkiorganisaatiota (Sanders 2008, 2–3).

Matka kaupunkiorganisaatioon alkoi jo vuoden 2019 lopussa, jolloin aloitin työni Heinolan kaupungilla kaupunkisuunnittelun parissa. Tehtävänäni oli kokeilla ja kehittää vuorovaikutteisen suunnittelun malleja kaupunkialueiden parantamiseen ja elävöittämiseen. Tehtävä oli äärimmäisen mielenkiintoinen, mutta ei kovinkaan helppo. Keväällä 2020 yllättäen alkanut pandemia sekoitti pakkaa entisestään. Vaikka alku oli sumea, olin hyvin toiveikas. Pienessä kaupungissa kun olisi paljon mahdollisuuksia edetä kokeillen ja kehitellen. Pidin myös kovasti ajatuksesta, että nyt tehdään yhteistä hyvää, eikä tavoitteena ole kasvattaa yksittäisen yrityksen lompakkoa. Horisontissa siinsi ihmisten kaupunki, jota rakennettaisiin yhdessä asukkaiden ja muiden sidosryhmien kanssa. Organisaation sisällä asukkaan näkökulmaa ei kuitenkaan aina arvostettu. Kaupungin asiantuntijat kyllä tietäisivät paremmin, millainen kaupungin tulisi olla, eikä siihen toiveiden tynnyreitä tarvittaisi. Ajatusmaailman lisäksi yllätti byrokratian määrä. ”Eihän tämä näin voi mennä” ja ”ei voi kestää näin kauan” -ajatukset toistuivat.

Oman kokemuksen lisäksi matkan suuntaan vaikutti vuonna 2020 valmistunut tutkimus Heinolan kaupungin toimintaympäristön seurannan ja tilannekuvan muodostamisesta. Tutkimuksen mukaan organisaatiossa on tarve ajantasaiselle, yhdistetylle ja analysoidulle tiedolle, jotta laajempia kaupunkikehitykseen liittyviä kokonaisuuksia olisi mahdollista ymmärtää hyvissä ajoin ennen päätöksentekoa. Tarvitaan hiljaisen tiedon hallintaa sekä toiminnan vaikuttavuuden ja asiakkaan kokemuksen arviointia. Lisäksi yhdyskuntien fyysinen ja sosiaalinen pääoma tulisi kartoittaa, jotta alueellista kehitystä olisi mahdollista seurata. (Poskela 2020, 77, 87.)

Matka kyliin ja kortteleihin alkoi myös vuonna 2020, jolloin järjestin ensimmäisen Terveisiä Heinolan kylistä ja kortteleista -tapahtuman. Vuorovaikutuksen tavoitteena oli tutkia Heinolan kylien ja kaupunginosien ominaisuuksia sekä kehityssuuntia yhdessä asukkaiden kanssa. Toimeksianto pohjautui Poskelan (2020, 87–88) määrittelemään

jatkoimenpiteeseen, joka koski pehmeän tiedon hyödyntämistä ja eri alueiden elämän ymmärtämistä. Ensimmäinen tapahtuma sai hyvän vastaanoton ja tapahtumia ryhdyttiin tiilaamaan asukkaiden ja asukasyhdistysten toimesta eri puolille Heinolaa. Kaupungin sisällä toimintamalli tunnettiin nimellä alueidentiteetti-projekti, mikä kuulosti aikamoiselta sanahirviöltä. Toimintamalli oli myös hyvin keskeneräinen ja sitä olisi syytä kehittää.

Matkallani tallensin huomioita sinne ja tänne, kunnes keväällä 2021 löysin päiväkirjan hienouden. Päiväkirja on ollut minulle kuin kehittyvä muisti, johon on ollut mahdollista tallentaa omat kokemukset. Lausahdukset, kuten ”tämä oli läpimurto”, innoittivat ja jälkikäteen myös naurattivat. Ahaa-elämykset ovat keskiössä, kun autoetnografia yhdistyy toimintatutkimukseen jossain tietyssä yhteisössä tai organisaatiossa. Autoetnografialla tarkoitetaan tutkimusotetta, jossa sosiaalisia, kulttuurisia ja organisaatiota koskevia ilmiöitä pyritään ymmärtämään tutkijan omien kokemusten kautta. (Tiekari & Kiriakos 2020, 282–284).

Päiväkirjan ensimmäisen sivun huomio ”kovaäänisimmät ovat ongelma”, kertoo tutkimusmatkani tarpeellisuudesta oleellisen. Tutkimuksen pääosassa on tästäkin syystä sanallisen tiedon sijaan hiljainen tieto, jota voidaan löytää ihmisten lisäksi myös fyysisestä ympäristöstä. Mitä jos rakennukset ja puut osaisivat puhua? Tutkimusmatka saikin alkunsa ajatuksesta, jossa fyysistä ympäristöä voitaisiin yrittää ymmärtää samalla tavalla kuin ihmistä. Ainakin ilmastokriisi olisi syytä huomioida kaikessa toiminnassa, mutta miten? Voisiko se liittyä esimerkiksi projektinhallintaan?

Tarina asukaslähtöisestä kaupunkikehittämisestä alkaa muutosvoiminen tarkastelulla ja tarpeiden selvittämisellä. Mitä viimeisten vuosikymmenten aikana on tapahtunut, miten tapahtumat ovat kehitykseen vaikuttaneet, mitä ne kertovat tulevasta ja miten tämä kaikki liittyy Heinolan kaupunkiin? Entä mitä kaupunkiorganisaatio, asukkaat ja luonnonympäristö tarvitsevat? Suunnittelun kun pitäisi aina perustua tarpeeseen. Nykytilan analysoinnin ja ongelman ymmärtämisen myötä matkan tarkoitus ja tavoite kiteytettiin. Tavoitteena oli luoda prosessimalli, jonka avulla kaupunkeja voitaisiin suunnitella asukaslähtöisesti ympäristöarvoja unohtamatta. Tutkimusmatkalla etsittiin ratkaisua asukas- ja ympäristötarpeiden tasavertaiseen ja systemaattiseen huomioimiseen osana kestävästä päätöksentekoa Heinolan kaupungissa.

Tavoitteiden kiteyttämisen myötä tarina johdattelee tutkimusstrategian määrittelyyn. Laadullinen lähestyminen oli alusta asti selvä, koska kyse oli hiljaisen tiedon hyödyntämisestä laadukkaasti ympäristön luomisessa. Ja koska kyse oli tietystä organisaatiosta, jota tutkin ja jossa myös itse työskentelin, olivat autoetnografisen toimintatutkimuksen ainekset kasassa. Matka dokumentoitiin tutkimuspäiväkirjaan, mikä soveltui mielestäni erittäin hyvin tähän tutkimusstrategiaan. Olisi ollut mahdotonta kuvata varsinaista tutkimusmatkaa ilman

päiväkirjan muistiinpanoja. Aineistoa kerättiin tutkimuspäiväkirjan lisäksi osallistuvalla havainnoinnilla ja testaamalla erilaisia menetelmiä, prosesseja ja visualisointeja. Tutkimusstrategian lisäksi matkaa ohjasi muotoilijan työote ja tietämyksen hallinta, joihin perehdytään strategisten valintojen jälkeen, mutta myös pitkin kehittämismatkaa.

Ongelman ja strategian määrittelyn jälkeen tarina kuljettaa lukijan tutkimuksen kehittämissvaiheeseen, jossa kehittämisprosessi kuvataan päiväkirjamerkintöihin perustuen. Voisin sanoa, että jos on kiire, niin kannattaa hypätä suoraan tähän kohtaan, sillä varsinainen tutkimus alkaa vasta tästä. Tätä en kuitenkaan suosittelen, sillä ongelman ymmärtämiseen kannattaa käyttää aikaa, ja pitääkin. Se on oikeastaan koko tutkimusmatkan sanoma. Kun ymmärrys ratkaisusta eli prosessimallista vihdoinkin saavutti pisteen, josta kaupunkisuunnittelu tiimi oli samaa mieltä, edettiin prosessin kuvaamisvaiheeseen. Kuvaamisvaiheessa päiväkirjamerkinnöistä ei enää ollut apua, koska päiväkirja siirtyi opinnäytetyöformaattiin. Kuvauksen myötä kaupunkimuotoiluprosessi jalostui entisestään, eikä teorialta vältytty tässäkään osiossa. Kyseessä oli iteratiivinen prosessi, jonka kehittäminen jatkuu edelleen. Tarina asukaslähtöisestä kaupunkikehittämisestä seuraa tutkimustuloksena syntynyttä prosessia, jonka vaikuttavuutta arvioidaan tutkimuksen lopussa. Tervetuloa tutkimusmatkalle kaupunkimuotoiluun.

## 2 Ymmärrys ongelmasta

### 2.1 Pieni kaupunki isossa kuvassa

Kestävien päätösten taustalla on ymmärrys toimintaympäristöä muovaavista muutosvoimista. Ymmärrys voidaan saavuttaa tutkimalla nousevia trendejä ja huomioimalla laajasti eri tason muutoksia. Muutosvoimilla tarkoitetaan globaaleja pitkäaikaisia megatrendejä, ihmisten käyttäytymisen, arvojen ja asenteiden muutoksista kertovia trendejä sekä yllättäviä heikkoja signaaleja, jotka ovat esimerkkejä tulevista trendeistä tai jopa megatrendeistä. Villeillä korteilla tarkoitetaan nopeita yllättäviä tapahtumia, joilla on iso vaikutus, kuten koronaviruksella tai Ukrainan sodalla. Vastatrendillä tarkoitetaan vastavoimaa vallalla olevalle trendille. Ilmastomuutosta voidaan kutsua mustaksi elefantiksi, koska olemme olleet siitä tietoisia, mutta vasta nyt kiinnitämme siihen huomiota. Musta joutsen on puolestaan epätodennäköinen tapahtuma, kuten ensimmäisen mustan joutsenen näkeminen. (Koskelo 2021, 9, 44, 66, 68, 193.) Muutosvoimien tutkimista kutsutaan tutkimuksessa ison kuvan tarkasteluksi. Tarkastelun tavoitteena on sekä ymmärtää tutkimusongelmaa että ennakoita tulevaa.

Kaupungistuminen on megatrendi, joka vaikuttaa myös Heinolassa, vaikka Suomi onkin enimmäkseen harvaan asuttua kaupunkiseutua, ja vielä kaukana Euroopan suurkaupungeista. Suurimmat kaupungit Suomessa ovat lähes poikkeuksetta yliopistokaupunkeja ja houkuttelevat nuoria maailmankansalaisia. Maahanmuutto on pitänyt Suomen väestön ikäranteen nuorempana ja samalla väestönkasvun plussalla. Luonnollinen väestökasvu ei riitä kasvattamaan kaupunkeja, koska Suomessa kuolee tällä hetkellä enemmän ihmisiä kuin mitä syntyy. Kaupungistuminen ei kuitenkaan perustu pelkästään muuttamiseen vaan myös nuorten aikuisten luonnolliseen väestönkasvuun. (Koste ym. 2018, 9, 13, 15–16, 23–24.)

1960–70-luvun maaltamuuton ja 90-luvun laman myötä pienten teollisuuskaupunkien väkiluvut kääntyivät Suomessa laskuun. Heinola on yksi näistä niin sanotuista kutistuvista kaupunkeista, joihin ikääntyvän väestön lisäksi jäi vajaakäytössä oleva infrastruktuuri: päiväkodit, koulut ja muut julkiset rakennukset. Mutta miten näytä kutistuvia kaupunkeja tulisi suunnitella? Olennaista on se, mitä kaupungissa jo on, ja miten kokonaisuuden muutoksen mukaudutaan. Pelkkä asiakas ja organisaatio eivät silloin riitä, vaan mukaan tulee kutsua kehitettävän ratkaisun piirissä olevat yhteisöt ja yritykset eli arvoverkosto. (De Vocht 2018, 184; Koskelo 2021, 209.)

### 2.1.1 Kaupunkiorganisaation tarpeet

Tutkimusongelman määrittelyn pohjana toimi kaupunkisuunnittelupäällikkö Juha Poskelan vuonna 2020 valmistunut tutkimus Heinolan kaupungin toimintaympäristön seurannan ja tietotarpeiden tilannekuvan muodostamisesta. Tutkimus lähti liikkeelle tarpeesta kerätä ja koota tietoa kaupunginosien, kylien ja kortteleiden tilasta sekä kehityksestä. Tietoa yhdyskunnan eri osa-alueista tarvitaan ensisijaisesti alueellisten lähtötietojen yhdenmukaiseen määrittelyyn sekä kehitystoimenpiteiden vaikuttavuuden seurantaan. Ensin oli kuitenkin tutkittava, minkälaista tietoa tarvitaan, jotta yhdyskuntien muutosta ja kehitystä voitaisiin ymmärtää, ja mistä sellaista tietoa saadaan. (Poskela 2021, 1.)

Tutkimuksen näkökulmana oli johtavien viranhaltijoiden ja suunnittelijoiden näkemys siitä, millaista tietoa aluekehittämiseen ja päätöksentekoon tarvitaan, mitä tietoa organisaation sisältä saadaan ja miten tietoa tulisi johtamisessa hyödyntää. Tutkimuksen alkuvaiheessa kävi ilmi, että ymmärrys kaupunkikehittämisestä vaihteli eri toimialoilla merkittävästi. Kaupunkia ja siihen liittyviä eri osa-alueita oli vaikea hahmottaa kokonaisuutena. Lisäksi havaittiin, ettei toimialojen käytössä oleva tieto ollut kootusti missään, ja tiedontarvetta lähdettiin selvittämään toimialojen asiantuntijoiden ja johtotason henkilöiden haastattelututkimuksella. Teemahaastattelujen tuotoksena syntyi toimintaympäristön tietotarpeiden vaatimusmäärittely Heinolan kaupunkiorganisaatiolle. (Poskela 2021, 1–2, 4.)

Tutkimuksen mukaan Heinolan kaupunkiorganisaatiossa haasteena on useissa eri järjestelmissä sijaitseva tieto, jonka käsittely manuaalisesti vie liikaa resursseja. Tieto on usein myös vanhaa, eikä siihen voi aina suoraan luottaa. Asiakkaan näkökulma tulisi myös saada paremmin näkyviin päättäjille, että kun johonkin kohdistetaan resursseja, niin voitaisiin arvioida, että miten se näkyy ihmisten kokemuksessa. Ihmisten kokemus sitten ratkaisee, että olemmeko onnistuneet vai emme. (Poskela 2020, 53–54, 80–81.)

Kaupunginjohtajan kokemuksen mukaan organisaatiosta puuttuvat toimintatavat sekä käytänteet tiedon jalostamiseen ja hyödyntämiseen johtamisessa. Lisäksi kirjoitetun ja piilevän tiedon suhde nousee usein esiin. Viranhaltijoiden päässä oleva piilevä tieto kirjoitetaan esityslistaan, ja jos se ei ole sinne kiteytetty, niin sitten pitää tukeutua asiantuntijan vastatukseen siitä, onko asia kunnossa vai ei. Kaupunginjohtaja peräänkuuluttaa tiedon laatua, luotettavuutta, läpinäkyvyyttä ja asiakkaan näkökulmaa. Laatua tarvitaan enemmän kuin numeroita. Asiaan perehtyneen henkilön tulisi tutkia tietoon liittyvien vuorovaikutussuhteiden lisäksi vastuullisuusnäkökulmat, jotta tieto olisi luotettavaa. Läpinäkyvyyttä ei juurikaan ole, sillä tieto on valitettavan usein käytettävissä vasta, kun prosessi on valmis. Viranhaltijoiden näkemykset palvelujen laadusta tulisi puolestaan pohjautua ihmisten kokemukseen. Tiedon saanti onnistuu kuitenkin kymmenessä minuutissa keskustelemalla asianomaisen kanssa,

mutta henkilön tavoittaminen on se suurin haaste. Lisäksi isossa kuvassa tulisi esittää vain kontekstille olennaiset asiat, joiden ymmärrettävyyttä voitaisiin parantaa visuaalisuudella, kuten esimerkiksi aikajanoilla. Päätöksenteon tulisi myös perustua aina pitkän ajan kehitykseen, trendeihin ja ennustamiseen. (Poskela 2020, 35–36, 53–54, 62–63.)

Organisaatiossa tarvitaan myös tietoa siitä, mitä käyttäjät haluavat ja tarvitsevat. Minkälaisista ryhmistä yhteisö koostuu, mitä arvoja heillä on ja mihin suuntaan arvot kehittyvät. (Poskela 2020, 65.) Yhdeksi jatkoselvityssaihioksi Poskela (2020, 87–88) määrittelee hiljaisen tiedon hyödyntämisen sanallisen tiedon ohella. Yhdyskuntien fyysinen ja sosiaalinen pääoma tulisi löytää. Minkälaista elämä kullakin alueella on? Millainen on alueiden sosiaalinen ilmapiiri? Miten hiljaista tietoa voitaisiin muuttaa mitattavaan muotoon? Miten hiljaisesta ja täsmällisestä tiedosta voitaisiin muodostaa alueprofileja, joiden kehitystä olisi mahdollista seurata ja samalla saada indikaatiota tulevasta?

Kaupunkimuotoilijan kokemuksen mukaan organisaatiossa tarvitaan myös tutkimusta ja heittäytymistä. Yleensä kun projektit saavat alkunsa, lähdetään heti listaamaan toimenpiteitä, että kuka tekee mitäkin. Analysoinnille ja tutkimukselle ei tunnu löytyvän aikaa. Ongelman juurisyyt ja asukastarpeet sekä kokemukset jäävät silloin tutkimatta. On saatettu tehdä kysely verkossa, johon vastaavat samat aktiiviset asukkaat. Kyselyn aineisto saattaa olla tekijän omassa arkistossa, eikä sitä välttämättä hyödynnetä täydellä teholla. Kyselyt eivät ole myöskään yhteismitallisia. Esimerkiksi ikäryhmien luokittelu vaihtelee yksittäisissä kyselyissä. Poikkisektorista ja poikkihallinnollista ideointia ei myöskään aina haluta, koska ideoille ei uskota löytyvän toteuttajia. Ideoinnin tarkoituksena ei kuitenkaan ole työllistää vaan ratkoa ongelmia, innostaa ja sitouttaa. Jarru on välillä todella syvällä pohjamudassa.

### 2.1.2 Asukkaiden tarpeet

Poskelan tutkimus lähti liikkeelle tarpeesta kerätä ja koota tietoa kaupunginosien, kylien ja kortteleiden tilasta ja kehityksestä, mutta aihe fokusoitui lopulta kaupunkiorganisaation tietotarpeiden määrittelyyn. Alueellisen tietovarannon kerääminen kaupunkisuunnittelun palvelualueella kuitenkin käynnistettiin alueidentiteettiprojektin myötä syksyllä 2020. Projektin suunnittelusta, koordinoinnista ja toteutuksesta vastasi kaupunkimuotoilija. Alueidentiteettiprojektissa kerätään hiljaista tietoa alueen elämästä, innostetaan oman asuinalueen kehittämiseen ja ratkaistaan haasteita poikkisektorisessa ja poikkihallinnollisessa yhteistyössä. Tavoitteena on tutkia Heinolan kylien ja kortteleiden ominaisuuksia sekä kehityssuuntia yhdessä asukkaiden ja muiden sidosryhmien kanssa. Projektin näkyvin osa ovat Terveisiä-tapahtumat, joissa kaupunkilaisia kohdataan heidän omassa elinympäristössään. Tapaukset ovat luonteeltaan epävirallisia, eivätkä ne yleensä liity viranomaistoimituksiin, kuten kuulemisiin.

Tapahtumat järjestetään aina tarpeesta ja useimmiten asukkaiden tai kyläyhdistysten kutsumana. Kyläyhdistyksillä on usein yleisen keskustelun ja kehittämisen tarve, kun yksittäisillä asukkailla saattaa olla huoli jostain. Taustalla voi olla esimerkiksi tunne epätasa-arvoisuudesta tai idea niin sanotun epäpaikan kehittämisestä. Oli syy tavata mikä tahansa, niin usein tapahtumassa nousee esille teemoja, joihin kaupunkiorganisaation olisi syytä keskittyä. Selkeästi eniten toiveita esitetään yleisten alueiden hoitotoimenpiteisiin. Huolta aiheuttaa eniten palvelujen keskittäminen, jolloin asuinympäristön muutokset saattavat olla hyvinkin suuria. Ei ole enää koulua tai kauppaa, joka kokoaisi yhteen. Bussi kulkee huonosti ja verkkosivuiltakaan ei löydä mitään. Menetetyistä eduista on vaikea luopua.

Vuorovaikutus tapahtumissa on saanut aikaan muutosta niin fyysisessä ympäristössä kuin organisaation ja asukkaiden välisessä ymmärryksessä. Hankkeiden avulla on toteutettu muun muassa esteetön rantareitti ja luonnonhoitotoimenpiteitä. Tänä vuonna vuorossa on kiinteiden penkkien ja käsijohteiden asentaminen Kävelyn turvalliset arkireitit -hankkeen yhteydessä. Tarpeet ovat usein todella pieniä. Joskus saattaa olla myös niin, että todetaan yhdessä, ettei tarvitse tällä erää tehdä mitään. Vuorovaikutus on usein se mitä kaivataan, ja että kuullaan ja arvostetaan.

Molemminpuolista ymmärrystä on kasvatettu Terveisiä-tapahtumissa kutsumalla mukaan teemoihin liittyviä asiantuntijoita. Esimerkkinä tästä on puistopuutarhuri, joka kertoi asukkaalle hänen työpäivästään. Päivä alkaa työnjaolla, jonka jälkeen hän lähtee itsekin ulkohonniin. Puhelin soi koko ajan ja sähköpostia tulee vuodessa 1466 kappaletta. Hoidettavana yhdeksän hengen armeijalla on 220 hehtaaria puistometsää, joista ehditään raivata vuodessa vain 6–10 hehtaaria. Lisäksi hoidettavana on 90 hehtaaria ajettavaa nurmipintaa, 43 leikkipaikkaa, 24 kiinteistöä, venepaikat, matonpesupaikat, kasvi- ja viljelypalstat, sata ja niin edelleen.

Terveisiä-tapahtumat ovat avoimia kaikille ja niihin osallistuu asukkaiden ja yhteisöjen lisäksi usein myös yrittäjiä ja valtuutettuja. Yritysten tarpeisiin vastaa Heinolassa pääosin elinkeinopalvelut, mutta yritys näkökulma on oleellinen osa kaupunkikehitystä ja siten myös kaupunkisuunnittelua. Yrittäjien tarpeita käsitellään usein erillään asukastilaisuuksista, mutta se ei välttämättä ole paras ratkaisu. Asukkaat ovat myös asiakkaita. Kaupunkisuunnittelun tehtävänä on yhdistää nämä eri näkökulmat.

Pikkuhiljaa alueidentiteetti-projektille ja asukaslähtöiselle kehittämiselle muodostui prosessimallin kehittämisen tarve, jota kehitetään kokeillen tämän tutkimuksen aikana. Terveisiä-tapahtumat ovat heijastusta kansalaisyhteiskunnan toiminnan murroksesta. Kaupungeissa kytevä uusi demokratia haastaa edustuksellisen demokratian, kun kaupunkiaktivismi, vertaisverkostot ja itseorganisoituminen luovat spontaanien vuorovaikutusprosessien kautta

syntyvää järjestäytymistä ilman hierarkiaa (Mäenpää & Faehnle 2021, 39). Tämä tarkoittaa osallistumisen mahdollisuuksien laajempaa kirjoa, kuten pop up -osallisuuden vahvistamista kaupunkisuunnittelussa.

### 2.1.3 Luonnonympäristön tarpeet

Teollinen vallankumous 1700-luvun ja 1800-luvun vaihteessa oli monen muutoksen alku, joista huolestuttavin on ilmastonmuutos. Teollistumisen myötä väestö kasvoi nopeasti, ja jo sadassa vuodessa maapallon väkiluku tuplaantui miljardista kahteen miljardiin. Suurin syy väestön nopeaan kasvuun oli lapsikuolleisuuden vähentyminen. Teollistuminen toi mukanaan paremmat palkat, enemmän ruokaa, hanavettä, saippuaa, tietoa, lääkkeitä ja rokotuksia. Se toi mukanaan myös paremman elintason tavoittelun ja lisää vapaa-aikaa, mikä tarkoitti kasvavaa energiankulutusta ja kaupungistumista. 80 % energiasta tulee kuitenkin vielä fossiilisista polttoaineista, mitkä kasvattavat hiilidioksidipäästöjä entisestään johtaen ilmastomuutokseen. Tänä päivänä maapallolla asuu jo lähes kahdeksan miljardia ihmistä. Suurinta väestönkasvu on ollut Aasiassa. 2100-luvulla 80 % väestöstä tulee asumaan Aasiassa ja Afrikassa. YK:n ennusteen mukaan väestönkasvu pysähtyy myös tuolloin, koska lasten määrä ei tule lisääntymään vuoden 2000 jälkeen. Maailmassa on tällä hetkellä kaksi miljardia 0–15-vuotiasta lasta, jotka saavat myöhemmin kaksi miljardia lasta ja niin edelleen. Näiden lasten elinikä on samalla yhä pidempi, jolloin keski-ikäisiä ja ikäihmisiä tulee asumaan maapallolla yhä enemmän. (Rosling 2013.)

Teollistumisen myötä ilmakehään alkoi vapautua kasvihuonekaasuja enemmän kuin luonnollinen hiilen kiertokulku pystyi ottamaan talteen. Tämän seurauksena syntyi kasvihuoneilmiö, ja ilmasto alkoi lämmetä. Kasvihuonekaasut ovat pääasiassa auringon lämpöä sitovia hiilidioksideja, jotka ovat suurelta osin peräisin uusiutumattoman energian käytöstä. Toinen suuri päästönlähde on maaperän köyhtyminen, kuten esimerkiksi metsien hävittäminen. Teollistumisen seurauksena hiilidioksidin määrä ilmakessä on kasvanut 40 % ja kasvaa edelleen, sillä yhteiskuntamme tarvitsee päivä päivältä yhä enemmän energiaa. (Bruyninckx 2018.)

Liikenteen, teollisuuden ja maatalouden lisäksi energiaa kuluu paljon myös verkkopalveluiden pyörittämiseen. Etenkin videoiden katselu vie paljon sähköä, mikä ei näy katsojan sähkö- tai puhelinlaskuissa. Jättimäiset konesalit ja eri puolilla maailmaan sijaitsevat palvelimet tarvitsevat jatkuvaa jäähdyttämistä, eikä katsoja ei voi vielä päättää, että kuinka monen palvelimen kautta video ruudulle kulkeutuu, ja kuinka puhdasta sähköä palvelimen pyörittämiseen käytetään. Esimerkiksi Intiassa sijaitsevan palvelimen päästömäärä saattaa olla 4,5-kertainen Suomeen verrattuna. Ei uskoisi, että tietotekniikka-alan hiilidioksidipäästöt ovat tänä päivänä kovemmat kuin lentoliikenteellä. (Laakso & Terävä 2019.)

Hallitustenvälinen ilmastomuutospaneeli IPCC totesi viimeisimmässä raportissaan ilmastomuutoksen olevan uhka ihmisten hyvinvoinnille. Luonnon monimuotoisuuden ja ekosysteemien turvaaminen on ensisijaisen tärkeää. Hillinnän lisäksi tarvitaan sopeutumistoimia, jotka on räätälöitävä paikallisiin olosuhteisiin sopiviksi. Suomessa ilmastomuutos vaikuttaa muun muassa tulvien ja kuivuuden esiintymiseen. Ilmastomuutos lisää sademääriä, mutta kesällä kuivuuden riski kasvaa varsinkin Etelä- ja Keski-Suomessa. Tarvitaan systeemin, ajattelun ja järjestelmien muuttamista, jotta ilmastomuutokseen sopeutuminen tulisi osaksi kaikkea päätöksentekoa. Ennakoinnin avulla voimme varautua ja sopeutua. Sopeutumistoimet edellyttävät vahvaa tietopohjaa. (Valtioneuvosto 2022.)

Ilmastomuutoksen näkeminen on vaikeaa, koska vaikutukset näkyvät hitaasti ja maailmanlaajuisesti. Paikallisella tasolla ilmastomuutos näkyy kuitenkin pitkän ajan tilastoissa lämpötilan nousuna ja sademäärien lisääntymisenä (Sillfors 2021). Ilmasto lämpenee ja tähän muutokseen on sopeuduttava. Muutosta pyritään hallitsemaan kestävällä kehityksellä, eli ohjatulla pitkävälin muutoksella, jolla pyritään mahdollistamaan hyvä elämä myös tuleville sukupolville. Kestävien elintapojen määrittäminen ei kuitenkaan ole helppoa. Päästöjen vähentämiseksi onkin turvauduttu lähes kokonaan poliittisiin hallintorakenteisiin ja tiukoiltakin tuntuviin paikallisiin tavoitteisiin (Bruyninckx 2018). Ekologinen kestävyyskäänne on siksi myös innovaatiopolitiikan tärkein ulottuvuus, joka läpäisee yhteiskuntapolitiikan alan paikalliskehittämisestä EU-tasolle (Mäenpää & Faehnle 2021, 29).

Ympäristövaikutusten arvioiminen tulisi olla kiinteä osa päätöksentekoa, mutta yleensä päätöksiä tehdään vielä pitkälti omien arvojen pohjalta. Järjestelmässä on myös parantamisen varaa. Tästä hyvänä esimerkkinä on eräs asukastapahtuma, jossa keskustelun myötä ilmeni, että kaikki pitäisi uusia kerralla, koska jälkikäteen on hyvin vaikea saada rahaa. Miksi rahaa ei saada pieniä summia kerralla? Hämärtyykö kirstunvartijoiden ajattelu nollamäärän myötä? Ympäristön ja kaupunkiorganisaation näkökulmasta ei ole kannattavaa uusia mitään, jos sille ei ole tarvetta.

## 2.2 Matkan tarkoitus ja tavoite

Tutkimus voi olla luonteeltaan kartoittava, selittävä, kuvaileva tai ennustava, mutta myös näiden yhdistelmä. Kuvaileva tutkimus vastaa kysymykseen, miten tai millainen. Selittävä tutkimus vastaa kysymyksen miksi. Kartoittava tutkimus etsii uusia näkökulmia ja ennustava tutkimus ennustaa nimensä mukaisesti. (Hirsjärvi ym. 2009, 137–139.) Tämän tutkimuksen tarkoituksena sekä kartoittaa että kuvailla kehittämisen polkuja ja kokeilla erilaisten polkujen soveltuvuutta muotoilun työotteen soveltamiseen Heinolan kaupungissa.

Heinolan kaupungissa on haasteena väestön ikääntyminen ja kaupungistuminen. Viime vuosien aikana asukasmäärä on säilynyt samana, mutta suurta kasvua vaikea tavoitella. Asukkaat tulee pitää tyytyväisinä, jotta poismuutto olisi mahdollisimman vähäistä. Organisaation tiedontarpeen näkökulmasta ongelmana onkin se, ettei hiljaista asukaskokemukseen perustuvaa tietoa osata kuvata ja hyödyntää samalla tavalla kuin täsmällistä tietoa. Kokemustieto olisi syytä yhdistää kontekstiin eli paikkaan, jotta alueellisia tietovarantoja voitaisiin muodostaa. Lisäksi ennakkointiin olisi syytä myös panostaa. Asukastarpeiden näkökulmasta ongelmana on puolestaan eriarvoisuus, ettei kaikkien ääni tule kuuluville tasarvoisesti. Kovaäänisimmät ovat ongelma. Virallisten osallistumismuotojen rinnalle tarvitaan myös uudenlaisia osallistumisen tapoja. Hiljaisen tiedon lisäksi kehittämisen keskiöön nostetaan ympäristöarvot, joita pitää vaalia, jotta kaupunkitila tuottaisi hyvinvointia. Fyysisellä ympäristöllä ei myöskään ole ääntä, jolla kertoa, että nyt sattuu. Tutkimuksen tavoitteena oli ratkaista, millaisella tiedolla ja prosessilla kaupunkia voitaisiin suunnitella asukaslähtöisesti ympäristöarvoja unohtamatta. Tieteenfilosofisena valintana ovat alla luetellut epistemologiset tutkimuskysymykset. Epistemologia eli tieto-oppi käsittelee tietämisen alkuperää, luonnetta ja muodostumista sekä tiedostamisen ja tiedonsaannin ongelmia (Hirsjärvi ym. 2009, 130).

### **Pääkysymys**

Millaisella tiedolla ja prosessilla kaupunkia voitaisiin suunnitella asukaslähtöisesti ympäristöarvoja unohtamatta?

### **Alakysymykset**

Millaisilla menetelmillä hiljaista tietoa voidaan kerätä, tulkita, esittää ja hyödyntää onnistuneesti?

Miten toimenpiteiden vaikuttavuutta kokemuksiin voidaan arvioida?

Hiljaisen tiedon mittaamisen mahdollisuuksiin on vaikea löytää vastausta, ja siksi aiheen tutkiminen on relevanttia ja tarpeellista. Tutkimusmatkan pääasiallisena tarkoituksena on kuitenkin kehittää aluekehittämisen prosessimalli, koska suunnittelijoiden ja päättäjien on syytä ymmärtää, mitä asukkaat ja ympäristö tarvitsevat omalta elinympäristöltään nyt ja tulevaisuudessa. Tutkimusmatkan tavoitteena on tehdä näkyväksi kontekstiin sidotun hiljaisen tiedon merkitys niin aluekehittämisessä kuin missä tahansa kehittämisessä. Kysymyksiin etsitään vastauksia laadullisella tutkimuksella.

### 3 Tutkimusvalinnat

#### 3.1 Tutkimusstrategia

Tutkimusstrategialla tarkoitetaan menetelmien kokonaisuutta, joiden avulla tutkimusongelma pyritään ratkaisemaan. Yksittäisillä tutkimusmetodeilla tarkoitetaan puolestaan tarkempia määritelmiä keinoista, joilla ratkaisuun pyritään pääsemään. Robson (1995) kuvaillee tutkimusstrategian ja tutkimusmetodien eroa vertaamalla tutkimusongelmaa jokeen. Joen ylittäminen on tutkimusongelma. Ennen joen ylitystä on kuitenkin pohdittava muun muassa sitä, että kenen kanssa jokea ylitetään ja kuinka se ylitetään. Uidaanko, käveläkäänkö sillan yli, lennetäänkö vai mennäänkö vesiteitse. Strategian valinta on siis sukua päätöksenteolle. Tutkimusmetodilla määritellään puolestaan sillan, lentokoneen tai veneen tyyppi. (Hirsjärvi ym. 2009, 132.) Tällä tutkimusmatkalla veneen tyypiksi on määriteltä kajakki, millä pyritään kuvaamaan kaupunkimuotoilijan työtä sekä vuorovaikuttajan että kehittäjän roolissa.

Tutkimusstrategioita tyypitellään eri tavoin, mutta tavanomaisesti tutkimuslinjat jaotellaan soveltavaan tutkimukseen ja perustutkimukseen. Soveltava tutkimus keskittyy usein kentällä tapahtuvaan ongelmien ratkaisuun ja metodien yhdistelemiseen, kun perustutkimuksessa keskitytään tiedonhankintaan ja yksittäisten metodien käyttöön laboratorio-olosuhteissa. Soveltava tutkimus on suunnattu tiedeyhteisön sijaan asiakkaille ja on yleensä hieman epäilyttävä akateemisten tutkijoiden mielestä. (Hirsjärvi 2009, 132–133.) Tutkimuslinjana on epäilyttävyydestä huolimatta soveltava tutkimus, jossa yhdistyy sekä teoria että empiria. Lähestymistavaltaan tutkimus on laadullinen ja tutkimusstrategialtaan autoetnografinen toimintatutkimus. Aineistonkeruussa pääosassa on tutkimuspäiväkirja, osallistuva havainnointi ja testaus.

Laadullisella tutkimuksella pyritään erilaisten näkökulmien esille nostamiseen, jolloin tutkittavaa ilmiötä tarkastellaan sen kohteena olevien henkilöiden näkökulmasta. Tämä tarkoittaa heidän kokemuksien, ajatuksien, tunteiden ja merkityksien ymmärtämistä. Koska tehtävä ei ole helppo, on kehitetty erilaisia menetelmiä, joiden avulla tutkija voi saada käsityksen tutkittavasta ilmiöstä ja lopulta vastata tutkimuskysymyksiin. Laadullisen tutkimuksen menetelmät nojaavat usein fenomenologiaan eli siihen, miten ihmiset itse kokevat tutkittavan ilmiön ja rakentavat eri merkitysyhteyksiä sen sosiaalisen todellisuuden, joiden sisällä he elävät. (Juuti & Puusa 2020b, 9–10, 14.) Laadullista tutkimusta tehdään, jotta ihmisten olisi parempi elää. Hyvän elämän eläminen puolestaan edellyttää sopusointua ympäristön kanssa. Asukas on oman elämänsä paras asiantuntija, ja siksi osallisuus on erityisen

tärkeää. Hyvä tutkija kysyy ja kyseenalaistaa, pohtii tutkimuksensa merkitystä elämälle ja näkee sen vaikuttavan monien ihmisten elämään. (Juuti & Puusa 2020a, 333–335.)

Toimintatutkimus on laadullista tutkimusta, mutta se voi olla myös sekoitus erilaisia tutkimusmenetelmiä, laadullisia ja määrällisiä. Kyseessä on siten tutkimusstrategia, ei tutkimusmenetelmä. Toimintatutkimuksella pyritään ratkaisemaan jokin tietty tapaus, kuten yhteisöön liittyvä toimintatapa. Toiminnan kehittäminen, yhteistoiminta, tutkimus ja tutkijan mukanaolo ovat toimintatutkimukselle oleellisia elementtejä. Ilman tutkimusta ihmisten toimintaan liittyvät muutokset ovat toiminnan kehittämistä, jota työelämässä tapahtuu luonnostaan. Toimintatutkimuksella pyritään ratkaisemaan käytännön ongelmia erilaisissa yhteisöissä, ja se näyttäytyy toimijoista kumpuavana voimana, ei ulkoapäin annettuna kehittämisen käskynä. Toiminnan ja kehittämisen tavoitteena on aina muutos, joka voidaan saada aikaan vain toiminnan, kokeilujen, osallistumisen ja havainnoinnin kautta. Prosessi-*mais*en syklin vaiheita ovat suunnittelu, toiminta ja seuranta. Tutkimuksessa prosessi nähdään hyvin samankaltaiselta kuin muotoiluprosessi: ensin analysoidaan nykytila, sitten määritellään ongelma ja muotoillaan se. Lopuksi suunnitellaan toimenpiteet ja arvioidaan niiden vaikutuksia. (Kananen 2014, 9–15, 29.)

Toimintatutkimukselle ominaista on käytännön ja teorian yhdistäminen, ja siihen kytkeytyy aina uuden oppimista ja oivaltamista. Tutkimustapa on vuorovaikutteinen ja osallistuva, myönteistä sosiaalista muutosta edistävä, toimijoiden itsereflektiota mahdollistava, organisaation itseymmärrystä kasvattava, toimintatapoja muuttava ja muutostoimia käytäntöön vievä. Toimintatutkimuksessa suunnittelu, toiminta, havainnointi, reflektio ja toiminnan muuttuminen vuorottelevat. Pyrkimyksenä on päästä selville toiminnan kohteena olevien ilmiöiden syy-seuraussuhteiden luonteesta tietyissä tilanteissa, jolloin oman toiminnan ymmärtäminen, parannuskohteiden tunnistaminen ja ratkaisujen etsiminen kokeilujen avulla ovat avainasemassa. Teoreettinen viitekehys on riippuvainen niistä ilmiöistä, jotka nousevat esiin merkityksellisinä, jolloin voi syntyä tarve muuttaa viitekehystä. Tutkija kehittää toimintoja yhdessä toimijoiden kanssa ja samalla tulkitsee tilannetta omasta näkökulmastaan organisaation sisällä. Tämän vuoksi tutkijan, tutkimuksen ja roolien raja tyyppillisesti hämärtyy. Sidosryhmien näkökulmien mukaan saaminen ja heidän äänensä esille saaminen on toimintatutkimuksen lähtökohta. Sidosryhmät otetaan mukaan myös aineiston analysointiin ja johtopäätösten tekemiseen. (Juuti & Puusa 2020c, 267–268, 274–277, 280.) Tässä tutkimuksessa tärkeimpinä sidosryhminä ovat kaupunkisuunnittelutiimin jäsenet ja asukkaat.

Autoetnografialla tarkoitetaan tutkimusotetta, jossa sosiaalisia, kulttuurisia ja organisaatiota koskevia ilmiöitä pyritään ymmärtämään tutkijan omien kokemusten kautta.

Autoetnografian perimmäinen tarkoitus on herkistää lukija uudentlaiselle ymmärrykselle. Evokatiivisessa autoetnografiassa ymmärrystä tuotetaan tunteisiin vetoavilla kuvauksilla ja tarinoilla. Analyttisessä autoetnografiassa puolestaan teoretisoidaan tutkijan omiin kokemuksiin perustuvia havaintoja, ideoita ja oivalluksia yhteisössä. Keskeisessä asemassa ovat silloin yhteydet aiempiin tutkimuksiin, ja tutkimuksen uskottavuutta arvioidaan sen pohjalta, miten se pystyy tarjoamaan uutta tietoa ja teoriaa kyseisestä ilmiöstä. Autoetnografiaan voidaan yhdistää toimintatutkimus, kun kyseessä on joku tietty yhteisö tai organisaatio. (Tiekari & Kiriakos 2020, 282–287.)

Tutkimus perustuu pitkälti olemassa olevan tiedon ja teorioiden analysointiin, yhdistämiseen ja soveltamiseen. Uutta aineistoa luodaan pääasiassa muotoilusta tuttujen työkalujen ja menetelmien avulla, joissa visuaalisuus, kokeilut, testaaminen ja iteraatio korostuvat. Osallistuvaa havainnointia tehdään koko ajan, koska se on tutkijalle ominainen tapa tutkia ympäristöä. Osallistuvassa havainnoinnissa tutkija on fyysisesti läsnä tilanteessa ja mahdollisesti osallistuu myös toimintaan (Kananen 2014, 80).

Havainnoinnin avulla erilaiset merkitykset ilmenevät helpommin, kuin esimerkiksi kyselyjen avulla. Esimerkiksi eri osastojen työntekijät voivat kertoa, että vastuullisuus on heille tärkeä arvo, mutta havainnoitaessa käy ilmi, että vastuullisuutta toteutetaan osastoilla ihan eri tavoin. Havainnoinnin avulla voidaan todentaa, mitä haastattelussa tai kyselyssä on kerrottu. Keskittymällä paikkaan, siellä liikkuviin ihmisiin ja heidän toimintoihinsa, on hyvä lähtökohta sosiaalisten ilmiöiden ymmärtämiselle. Päiväkirjan pitäminen on havainnointityössä suositeltavaa, koska se helpottaa analyysin tekoa. Päiväkirja voi koostua esimerkiksi kuvailevista tarinoista ja katkelmista narratiivisen tutkimuksen tavoin. Analyysi voi olla myös tilannekuvaus, mikä sopii hyvin ajalliseen prosessiin, jossa kehittymistä seurataan. Tutkimuksen luotettavuuden kannalta on tärkeää, että tutkija tunnistaa omat ennakkoluulonsa ja pystyy perustelemaan kaikki valintansa. (Paalumäki & Vähämäki 2020, 131–140.) Tutkimustulokseen vaikuttaa aina myös tutkijan tekemät valinnat, jotka pohjautuvat tutkijan omakohtaiseen kokemukseen, koulutukseen ja uskomuksiin (Stickdorn ym. 2018, 38–39).

Kaupunkimuotoilija dokumentoi tutkimusmatkaa pitämällä tutkimuspäiväkirjaa, mikä on yksi tärkeimmistä toimintatutkimuksen tiedonkeruumenetelmistä. Päiväkirjaan dokumentoidaan toimintatutkimuksen arki ja kaikki tutkittavaan ilmiöön liittyvät tapahtumat, teoriat, kuvat ja sähköiset linkit. Tutkimuspäiväkirja on havainnoinnin työkalu, mutta samalla myös hyvä itsearvioinnin ja reflektoinnin väline. Päiväkirjan kirjoittaminen soveltuu autoetnografiseen toimintatutkimukseen erinomaisesti, koska siinä ei ole erillistä kirjoittamisvaihetta, vaan kirjoittaminen aloitetaan heti. Tarkka dokumentaatio on tutkimustulosten luotettavuuden arvioinnin lähtökohta. (Kananen 2014, 82, 134, 143, 149–150.)

### 3.2 Muotoilijan työote

Tutkimuksen lähtökohtana oli muotoilun työotteen eli muotoiluajattelun (design thinking) soveltaminen kaupunkisuunnittelun tarpeisiin Heinolan kaupungissa. Muotoiluajattelulla tarkoitetaan ihmislähtöistä innovaatioprosessia, jossa pyritään luomaan arvoa asiakkaalle muotoilun menetelmiä hyödyntäen. Tuotteen tai palvelun tulisi olla haluttava (desirable), teknologisesti toteutettavissa (feasible) ja taloudellisesti kannattava (viable). Muotoiluajattelua voidaan soveltaa mihin tahansa ongelmanratkaisuun, kuten esimerkiksi yhteiskunnallisten haasteiden ratkomiseen. Muotoiluajattelun sijaan Suomessa puhutaan usein palvelumuotoilusta (service design). Palvelumuotoilu ei kuitenkaan ole yhtä kuin muotoiluajattelu, vaan se on muotoiluajattelua hyödyntävä osaamisala, joka on erikoistunut palvelujen, asiakas- ja työntekijäkokemusten sekä palveluliiketoiminnan ihmislähtöiseen kehittämiseen. Alla on mukaelma muotoiluajattelun kahdeksasta keskeisestä periaatteesta, joita muotoiluajattelun eri osaamisalat hyödyntävät: (Koivisto ym. 2019, 35, 41.)

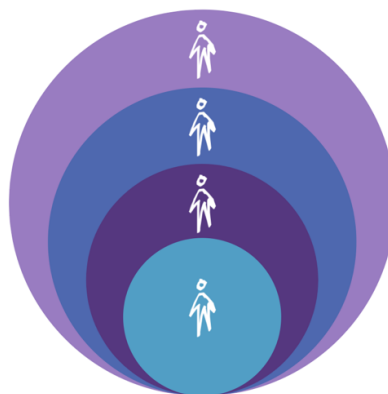
1. Ihmislähtöisyys: kehittämisen keskiössä ja lähtökohtana on aina ihminen (tänä päivänä myös ympäristö).
2. Oikean ongelman ratkaisu: käytetään aikaa oikean ongelman tunnistamiseen ja määrittelyyn kysymällä ”miksi”.
3. Tutkiva ja kehittävä ote: pienten yksityiskohtien, tiedostamattomien tarpeiden ja empatian hyödyntäminen inspiraation ja innovaation lähteenä.
4. Työvaiheiden toisto eli iteratiivisuus: kehittämisprosessin työvaiheita toistetaan niin kauan, kunnes toimiva ratkaisu löytyy (vastakohta vesiputousmallille).
5. Intuition ja analyttisyyden vuoropuhelu: ensin luodaan uudenlaisia ideoita ja vaihtoehtoja intuition, mielikuvituksen ja asioiden vapaan yhdistelyn avulla – sitten testataan, arvioidaan ja karsitaan parhaimman vaihtoehdon tunnistamiseksi (divergenssi – konvergenssi).
6. Protoilu ja testaus: tuotteen tai palvelun testaaminen hahmomallien ja visualisointien avulla, jotta epäonnistumiset olisi mahdollista löytää aiemmin.
7. Yhteiskehittäminen: asiakas otetaan mukaan kehittämiseen tasaveroisena kehitystiidin jäsenenä. Henkilökunnan osallistuminen puolestaan lisää arvostuksen tunnetta ja sitoutumista sekä sopeuttaa muutokseen vähentämällä muutosvastarintaa.
8. Monialaisuus: eri alojen asiantuntijoiden hyödyntäminen kehitystyössä, jotta liiketoiminnalliset päämäärät, teknologiset mahdollisuudet ja ihmisten tarpeet onnistutaan muotoilla toimivaksi kokonaisuudeksi.

Ajattelun peruskäsitteeksi tutkimukseen valittiin ihmislähtöisen ajattelun sijaan asukaslähtöinen ajattelu. Asukaslähtöisyys sitoo paikkaan enemmän kuin ihmislähtöisyys ja pitää kohtuullisesti sisällään myös paikallisen järjestökentän sekä jossain määrin myös paikalliset yrittäjät. Käyttäjälähtöisyys olisi kertonut paremmin eri käyttäjäryhmien tarpeiden ymmärtämisestä, mutta käyttäjästä puhuminen tuntui etäiseltä. Asiakaslähtöisyys olisi puolestaan viitannut enemmän liiketoimintaan.

Palvelumuotoilija Wim Rampen (2020) määrittelee asiakastarpeiden tasot ymmärryksen yksityiskohtien mukaan (kuvio 1). Hän painottaa ymmärrystä siitä, missä roolissa ihminen kulloinkin on. Käyttäjistä puhuttaessa tarkastellaan pienimpiäkin käyttäjäkokemuksen yksityiskohtia eli kontaktipisteitä. Asiakkaasta puhuttaessa tarkeastellaan palvelukokonaisuutta, ja sitä kuinka asiakasta tulisi palvella positiivisen kokemuksen luomiseksi. Kuluttajasta puhuttaessa tarkastellaan sitä, mitä kuluttaja arvostaa ja mitä hyötyjä hän tavoittelee. Ihmisestä puhuttaessa tarkastellaan arkea, siihen liittyviä haasteita ja innovoidaan uusia ratkaisuja. Rampenin luokittelun mukaan asukas sijoittuisi kehän uloimmalle laidalle, josta se voi valua kohti yksityiskohtaisempaan ymmärrystä. Esimerkiksi jokin tietty alue, jota kutsutaan tässä tutkimuksessa paikaksi, on palvelukokonaisuus, jonka muotoilulla pyritään positiiviseen kokemukseen asiakasymmärryksen tavoin. Ehkä asia voidaan nähdä niin, että mitä pienempi paikka on kyseessä, sitä yksityiskohtaisempaa ymmärrystä tarvitsemme. Yksityiskohtiin tarkertuminen ei kaupunkisuunnittelussa ole aina eduksi, koska kenttä on valtava. Suurin osa tarpeista liittyy kuitenkin pieniin yksityiskohtiin. Tarvitaan penkki, pusikon raivausta ja niin edelleen.

## ► *Designing at the right altitude*

Understand how people behave in different roles, as humans, consumers, customers, and users.



**Human**  
Designing services for the needs of people in their context

**Consumer**  
Designing compelling propositions in a competitive market

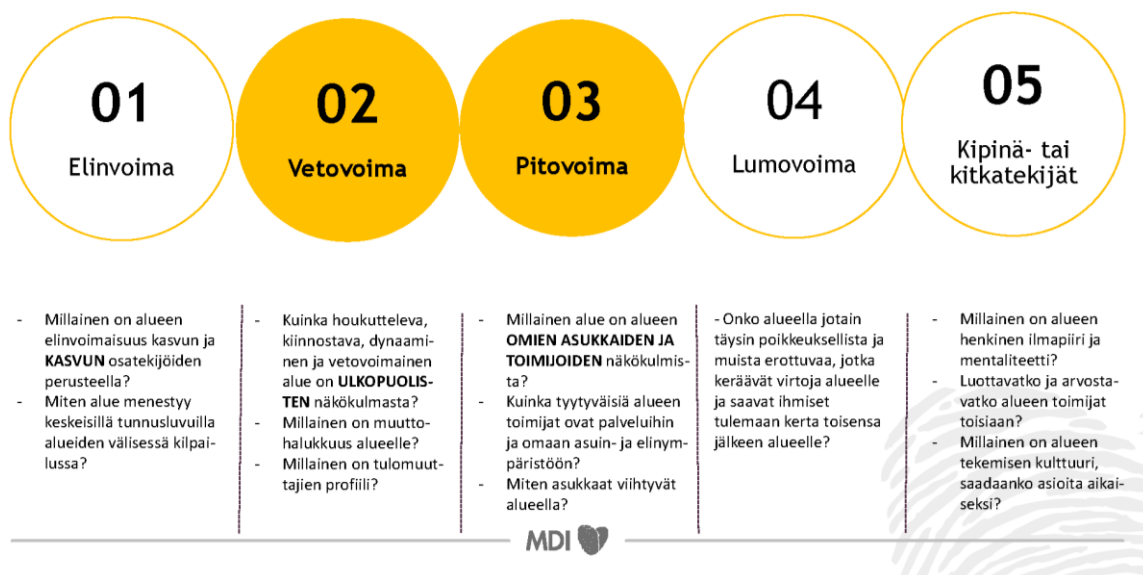
**Customer**  
Designing journeys that engage, delight and retain

**User**  
Designing great interfaces and interactions

live|work

Kuvio 1. Asiakastarpeiden tasot (Rampen 2020)

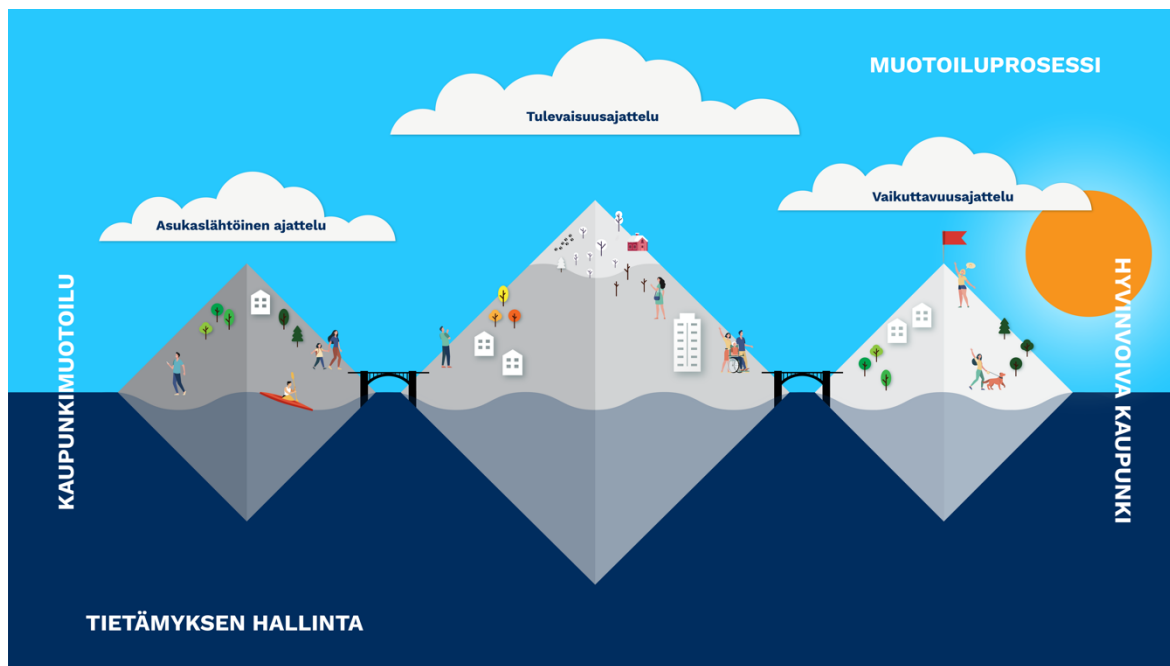
Asukaslähtöisyyden puolesta puhuu myös Timo Aro (2021) kukoistavan alueen viitekehyyksessä (kuvio 2). Pitovoima on tärkein. Se on alueen paras valttikortti siihen, miten alueesta puhutaan ulkopuolisille ja se on pitkälti kunnan omissa käsissä. Pitovoimalla tarkoitetaan sitä, kuinka viihtyisä asuin- ja elinympäristö on asukkaiden, toimijoiden, yhteisöjen ja yritysten näkökulmasta. Vetovoimalla tarkoitetaan alueen kiinnostavuutta, houkuttelevuutta, dynaamisuutta ja vetovoimaisuutta ulkopuolisten näkökulmasta. Lumovoimalla tarkoitetaan jotain poikkeuksellista, mikä herättää suuria tunteita ja saa ihmiset tulemaan uudestaan. Kipinä- ja kitkatekijöillä tarkoitetaan sitä, saadaanko alueella aikaan päätöksiä ja kuinka yksimielisiä olemme. Elinvoimalla tarkoitetaan perinteisiä kasvuun liittyviä osatekijöitä, kuten työllisyyskehitystä, väestökehitystä, koulutustasoa, liikenneyhteyksiä, tutkimusta ja tuotekehitystä. Kaikkea sellaista, mistä muodostuu alueen kasvun perusta, jota voidaan mitata ja vertailla. Yleensä elinvoimatekijöistä on paljon tietoa saatavilla.



Kuvio 2. Kukoistavan alueen viitekehys (Aro 2021)

Ajattelun perustaksi on tänä päivänä tuotava myös ympäristölähtöisyys, mutta ympäristölähtöisyys käsitteenä olisi painottanut ekologisuutta pyyhkien asukaslähtöisyyden takalalle. Ympäristöasiat huomioidaan kaupunkisuunnittelussa usein myös paremmin kuin asukastarpeet. Tehdään luontoselvityksiä, lepakkoystävällistä valaistusta ja niin edelleen. Ympäristölähtöisyys oltaisiin voitu sitoa asukaslähtöisyyteen paikallälähtöisellä ajattelulla (place-led approach), jolla tarkoitetaan karkeasti paikan sosiaalisen pääoman rakentumista (Project for Public Spaces 2018a, 20). Paikalläläinen kehittäminen (place-led development) pitää sisällään ihmislähtöisyyden ja julkisen tilan lisäksi ilmastokestävyys, luonnon, terveyden, lapsiystävällisyyden, yhteisön rakentamisen ja luovuuden (Karssenber 2020,

194). Paikkalähtöisyys käsitteenä olisi asukkaille, kaupunkiorganisaatiolle ja päättäjille kuitenkin varsin vieras ja asukaslähtöisyyden nähtiin pitävän sisällään ihmismielen ymmärtämisen ja vaikuttamisen mahdollisuudet ympäristöasioissa. Asukaslähtöinen ajattelu tuotiin viitekehukseen ajattelun peruskäsitteeksi (kuvio 3).



Kuvio 3. Viitekehys (Kumpulainen 2022)

Asukaslähtöisellä ajattelulla saadaan ymmärrystä pääosin vain nykytilasta ja siksi sen rinnalle tarvitaan tulevaisuusajattelua. Tulevaisuusajattelun avulla on mahdollista saada ymmärrystä kaukaisestakin tulevaisuudesta, mikä on kaupunkisuunnittelulle hyvin tärkeää. Tulevaisuusajattelu on muotoiluajattelun tapaan kattotermi, joka kuvaa systemaattista ja organisoitua tulevaisuuden ajattelua, tutkimista ja suunnittelua organisaatiossa. Tulevaisuusajattelun avulla pyritään huomiomaan erilaiset muutosvoimat ajoissa. Tulevaisuutta ei voi ennustaa, mutta erilaisiin tulevaisuuksiin voi varautua. Tulevaisuuksien tutkimisella pyritään luomaan hyvin perusteltuja vaihtoehtoisia näkemyksiä päätöksenteon tueksi siihen kehitettyjen menetelmien avulla. (Koskelo 2021, 21–24, 26, 34.)

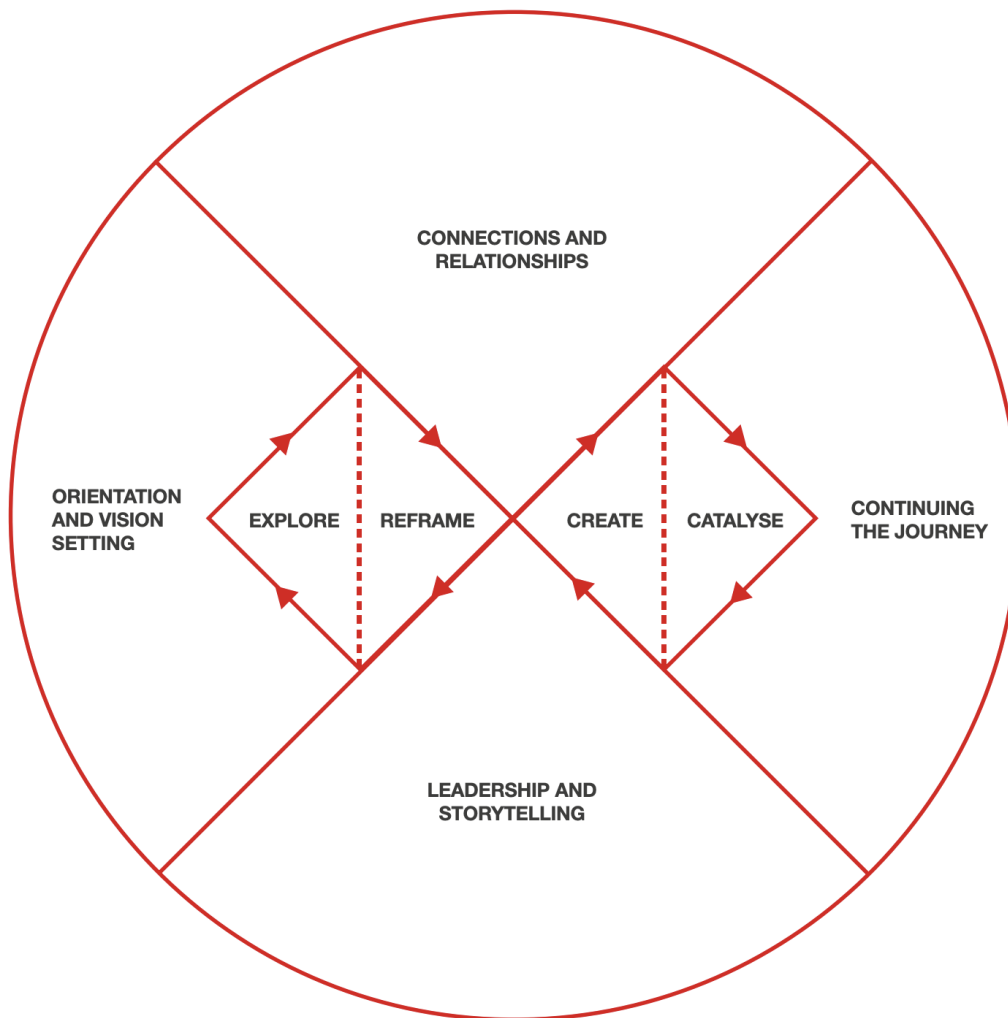
Asukaslähtöisen ajattelun ja tulevaisuusajattelun lisäksi ajatuspilviin tuotiin vaikuttavuusajattelu. Vaikuttavuusajattelu perustuu logiikkaketjuun panos (input), tuotos (output), vaikutus (outcome), vaikuttavuus (impact). Panoksella tarkoitetaan resursseja ja budjettia, ja tuotoksella sitä, mitä panoksella on tehty. Vaikutus kertoo, mitä muutoksia kohdeyleisössä saatiin aikaan lyhyellä aikavälillä, mutta vaikuttavuus muutoksesta näkyy vasta vuosien päästä. Vaikuttavuus jää käytännön tasolla usein mittaamatta pitkän aikavälin ja systeemisyiden

takia. Silloin ei lopulta edes tiedetä, ovatko seuraukset sitä, mitä alun perin lähdettiin hakemaan. Vaikuttavuuden mittaamista lähestytään tutkimuksessa huolella valittujen vaikutusten kautta ja luottamalla, että niiden vaikuttavuus on positiivinen. (Aistrich 2014.)

### 3.2.1 Muotoiluprosessin ja tietämyksen hallinta

British Design Councilin vuonna 2005 julkaisema tuplatimantti-malli (double diamond) on universaali muotoiluajattelun prosessia ja luovaa ongelmanratkaisua kuvaava malli. Tuplatimantti kuvaa hyvin sen, että prosessit eivät ole lineaarisia ja välillä on palattava taaksepäin. Timantin muoto kertoo taas siitä, kuinka ensin on hyvä tutkia asiaa hyvin laajalla näkökulmalla, mutta lopuksi on tehtävä rajaus. Rajaukseen tähtäävä analyttinen ja arvioiva konvergentti ajattelu on tyypillistä länsimaalaisille ihmisille, mutta se ei toimi kovin hyvin, jos halutaan tutkia tulevaisuutta ja luoda uudenlaisia ratkaisuvaihtoehtoja. Siksi tarvitaan intuition, mielikuvituksen ja asioiden vapaaseen yhdistelyyn perustuvaa divergenttiä ajattelua. Divergenttivaiheessa luodaan vaihtoehtoja ja konvergenttivaiheessa vaihtoehtoja testataan, arvioidaan ja karsitaan. Ensimmäisessä timantissa keskitytään oikean ongelman määrittelyyn ja toisessa timantissa ongelman ratkaisuun oikealla tavalla, mikä tarkoittaa usein ratkaisujen testaamista hyvin aikaisessa vaiheessa. Mallin neljä päävaihetta ovat: löydä, määritä, kehitä ja toteuta. (British Design Council 2019; Koivisto ym. 2019, 39, 40.)

Tuplatimantista ja sen vaiheista on tehty paljon erilaisia variaatioita, joista viimeisin on British Design Councilin vuonna 2021 julkaisema systeemisen suunnittelun malli, joka mahdollistaa kestävän elämisen (systemic design framework). Malli asettaa suunnittelun ytimeen ihmisten lisäksi planeetan (kuvio 4, sivu 19). Mallin kuusi keskeistä periaatetta ovat ihmis- ja planeettalähtöisyys, turvallinen osallisuus, lähentäminen ja loitontaminen, kokoava yhteistyö, ideoiden testaaminen ja kehittäminen, uudelleen käytettävyys ja uudistaminen. Mallin neljä suunnittelun päävaihetta ovat: tutki (explore), määrittele uudelleen (reframe), luo (create) ja katalysoi (catalyse). (British Design Council 2021, 43, 50–51.)



Kuvio 4. Tuplatimantti systeemisen muotoilun viitekehyksessä (British Design Council 2021, 46)

Systeeminen muotoiluprosessi alkaa toiveikkaan ja arvopohjaisen vision luomisella, ison kuvan ja kontekstin ymmärtämisellä ja suunnittelu- ja arvoperiaatteiden määrittelyllä (orientation and vision setting). Periaatteiden määrittelyssä auttavat kuusi edellä mainittua periaatetta ja vision luomisessa esimerkiksi YK:n kestävän kehityksen 17 tavoitetta. Tässä vaiheessa määritellään myös, miten luonto nähdään sidosryhmänä ja mitä pitää arvostaa, mitata ja huomioida, että muutos tapahtuisi kestävästi. Seuraavassa vaiheessa (leadership and storytelling) työ yhdistetään kontekstiin, johtamiseen ja organisaation arvoihin, kuten toimintatutkimuksessa on tapana. Tarkoituksena on rakentaa avointa yhteistyötä. Kolmannessa vaiheessa (connections and relationships) jatketaan jaetun ymmärryksen rakentamista siihen kuuluvassa yhteisössä. Prosessin viimeisessä vaiheessa matkaa reflektoidaan ja jatketaan tuplatimantin sisällä (continuing the journey), eli tutkitaan lisää, määritellään uudelleen, luodaan ja katalysoidaan. (British Design Council 2021, 48–49.)

Tietämyksenhallintaa lähestytään käsitteellä Knowledge management (KM), jolla tarkoitetaan tietämyksen syntyyn ja jalostamiseen liittyvien prosessien kehittämistä ja hallintaa organisaatiossa. Tässä tutkimuksessa keskitytään hiljaisen tiedon hallintaan organisaatiossa, mikä on yksi tietämyksenhallinnan perustehtävistä. Tietämyksenhallinnan sijaan voitaisiin puhua myös tiedolla johtamisesta tai osaamisen johtamisesta. (Pulkkinen 2003, 36, 39, 40.) Hiljaisen tiedon käsitteen (tacit knowledge) loi unkarilainen lääketieteen tutkija Michael Polanyi. Tacit tulee latinan kielen sanasta tacitus, jolla tarkoitetaan muun muassa sanatonta, käsittelemättä jätettyä, huomaamatonta ja hiljaista. Englannin kielessä tacit merkitsee ihmistä, joka on hiljainen, eikä sano mitään. Termillä voidaan kuvata myös sitä, mitä ymmärretään ilman puhetta tai sitä, mistä ei puhuta. Täsmällisellä eli eksplisiittisellä (explicit) tiedolla tarkoitetaan puolestaan eksakteja asioita, kuten kirjoitettuja sanoja tai karttoja. (Koivunen 1997, 76–78.).

Polanyin teorian mukaan ihminen tietää hiljaisen tiedon kautta, milloin täsmällinen tieto on totta. Hiljainen tieto näyttäytyy ihmisten toiminnassa ja on kaiken tietämisen perusta. Ihminen toimii vaistonvaraisesti, alitajuisesti ja tiedostamattomasti hiljaisen tiedon varassa. Yksilön subjektiiviseen tietoon liittyy aina kollektiivinen hiljainen tieto, joka siirtyy yksilölle jäljittelyn, samaistumisen ja tekemisen kautta. Esimerkiksi arvot ovat tällä tavoin siirtyvää hiljaista tietoa. (Koivunen 1997, 75–78, 84.) Filosofian tohtori ja uskontotieteilijä Hannele Koivunen määrittelee hiljaisen tietoon sisältyvän kaikki se geneettinen, ruumiillinen, intuitiivinen, myyttinen, arkkityyppinen ja kokemusperäinen tieto, joita ihmisillä on. Se on käsien taitoa, ihon tietoa ja aivojen syvien kerrosten tietoa, joka ohjaa ihmisen valintoja tietovirrassa. Hiljainen tieto kertoo, milloin taikina on sopivasti vaivattu, miten sureva ihminen kohdataan ja miten itkevää vauvaa hoidetaan. (Koivunen 1997, 78–79.) Hiljainen tieto tulee esiin eleinä ihmisen toiminnassa ja arjen kohtaamisissa, joita elämäkokemuksen myötä kirkastuneet arvot ohjaavat (Lindberg 2005, 19).

### 3.2.2 Kaupunkimuotoilu hyvinvoinnin edistäjänä

Knut Selberg ja Arne Sodal määrittelivät kaupunkimuotoilun vuonna 1992 seuraavasti: ”Kaupunkimuotoilu on taito muotoilla fyysinen ympäristö yleispiirteisesti ja kokonaisuutena ennen yksittäisten rakennusten tai ympäristön muiden osatekijöiden muotoilua.” Kaupunkimuotoilun peruselementteinä nähtiin tuohon aikaan tiet ja kadut, mikä todistaa hyvin sen, että historiakäsityksemme lähtökohtana on aina oma aikamme ja tilanteemme. (Selberg ym. 1992, 5, 9.) Parinkymmentä vuotta myöhemmin kaupunkimuotoilun professori Kim Dovey loi kirjassaan *Urban Design Thinking* (2016) kaupunkimuotoilulle ajattelun viitekehyksen nimeltä DMA. Viitekehyksen mukaan hyvät kaupungit ovat tiheitä (density), sekoittuneita (mix) ja helposti kuljettavia (access), ja kaupunkeja tulisi tarkastella näiden kolmen

linssin läpi. Sekoittuneisuus voi olla toiminnallista, muodollista ja sosiaalista. Toiminnallisella sekoittumisella tarkoitetaan työn, asumisen ja vierailun sekoittumista. Sosiaalisella sekoittumisella tarkoitetaan erilaisten sosiaalisten ryhmien sekoittumista. Muodollisessa sekoittumisessa pyritään kerroksellisuuteen, mikä tarkoittaa erilaisten tonttien ja rakennusten sekoittumista. (Dovey 2016, 15, 25–30.)

Doveyn sijaan kaupunkimuotoilun isäksi voitaisiin kuitenkin kutsua arkkitehti Jan Gehliä. Kirjassaan Ihmisten kaupunki (2016) Gehl tarkastelee kaupunkia ihmisten kokemana. Hänen mukaansa kaupungin kiinnostavin nähtävyys on ihminen, joka luotu liikkumaan jalan. Kävely on kaiken alku ja juuri, sillä kävellessä elämän koko kirjo avautuu. Kaupunkisuunnittelun asiakas on siis suoraviivaisesti eteenpäin ja horisontaalisesti liikkuva kävelijä ominaisuuksineen, kykyineen ja rajoitteineen. Gehl myös toteaa oivallisesti kuolleen kadun olevan kuin tyhjä teatteri, jonka esityksessä täytyy olla vikaa, koska yleisö puuttuu. Ihmiset tulevat sinne, missä on muita ihmisiä. Ihmisten määrä ei kuitenkaan ole tärkeintä, mutta ihmiselle pitää syntyä tunne, että paikka on asuttu ja sitä käytetään. Merkityksellistä on myös julkisessa tilassa vietetty aika ja aikaa menee kauemmin, kun liikutaan jalan. Määrällisesti voidaan houkutella ihmisiä lisää kaupunkitilaan tai laadullisesti viettämään aikaa enemmän esimerkiksi hidastamalla liikennettä. Kesto ja laatu parantavat kaupunkitilaa kaikille. (Gehl 2016, 19, 25, 33, 62, 64, 71, 73.)

Gehlin mukaan kaupunkitilaa pitäisi tarkastella fyysisestä, toiminnallisesta ja psykologisesta näkökulmasta, jos kaupunkitilan halutaan toimivan niin, että ihmiset nauttivat siitä. Näitä tekijöitä sitten vahvistetaan visuaalisen suunnittelun avulla. Toiminnallisuus ja visuaalisuus tekevät saumatonta yhteistyötä. Huomio pitää kiinnittää ensin elämään, sitten tilaan ja tämän jälkeen vasta rakennuksiin. Yläviistosta ja ulkoa päin lähtevä suunnittelu on korvattava uusilla alhaalta ja sisältä päin lähtevillä toimintatavoilla. Ihmislähtöisen kaupunkisuunnittelun viisi periaatetta ovat Gehlin mukaan toimintojen lyhyet etäisyydet, erilaisten toimintojen sekoittaminen, kävelyn- ja pyöräilyn houkuttelevuus, sisä- ja ulkotilojen vuorovaikutus ja viivyttäminen. (Gehl, 2018, 181, 198, 232.) Kaupungin toiminnot hän jaottelee välttämättömiin, valinnaisiin ja sosiaalisiin. Välttämättömiä toimintoja ovat työ- ja koulumatkat, bussin odottelu, tavarankuljetus asiakkaille ja niin edelleen. Kadulla kuljeskelu, maisemasta tai säästä nauttiminen istuen ja kaupungin tarkkailu seisokseen ovat valinnaisia toimintoja. Sosiaalisista toiminnoista yleisimpiä ovat passiiviset katseluun ja kuunteluun perustuvat kontaktit, ihmisten ja tapahtumien tarkkailu, tervehtiminen, rupattelu, lasten leikki, nuorten hengailu, torikauppa ja niin edelleen. (Gehl 2018, 19–23.)

Tässä tutkimuksessa kaupunkimuotoilulla tarkoitetaan kaupungin kokonaisvaltaista kehittämistä muotoilun työotteella eli asukaslähtöisyydellä. Kaupunkimuotoilu on

muotoiluajattelua hyödyntävä osaamisala, jossa asukkaat, paikalliset yritykset ja yhteisöt nähdään oman ympäristönsä asiantuntijoina ja kaupunkia muotoillaan yhdessä heidän kanssaan. Kaupunkimuotoilija on ymmärryksen tulkki, tutkija, innostaja ja kehittämisen fasilitoija. Kaupunkimuotoilulla pyritään edistämään asukkaiden ja ympäristön hyvinvointia, ja hyvinvoiva kaupunki on ennen kaikkea terveellinen.

Tutkimuksen viitekehys (kuvio 3, sivu 17) on tutkimustulos. Viitekehys muuttui monta kertaa tutkimuksen aikana toimitutkimukselle ominaiseen tapaan. Tutkimuksen alussa oli tarkoitus tarkastella organisaation muutoskyvykkyyttä, muotoilun kypsyystasoa ja muotoilun hyödyntämisen mahdollisuuksia. Muotoilun kypsyystason ja muutoskyvykkyuden tarkastelu siirtyivät pian taka-alalle, mutta muotoilun hyödyntämisen mahdollisuuksien tutkiminen jäi. Seuraavassa vaiheessa käydään läpi, miten viitekehyksessä olevaan prosessimalliin päädyttiin ja mitä se tarkalleen pitää sisällään.

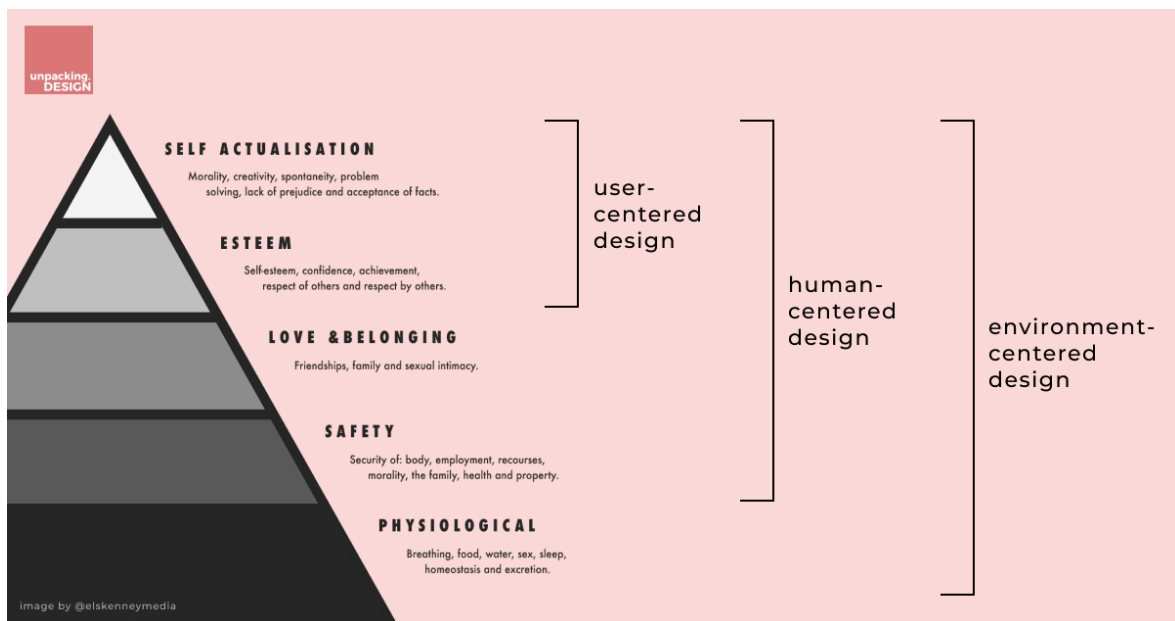
## 4 Ymmärrys ratkaisusta

### 4.1 Kanvaasi projektinhallintaan

Prosessin kehittäminen ja päiväkirjan kirjoittaminen alkoivat helmikuussa 2021 Ilmastonmuutoksen ympäristövaikutukset -kurssin yhteydessä. Tehtävänä oli kirjoittaa raportti, jossa käsiteltäisiin ilmastonmuutoksen lieventämistä tai siihen sopeutumista. Kurssin lopputuloksena syntyi työpohja eli kanvaasi ympäristölähtöisen suunnittelun tueksi. Kehittämistyössä hyödynnetään usein erilaisia työpohjia, jotka helpottavat ison kuvan hahmottamista ja kiteyttämistä. Organisaation työkalupakissa voisi olla valmis nopeasti täytettävä ja yhdellä silmäyksellä hahmotettava projektisuunnitelmapohja tai prosessikuvaus, jota kaikki voisivat hyödyntää omaehtoisesti hyvin matalla kynnyksellä.

Tutkielmassa tarkasteltiin muotoilun työkalujen ja menetelmien soveltuvuutta ilmastotyöhön. Päästövähennystavoitteiden ja ilmastotiekarttojen sijaan tutkielmassa keskityttiin ilmastonmuutoksen kokonaisvaltaiseen huomioimiseen osana projektinhallintaa. Ilmastojohtamisen sijaan tavoiteltavampaa olisi löytää keinoja ilmastonäkökulman saattamiseksi osaksi arkea. Muotoilun kokonaisvaltainen tulokulma, ratkaisukeskeisyys, iteratiivisuus ja visuaalisuus mahdollistavat notkeampien toimintatapojen ja työkalujen hyödyntämisen muutosjohtamisen tukena.

Ilmastonmuutoksen myötä ihmislähtöinen ajattelu on pikkuhiljaa siirtymässä kohti planeettalähtöistä suunnittelua (planet centric design), jota kutsutaan myös ympäristölähtöiseksi suunnitteluksi (environment-centered design, ECD). Ajattelutavan mukaan ihminen tulisi nähdä erottamattomana osana luontoa, koska ihmisen toiminnot ovat täysin riippuvaisia luonnosta ja sen kiertokulusta, kuten ilmasta, vedestä ja ruoasta (kuvio 5, sivu 24). Ilman näitä perustarpeita ei myöskään voida täyttää ihmisen ylempiä tarpeita, kuten turvallisuuden, yhteenkuuluvuuden, avunannon ja itsenä toteuttamisen tarpeita. (Sznel 2020a.)

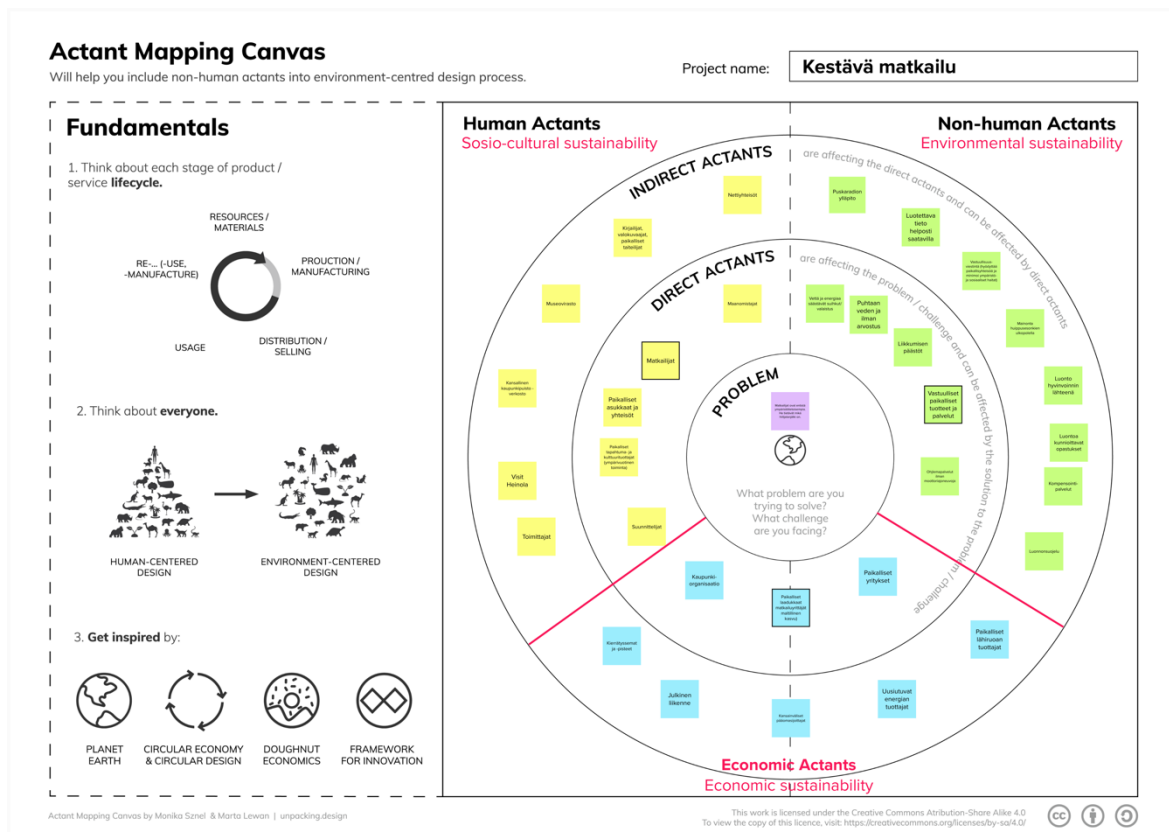


Kuvio 5. Maslow'n tarvehierarkia ja ympäristölähtöinen suunnittelu (Sznal 2020a)

Luonto siis selviää ilman ihmistä, mutta Ihminen ei selviä ilman luontoa. Ympäristölähtöisessä suunnittelussa on kyse ekologisten ja sosiaalisten asioiden yhteistarkastelusta eli ekososiaalisesta lähestymistavasta, jonka mukaan elämän edellytysten turvaaminen tuleville sukupolville on tärkein poliittisen päätöksenteon kriteeri (Salonen & Bardy 2015, 6–7). Tämä on myös keskeinen kestävän kehityksen periaate.

#### 4.1.1 Kanvaasien benchmarkkaus

Ympäristölähtöisessä suunnittelussa ympäristön eri osa-alueet voidaan kuvitella sidosryhmiksi ihmisten tapaan ja niitä kohtaan voidaan muodostaa empatiaa. Ympäristöempatialla varmistetaan, että luonnon tarpeita ei unohdeta tuotteiden tai palveluiden suunnittelussa. Hyvä esimerkki ympäristöempatian muodostamisesta on puolalaisen antropologi ja palvelumuotoilija Monika Sznalin kehittämä ekosysteemikarttaa (actant mapping canvas, kuvio 6, sivu 25).



Kuvio 6. Ekosysteemikartta (mukaelma Sznal 2020a)

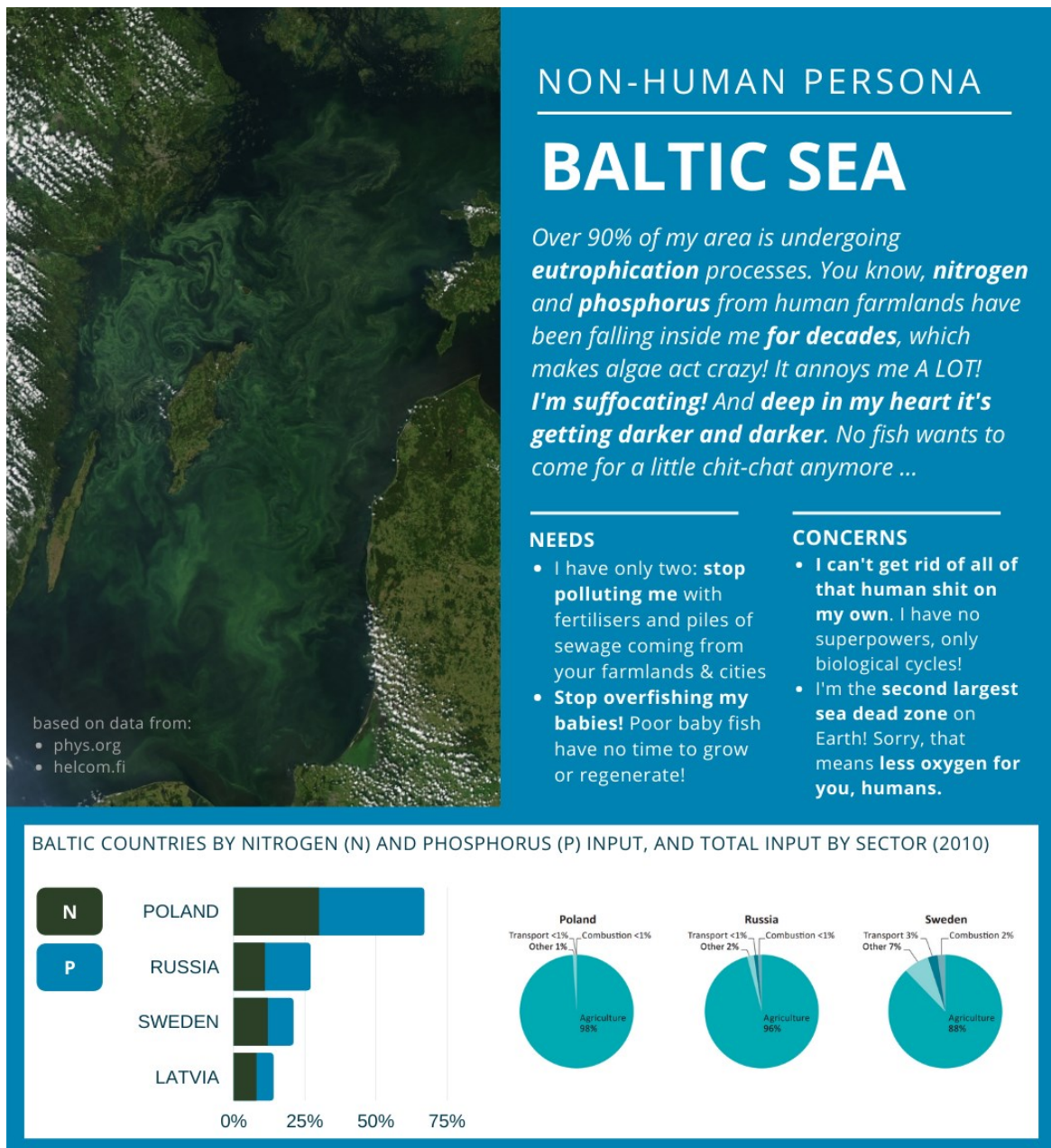
Ekosysteemikartta on systeemikartta (system map) eli visuaalinen esitys systeemiin kuuluvista ainesosista, kuten ihmisistä, markkinointiviestinnän kanavista, tuotteista ja paikoista sekä niiden vuorovaikutussuhteista. Systeemikartta voi sijoittua nykyhetkeen, mutta sen avulla voidaan hahmottaa myös tulevaisuuden skenaarioita, jotta muutosten vaikutuksia olisi helpompi tunnistaa. Systeemikartta on yleisnimitys erilaisiin tarkoituksiin luoduille sidosryhmien kuvaamiselle. Ekosysteemikartta (ecosystem map), sidosryhmäkartta (stakeholder map) ja arvoverkkokartta (value network map) ovat tunnetuimpia systeemikarttoja. Sidosryhmäkartta vastaa kysymykseen: ”Ketkä ovat tärkeimmät ihmiset ja organisaatiot, jotka liittyvät aiheeseen?”. Sidosryhmäkartta muuttuu arvoverkkokartaksi, kun arvon siirtyminen yhdistetään karttaan esimerkiksi nuolin. Ja kun sidosryhmäkarttaan tai arvoverkkokarttaan lisätään ihmisten ja organisaatioiden lisäksi esimerkiksi käyttöliittymiä, alustoja, paikkoja tai koneita, kutsutaan karttaa ekosysteemikartaksi. Kuviossa 6 ekosysteemikartan keskelle on sijoitettu ongelma ja uloimmille kerroksille suorat sekä epäsuorat sidosryhmät. Ekosysteemikartalle voidaan sijoittaa myös tärkeät ja ei niin tärkeät sidosryhmät tai esimerkiksi asiakkaat, sisäiset ja ulkoiset sidosryhmät. (Stickdorn ym. 2018, 58–63.)

Ekosysteemikarttaa testattiin temalla kestävä matkailu, koska luontoa hyödynnetään matkailussa erityisesti ja se edellyttää ympäristö- ja sosiokulttuuristen vaikutusten vahvaa hallintaa ja resursseista huolehtimista. Ekosysteemikarttaa täytettiin sisältä ulos päin

aloittamalla haasteesta tai ongelmasta. Haasteeksi kirjattiin keskelle: ”Matkailijat ovat entistä ympäristötietoisempia. He tietävät mikä hiilijalanjälki on.” Tämän jälkeen siirryttiin toimijoihin (actant), joihin kyseinen haaste vaikuttaa suoraan, jonka jälkeen siirryttiin ulomalle kehälle epäsuoriin toimijoihin. Lopuksi etsittiin myös syy-seuraussuhteita. Alkuperäisessä kanvaasissa oli kaksi sektoria: ihmiset (human actants) ja eloton luonto (non-human actants). Testauksen yhteydessä kanvaasiin lisättiin talouden sektori (economic actants), koska kestävässä kehityksessä tulisi huomioida sosiokulttuuristen ja ekologisten vaikutusten lisäksi myös taloudelliset vaikutukset. Teemat on korjattu alkuperäiseen kanvaasin punaisella (kuvio 6, sivu 25). Kanvaasin oikeaoppista täyttämistä tärkeämpää on oivaltaminen. Alla on lueteltu muutamia sidosryhmiä ja toimenpiteitä, mitä kanvaasin testaaminen auttoi oivaltamaan:

- Suora vaikutus ihmisiin ja toimijoihin: matkailijat, suunnittelijat.
- Epäsuora vaikutus ihmisiin ja toimijoihin: kirjailijat, taiteilijat, museovirasto, toimittajat.
- Suora vaikutus luontoon: liikkumisen päästöjen minimointi, puhtaan ilman ja veden arvostus, vastuulliset paikalliset tuotteet ja palvelut.
- Epäsuora vaikutus luontoon: kompensointipalvelut, luotettava tieto, mainonta huipusesonkien ulkopuolella, ympäristöempatiiaa luovat opasteet.
- Suora vaikutus talouteen: paikalliset laadukkaat ja pienet matkailuyrittäjät, paikalliset yritykset, kaupunki.
- Epäsuora vaikutus talouteen: kierrätysasemat ja -pisteet, uusiutuvan energian tuottajat, paikallisen lähiruoan tuottajat.


Systemikarttojen lisäksi ihmislähtöisessä kehittämisessä hyödynnetään usein persoonia, jotta meidän olisi helpompaa hypätä toisten ihmisten saappaisiin. Persoonia on kuvaus kohderyhmän arkkityypistä. Persoonakuvaukseen voi kuulua esimerkiksi kuva, ikä, ammatti, kansalaisuus, asuinpaikka, perhesuhteet ja harrastukset. Usein kuvataan myös elämäntilanne. Vaikka persoonia on fiktiivinen, sen tulee pohjautua aina tutkimukseen. Persoonan avulla voidaan esittää tutkimustuloksia ja lisätä empatiaa kohderyhmää kohtaan. Persoonia voidaan hyödyntää läpi muotoiluprosessin ja ne voivat kehittyä ymmärryksen kasvaessa. (Stickdorn ym. 2018, 40–43.) Hyvä esimerkki persoonan hyödyntämisestä ympäristöempatiassa on Sznelin kehittämä Non-Human Persona, jossa tutkimuksen kohteena on Itämeri (kuvio 7, sivu 27). Itämeri-persoonaan on kirjattu tarpeiden ja huolien lisäksi tilastoja sekä tarinaa, mikä tekee persoonasta mielenkiintoisen, mutta uskottavan (Sznal 2020b).






Kuvio 7. Itämeren persoona (Sznel 2020b)

Persoonia hyödynnetään usein palvelupolkujen kuvaamisessa. Palvelupolulla tarkoitetaan toiminnan vaiheiden kuvausta eli sitä, mitä persoona kokee ennen, aikana ja jälkeen palvelun. Palvelupolun (journey map) kuvaaminen auttaa löytämään palvelun kriittisiä pisteitä ja tutkimaan erilaisia ratkaisumahdollisuuksia. Palvelupolku on lineaarinen vasemmalta oikealle etenevä prosessi, jonka alle voidaan liittää muuttujia, kuten tunteita ja draaman kaaria. (Stickdorn ym. 2018, 44–47.) Palvelupolkukuvausta voisi hyödyntää ilmastonmuutoksen vaikutusten kuvaamisessa, että miten esimerkiksi suomalaisen arkkityypin arkipäivä tarkoittaa ympäristölle pitkällä aikavälillä. Palvelupolkua voitaisiin hyödyntää myös reittien suunnittelussa.

Kehittämistoimenpiteiden positiivisia ja negatiivisia vaikutuksia luontopersonoiin voidaan arvioida esimerkiksi planeettakeskeisen palvelupolun avulla (planet centric user journey, kuvio 8). Kanvaasi kuuluu ohjelmistotalo Vincitin vuonna 2019 kehittämään planeettalähtöiseen työkalupakkiin (Vincit 2019). Systemikartta, persoona ja palvelupolku ovat palvelumuotoilun perustyökaluja, joita voidaan hyödyntää ympäristölähtöisessä suunnittelussa.


 **Planet Centric Design Toolkit**  
How might we understand the planet context of our organisation?

 This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.   This toolkit was created at Vincit, in Finland.

### Planet Centric User Journey

*How sustainable are our user's actions?*

**Description:**  
This tool supports you at considering how your product or service is used by consumers, as you have the power to influence their behaviour to be planet positive or planet negative. Also, it helps you close the scope of your project. Here you can prioritise what problems to focus on now, in regards to your user experience.

 3h - 8h

**Instructions:**

1. This tool requires a lot of space, therefore draw it on a wall or large paper and gather your team around it. Use post-its to add information. You may reorganise the action points as you go.
2. Step into your user shoes and consider their experience. Start with how users get familiar with your product or service. Add all actions until they dispose of your product or service. E.g. how they get to know it, how they acquire it, how they use it, and how they dispose of it.
3. After adding all the actions, discuss if these are planet positive, negative or neutral. Move them up or down to evaluate their impact.
4. Move to the opportunity box and think together of what opportunities might be there to improve this service. E.g. it might be the planet negative actions that you can influence. Also, there might not be any planet positive actions at all, and you should consider how to empower your users to be planet positive while using your product or service.

Planet positive

Actions

Planet negative













Opportunities

Kuvio 8. Planeettakeskeinen palvelupolku (Vincit 2019)

Tunnetuin kanvaasi lienee Alex Osterwalderin vuonna 2005 strategisen johtamisen ja liiketoiminnan konseptoinnin tueksi kehittämä Business Model Canvas (BMC). Kanvaasi koostuu yhdeksästä osiosta, joissa määritellään: arvolupaus, kohderyhmät, markkinointiviestintä, asiakassuhteiden hoitamistyyli, toiminnot arvolupauksen toteutumiseksi, resurssit, yhteistyökumppanit, kustannusrakenne ja kassavirta. (Stickdorn ym. 2018, 76–79.) Nyt ei kuitenkaan oltu kehittämässä liiketoimintaa, joten tarkemman tutkimuksen kohteeksi valikoitui Project Canvas (kuvio 9, sivu 29).

project **canvas**

Project name \_\_\_\_\_ Project owner \_\_\_\_\_

<b>Purpose</b> What is the intent of this project? Why are we doing this project? 	<b>Scope</b> What does this project contain? What does this project not contain? 	<b>Success Criteria</b> What do we need to achieve in order for the project to be successful? How can the Success Criteria be measured? 
<b>Milestones</b> When will we start the project and when is the final deadline? What are the key milestones and when will they occur? How can the milestones be measured? 		<b>Outcome</b> What is the end result? - A goal - A milestone - A reward 
<b>Actions</b> Which activities need to be executed in order to reach a certain milestone? 		
<b>Team</b> Who are the team members? What are their roles in the project? 	<b>Stakeholders</b> Who are all interested in the success of the project? In what way are they involved in the project? 	<b>Users</b> Who will benefit from the outcome of the project? 
<b>Resources</b> What resources do we need in the project? - Financial - Human - Material 	<b>Constraints</b> What are the known limitations of the project? - Financial - Human - Material 	<b>Risks</b> Which risks may occur during the project? How do we treat these risks? 

Copyright © Project Canvas www.projectcanvas.dk

Kuvio 9. Projektikanvaasi (Project Canvas 2014)

Projektinhallinnan ammattilaiset kehittivät projektikanvaasin tutkimalla ja testaamalla suosittuja projektinhallintamenetelmiä. Pyrkimyksenä oli saada kaikki osapuolet samalle sivulle hahmottamaan yksinkertaistettua kuvaa projektista. Projektikanvaasiin valitut kaksitoista osiota ovat: tarkoitus, fokus, mittarit, lopputulos, välitavoitteet, toimenpiteet, roolit, sidosryhmät, kohderyhmät, resurssit, esteet ja riskit. (Project Canvas 2014.) Projektikanvaasi on hyvä pohja, mutta siitä puuttuu tarpeiden tarkempi määrittely eli ihmislähtöisen kehittämisen perusta. Mikä on se tarve tai haaste, mihin ratkaisua haemme ja miten erilaiset ratkaisut vaikuttavat tuleviin sukupolviin? Tarpeiden, haasteiden, ratkaisujen ja vaikutusten määrittely voitaisiin jakaa kestäväen kehityksen mukaan ihmisten, ympäristön ja talouden tasaver-taisuuden näkökulmiin. Lisäksi olisi tärkeää ennakoita, miten ratkaisut vahvistavat positiivisia vaikutuksia ja hillitsevät negatiivisia vaikutuksia ihmisen, ympäristön ja talouden näkökul-masta. Lisäksi roolien jaon sijaan huomiota tulisi kiinnittää tarvittavan osaamisen tunnistami-sen. Myös osallisuudelle ja byrokratian rattaille olisi syytä jättää tilaa.

Hyvä esimerkki vaikuttavuuden huomioimisesta projektinhallinnassa on vaikutusten arvi-ointi -kanvaasi, jonka avulla projekti voidaan suunnitella vaikuttavuuslähtöisesti (kuvio 10, sivu 30). Kanvaasin opastamana käydään läpi vaikuttavuuden tärkeimmät vaiheet, raken-netaan vaikuttavuusmalli tavoiteltavien muutosten saavuttamiseksi ja kootaan mittaristo vaikuttavuuden todentamiseksi. (Tykkyläinen & Repo 2017.)

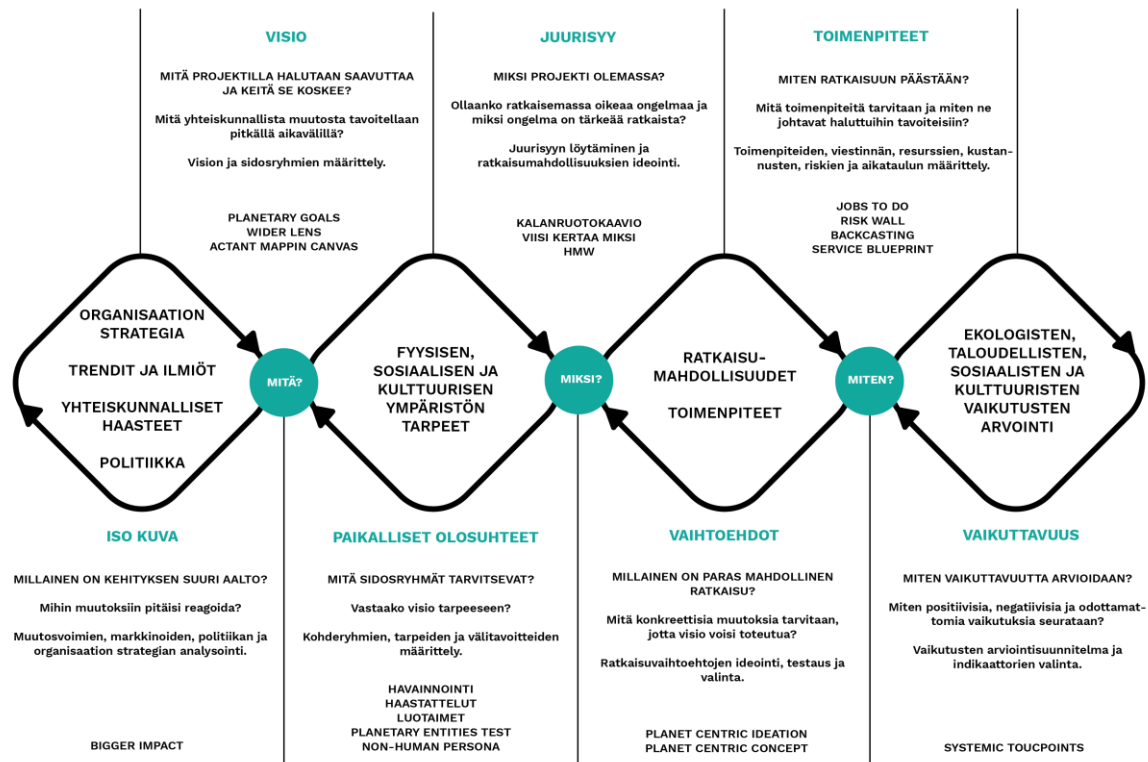


Kuvio 10. Vaikutusten arviointi -kanvaasi (Tykkyläinen & Repo 2017)

Kanvaasi on hiukan vaikeaselkoinen, niin kuin useat kanvaasit. Kanvaasien käyttö ei aina siis ole yksinkertaisimmasta päästä. Esimerkiksi projektikanvaasin käytöstä on tehty 45-sivuinen manuaali. Tässä nouseekin esille fasilitaattorin rooli eli henkilön, joka hallitsee menetelmän ja ohjaa projektin eri osapuolten yhteistä työskentelyä. Kanvaaseja ei ole tarkoitus muutenkaan täyttää yksin, vaan yhdessä projektiorganisaation ja mahdollisesti myös sidosryhmien kanssa. Näin eri näkökulmat nousevat hyvin esille ja yhteisiin tavoitteisiin sitoudutaan paremmin. Kyseessä on vuorovaikutteinen suunnitteluprosessi.

#### 4.1.2 Ympäristölähtöisen kehittämisen -kanvaasi

Ympäristölähtöisen kehittämisen -kanvaasin pohjana oli muotoiluprosessia kuvaava tuplatimantti (kuvio 4, sivu 19). Tuplatimantissa kehitetään todetun tarpeen pohjalta, mutta siinä ei painoteta organisaation strategiaa ja muutosten vaikuttavuuden arviointia. Nelostimantissa (kuvio 11, sivu 31) organisaation strategia sisällytettiin isompaan kokonaisuuteen, jossa tarkasteltiin megatrendejä, ilmiöitä, yhteiskunnallisia haasteita ja poliittista järjestelmää. Vaikuttavuuden arvioinnilla puolestaan viitattiin ennakkovaikutusten arviointiin ja vaikuttavuusketjuun. Nämä kaksi uutta timanttia sijoitettiin ympäristölähtöisen suunnitteluprosessin alkuun ja loppuun.



Kuvio 11. Nelostimantti (Kumpulainen 2021)

Kahden timantin lisäyksellä tuplatimantti muuttui nelostimantiksi. Nelostimantti auttaa hahmottamaan seitsemän projektisuunnittelun kannalta tärkeää vaihetta, jotka limittyvät toisiinsa ja vastaavat kysymyksiin mitä, miksi ja miten. Seitsemän vaihetta on lueteltu alla:

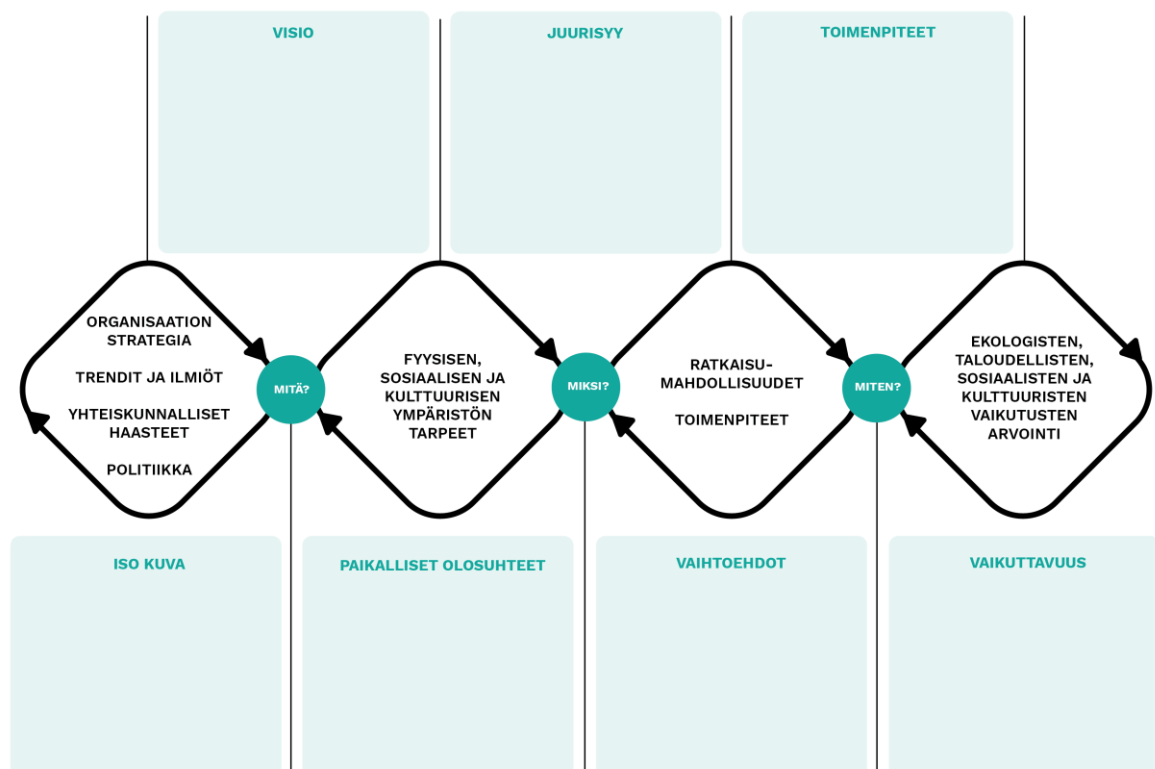
1. **Iso kuva.** Kokonaisuuden kannalta on tärkeää hahmottaa ensin isot muutosvoimat, yhteiskunnalliset ja poliittiset haasteet, lain vaatimukset ja heikoista signaaleista muodostuvat ilmiöt ja megatrendit. Ilmastonmuutos on osa isoa kuvaa, eikä sitä ole mahdollista pienessä kuvassa nähdäkään. Tärkeää on myös löytää organisaation vision, arvojen, mission ja strategian yhteys projektiin. Ison kuvan elementit olisi hyvä löytyä valmiista "salkusta", josta sitten voitaisiin poimia ja priorisoida kehitettävät kokonaisuudet paikalliselle tasolle. Salkusta voisi löytyä myös aiemmat aiheeseen liittyvät tutkimukset ja suunnitelmat.
2. **Visio.** Visiolla tarkoitetaan pitkän aikavälin tavoitetta eli toisaalta myös sitä, mitä tuleville sukupolville halutaan jättää. Visiolla tarkoitetaan myös unelmointia ilman rajoja ja siksi onkin hyvä muistaa, että tässä vaiheessa voi vielä kaikki olla mahdollista. On myös äärettömän tärkeää määrittellä, keitä visio koskee, jotta heidän tarpeitaan voitaisiin tutkia tarkemmin. Sidosryhmiä pohtiessa on hyvä muistaa myös ympäristö, elottoman ja elollisen luonnon tarpeet. Jos visiosta ei löydy yhteyttä strategiaan, on

ehkä syytä herättää keskustelua strategian toimivuudesta. Kriittinen ajattelu on sallittua.

3. **Paikalliset olosuhteet.** Tässä kohtaa tutkitaan sidosryhmien tarpeita ja sitä, vastaako visio tarpeeseen. Visio kaipaa todennäköisesti päivitystä jaetuksi visioksi eli yhteiseksi päämääräksi, jonka jälkeen visiosta voidaan johtaa välitavoitteita. Paikallisilla olosuhteilla tarkoitetaan myös ison kuvan skaalaamista. Esimerkiksi kaupunkisuunnitteluun liittyvissä seminaareissa käsitellään usein trendien vaikutuksia globaalisti ja isoissa kaupungeissa. Suomessa meillä ei kuitenkaan ole suurkaupunkeja, ja Euroopassakin suurin osa kaupungeista on pieniä.
4. **Juurisyys.** Muutosvoimien, vision ja tarpeiden pohjalta mietitään seuraavaksi, että miksi tämä projekti on tärkeä. Samalla varmistetaan, että ollaan ratkaisemassa oikeaa ongelmaa. Kun juurisyy on löydetty, palataan tarvittaessa taakse päin päivittämään visiota ja välitavoitteita, jonka jälkeen voidaan ideoida mahdollisimman monta ratkaisumahdollisuutta. Miksi kysymys on erittäin tärkeä, ja siihen kannattaa palata usein.
5. **Vaihtoehdot.** Ratkaisumahdollisuuksien ideointi tai oikeastaan suunnitelmien tekeminen, on usein se kohta, mistä projektit alkavat. Toki projekti saa aina jostain alkunsa: tarpeesta, toiveesta, ideasta tai esimerkiksi jäsentymättömästä epäpaikasta. Yhteys isompaan kuvaan jää silloin määrittelemättä ja juurisyy löytämättä. Vaihtoehtoja kannattaa ideoida monialaisella tiimillä, jossa on mukana myös sidosryhmiä. Näin varmistetaan, että ratkaisu on oikea ja siihen sitoudutaan. Lopulta suunnitteluvaihtoehtoista valitaan testaamisen kautta paras mahdollinen vaihtoehto, joka vastaa jaettuun visioon.
6. **Toimenpiteet.** Toimenpiteiden määrittelyssä voidaan hyödyntää esimerkiksi backcasting-menetelmää. Menetelmässä luodaan ensin visio, jonka jälkeen pohditaan, mitä täytyy tapahtua, jotta visio voisi toteutua (Koskelo 2021, 98.) Ketjun ensimmäisiin toimenpiteisiin on hyvä lisätä aikaa viestintä- ja dokumentointisuunnitelman tekoon. Kun toimenpideketju tai tiekartta on valmis, käydään se kohta kohdalta läpi. Mitä osaamista tarvitaan, mitkä ovat riskit ja kriittiset hetket, miten missäkin vaiheessa viestitään ja dokumentoidaan, miten mitataan, paljonko koko projekti tulisi kustantamaan elinkaari huomioiden ja mille kustannuspaikoille ne sijoitetaan. Kunkin toimenpiteen kohdalle voidaan määrittää erilaisia määreitä tapauskohtaisesti.
7. **Vaikuttavuus.** Toimenpideketjun määreeksi kannattaa lisätä myös vaikuttavuuden arviointi. Miten kukin toimenpide vaikuttaa ekologiseen, taloudelliseen, sosiaaliseen

ja kulttuuriseen kestävyys. Lopuksi voidaan pohtia, miten ja missä vaiheessa positiivisia, negatiivisia ja odottamattomia vaikutuksia on hyvä seurata. Vaikutukset eivät näy heti.

Kanvaasia voitaisiin hyödyntää karkealla tasolla (kuvio 12) tai sitten kohta kohdalta erilaisia työkaluja hyödyntäen. Esimerkkityökalut on kirjattu prosessikuvaukseen (kuvio 11, sivu 31). Jos pohjaa hyödynnettäisiin vain karkealla tasolla, olisi sen kaveriksi rakennettava vähintään tiekartta, jossa toimenpiteet ja niiden vaikutukset olisi esitetty.



Kuvio 12. Ympäristölähtöisen kehittämisen -kanvaasi (Kumpulainen 2021)

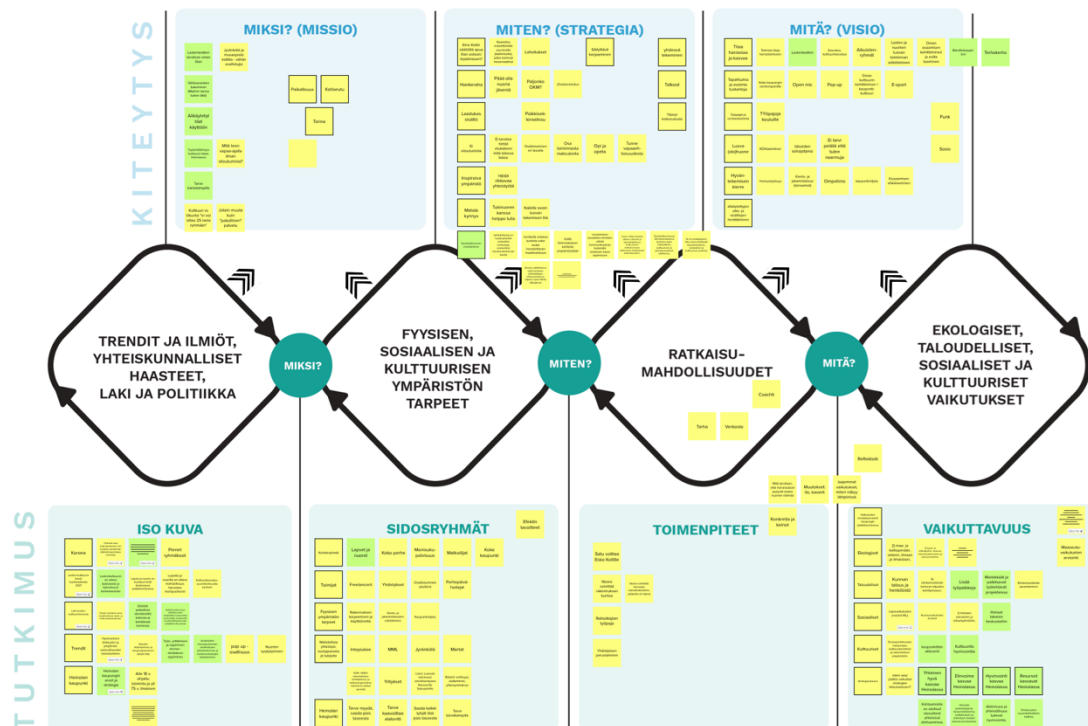
Nelostimantissa systeeminen ja strateginen muotoilu yhdistyvät vaikuttavuuden ketjuun, jonka painopiste on kestävydessä. Työskentelyn tuloksena pitäisi olla kasassa hyvin pu-reskeltu projektisuunnitelma perusteluineen, jonka avulla voitaisiin vakuuttaa ja sitouttaa käyttäjät, päättäjät ja rahoittajat. Onnistuneen projektin kannalta on tärkeää, että suunnitel-malla on hyväksymispäätös ja tuki. Pelkkä tiedoksi vienti ei aina riitä.

Seuraavana askeleena oli kanvaasin ja toimintamallin testaaminen kaupunkisuunnittelupro-jekteissa. Tavoitteena oli, että mallia voitaisiin hyödyntää missä tahansa projektissa. Mallia lähdettiin tarkastelemaan ilmastotyö edellä, sillä ilmastotyö oli organisaatiossa

ajankohtainen ilmastotiekarttatyön valmistelun vuoksi. Kehittämisen suureksi kysymykseksi nousi yllättäen ilmaston sijaan kysymyksenasettelun mitä, miksi ja miten -järjestys. Vastauksia lähdettiin etsimään Simon Sinekin Kultainen ympyrä -teoriasta. Teorian mukaan suunnittelu pitää aina aloittaa vastaamalla kysymykseen miksi. Sen ei pitäisi olla raha, mikä saa meidät aamulla nousemaan sängystä. Raha on tulos. Raha ei inspiroi. Jos joku tarjoaa halvemmalla, asiakas menee rahan perässä. Mutta kun asiakkaalle kerrotaan ensin, miksi me tätä työtä teemme, on suunnitelman myyminen helpompaa. (Sinek 2019, 12–15.)

Miksi-kysymyksellä tarkoitetaan olemassaolon syytä, jota kutsutaan myös termillä purpose. Purpose-termi löytyy myös projektikanvaasin ensimmäisestä kohdassa. Miksi-kysymyksen jälkeen vastataan miten-kysymykseen ja lopuksi vasta mitä-kysymykseen. Miten-kysymyksellä tarkoitetaan arvoja, ohjaavia periaatteita ja toimenpiteitä. Mitä-kysymyksellä tarkoitetaan tuotteita, palveluita ja työtoimintoja. Mitä-kysymys vastaa Sinekin mukaan aivojen rationaalista, analyyttistä ja kielellistä neokorteksia. Miksi puolestaan korreloi limbisen järjestelmän kanssa eli vetoaa tunteisiin, luottamukseen ja lojaaliuuteen, mutta ei kielellisyyteen. Tämä osa aivoista on se, mikä tekee päätöksiä. (Sinek 2019, 117–118.) Kananen puolestaan esittää, että mitä-kysymykset ovat jokaisen tutkimuksen lähtökohta, eikä ilman siihen saatuja vastauksia voi edetä toimintatutkimuksessa (Kananen 2014, 31). Muotoilutoimisto IDEO:n johtaja ja muotoiluajattelun sanansaattaja Tim Brownin mukaan oikea ongelma löydetään kysymällä miksi, eikä mitä. Miksi-kysymys mahdollistaa ongelman ja sen rajauksen uudelleen määrittelyn, jolloin ratkaisulla on innovaation mahdollisuus. (Koivisto ym. 2019, 35, 38.) Mitä ja miten -kysymykset vaihtovat paikkaa useaan otteeseen työn aikana, mutta miksi-kysymyksen paikka ensimmäisenä kysymyksenä vakiintui nopeasti.

Nelostimantin ja kultaisen ympyrän yhdistelmäkanvaasia kokeiltiin Luovan ja kokeilevan toiminnan keskuksen konseptin kehittämisessä maaliskuussa 2021 (kuvio 13, sivu 35). Tavoitteena oli tutkia mallin monikäyttöisyyttä erilaisessa kontekstissa. Testaamisen yhteydessä kultainen ympyrä nostettiin timanttien yläpuolelle missioksi (miksi), strategiaksi (miten) ja visioksi (mitä). Muutos aiheutti muutoksia myös timanttien alapuolelle. Kun muuttaa yhtä palikkaa, se vaikuttaa aina toiseen ja siksi muutoksia pitäisikin tehdä yksi asia kerrallaan. Lopulta timanttien yläpuolelle alkoi muodostua kiteytysosio ja alapuolelle tutkimusosio, mikä vaikutti oikein hyvältä jaottelulta.

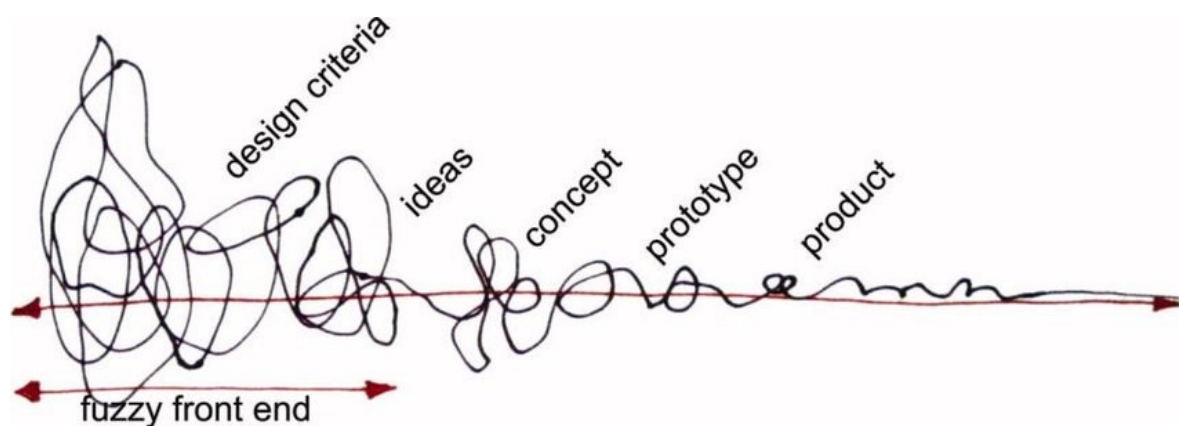


Kuvio 13. Kanvaasin kokeilu (Kumpulainen 2021)

Muokattu kanvaasi oli mukana Luovan ja kokeilevan toiminnan keskuksen kehittämistyöpa- jassa, mutta sitä ei täytetty paikan päällä. Ensimmäinen tapaaminen täytyi vapaasta kes- kustelusta, mikä laittoi miettimään tehokkuuden ja tunnelman välistä suhdetta. Menetelmät ovat keskustelun apuvälineitä, eivät itse tarkoitus. Jos osalliset eivät ole valmiita tai aika ole oikea työpajatyöskentelyyn, on työpajarunko kuin kehittäjän muistilista. Kanvaasi täytettiin lopulta keskustelumuistiinpanojen pohjalta työpajan jälkeen ja esitetyt työpohja jaettiin osallistujille tutkittavaksi ja täydennettäväksi. Kanvaasin muutos auttoi kokonaisuuden jä- sentelyssä, jolloin mission, strategian, vision ja tarinan luominen oli helpompaa. Toki loppu- tulemaan vaikutti myös vuorovaikutus osallisten kanssa oikeassa kontekstissa, mikä on edellytys asukaslähtöiselle kehittämiselle.

Kanvaasia testattiin myös sosiaalisen median muotoiluyhteisöissä. Yhteisöiltä kysyttiin, mi- ten he veisivät mallia eteenpäin ja olisiko mahdollisesti syytä tehdä karsintaa. Palaute oli positiivista ja kannustavaa. Raamia pidettiin vakuuttavana ja erilaisten menetelmien yhdis- telyä prosessiin ansiokkaana. Lisäksi mallin testaamisesta jäi käteen bechmarkattavaa sys- teemisen ja strategisen muotoilun kentiltä. Vuorovaikutuksen seurauksena ydinkysy- mykseksi nousi prosessin massiivisuus. Onko pienellä kaupungilla resursseja näinkin mas- siivisen prosessin läpiviemiseen ja pitäisikö mallia yksinkertaistaa?

Malli esiteltiin myös ilmastotyöryhmälle, mutta osallistujista vain konsultti vakuuttui. Näytti siltä, että kaupunkiorganisaatiossa oli vaikea ymmärtää mallia ja ajatusta sen taustalla. Ehkä tämä juuri kertoi oleellisen muotoilun kypsyydestä organisaatiossa. Asiakaslähtöisyydestä ja palvelumuotoilusta puhutaan, mutta muotoiluajattelu ja muotoiluprosessi ovat vieraita. Nelostimantin testaamisen myötä kehittämisen keskiöön nousi mallin selkeyttämisen tarve sekä tutkimus- ja kiteytysosion jaottelun tarkastelu. Tässä vaiheessa päätettiin myös, että operatiivisen työn suunnittelu rajataan tutkimuksen ulkopuolelle ja työssä keskittään epäselvään alkupäähän (kuvio 14), mikä on kaupunkimuotoilun ydinaluetta.

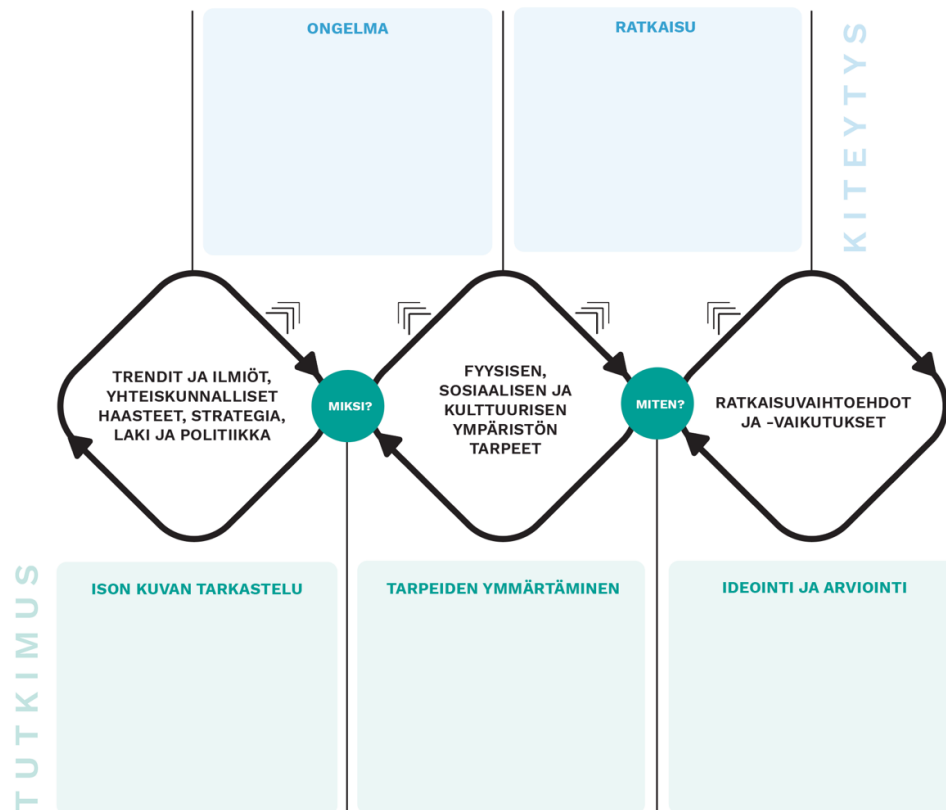


Kuvio 14. Epäselvä alkupää (Sanders & Strappers 2008, 6)

Epäselvällä alkupäällä (fuzzy front end) tarkoitetaan suunnitteluprosessin alkupään kaotisuutta ja suunnitteluongelman uudelleenmäärittelyn mahdollisuutta kesken prosessin. Alkupään tarkoituksena on analysoida ja määritellä ratkaistavat haasteet, mutta samalla myös innostaa. Epäselvän alkupään merkitys lopputuotteeseen on kasvanut viimeisten vuosikymmenten aikana merkittävästi. (Sanders 2008, 2–3).

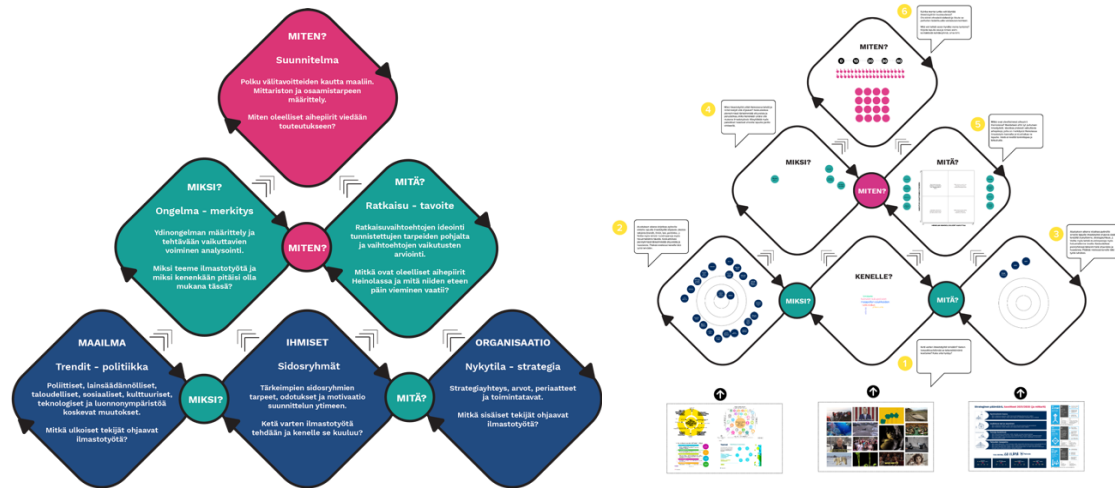
#### 4.1.3 Nelostimantista pyramidimalliin

Nelostimanttia lähdettiin selkeyttämään supistamalla. Ensimmäiseksi kyytiä saivat missio, strategia ja visio. Tilalle mallin yläosaan sijoitettiin ongelma ja ratkaisu, eli tuplastimantti (kuvio 15, sivu 37). Työpajasuunnittelun valmistelussa havaittiin, että laajentamis- ja kiteyttämistä vaihetta (divergentti – konvergentti) toistetaan huomaamatta. Laajentaminen ja kiteyttäminen on yksi muotoiluajattelun periaatteista, ja se näkyi työskentelyssä läpi tutkimusprosessin.



Kuvio 15. Tutkimus- ja kiteytysosiot (Kumpulainen 2021)

Tutkimus- ja kiteytysosion jaottelun ja supistamisen myötä ajatus siirtyi kysymykseen: "Mistä tieto tulee?". Syntyi pyramidimalli, jonka tarkoituksena oli kuvata, ettei ilman alaosaa ei ole pääsyä ylös. Pyramidimalliin lisättiin vastoin edellistä päätöstä myös toimenpiteet, kirsikkana kakun päälle (kuviot 16, sivu 38). Sisältö oli pyramidimallissa kutakuinkin sama kuin edellisessä versiossa, mutta selkeämmin esitettyä. Meillä on tämä tieto täällä alhaalla, ja jos ei ole, niin sitä on hankittava.



Kuvio 16. Pyramidimalli ja tehtäväkirja (Kumpulainen 2021)

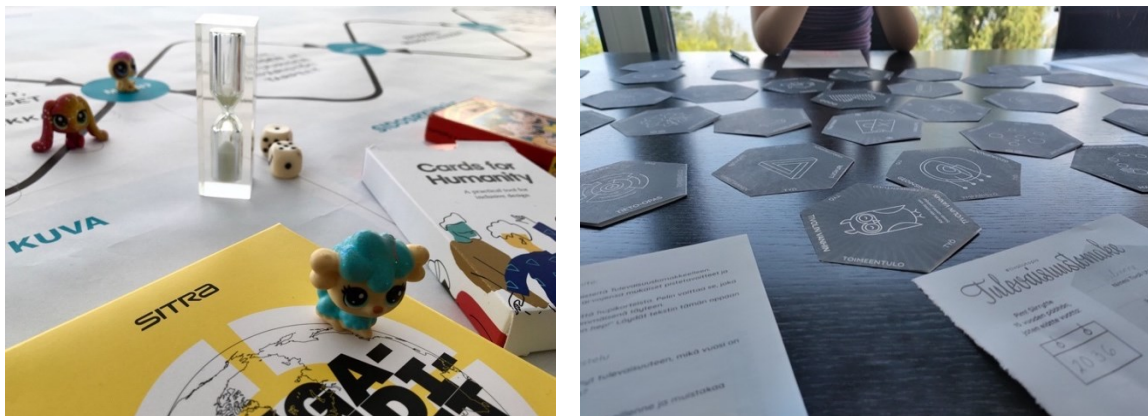
Mallia testattiin kehittelyn jälkeen virtuaalisella työpohjalla ilmastotyöpajassa. Eräs työpajan suunnitteluun osallistujista kuvasi toteutusta oivallisesti tehtäväkirjaksi, ja että kyllä oppikirja pitäisi esitellä ennen tehtävää. Työpaja onnistui hyvin, mutta työpajan tulokset eivät vakuuttaneet. Ilmastoasioiden systemisyys korostui ja malli vaikutti vieläkin vähän sekavalta osalle osallistujista. Hyvää työpajassa oli kuitenkin se, että se osoitti, ettei kaupunki yksin pysty ratkaisemaan ongelmaan yksin. Tarvitaan yhteistyötä paikallisten toimijoiden ja asukkaiden kanssa. Yhdessä työpajassa yritetään usein ratkaista liian monta asiaa liian pienessä ajassa. Odotukset ovat korkealla ja pettymyksiäkin saattaa tulla.

Mallin visualisointia ja termistöä vietiin eteenpäin asiakaspalvelun kehittämistyön yhteydessä, jolloin pyramidimalli kehittyi kuuden K:n konseptiksi: katso tulevaisuuteen, kutsu käyttäjät mukaan, kytke strategiaan, kiteytä ongelma, kehitä ratkaisuja ja kokoa suunnitelma. Lisäksi tulevaisuuden ja strategian huomattiin olevan rinnastettavia niin sanottuja backstagen toimintoja ja ihmiset niiden välissä kuuluisi siten olla niin sanotulla frontstagella. Palvelumuotoilussa backstagella tarkoitetaan niitä toimintoja, mitä organisaatiossa tehdään ja mitkä eivät näy asiakkaalle. Frontstagella tarkoitetaan ympäristöä, jossa käyttäjää palvellaan ja jossa vuorovaikutus syntyy. (Stickdorn ym. 2018, 54.)

Pyramidimallin eri aiheita testattiin jälleen sosiaalisen media muotoilyhteisöissä ja ne saivat kannustavaa palautetta ja kiitosta selkeydestä. Tavoite yksinkertaistamisesta oli saavutettu. Mallia hyödynnettiin myös opinnäytetyön tavoitteiden asettamisessa. Malli auttoi fokuksimaan ja muuttamaan tutkimuskysymyksiä. Samalla ymmärrettiin etsiä työlle strategia-yhteys sekä yhteys omaan työnkuvaan.

## 4.2 Pelillistäminen

Ajatus prosessin pelillistämisestä syntyi, kun erilaisten korttipakkojen hyödyntämistä tutkittiin kanvaasien käytön ja fasilitoinnin apuvälineinä (kuva 1). Erilaisten ihmisten ja myös maapallon saappaisiin voisi hypätä esimerkiksi muotoilutoimisto Ideanin Cards for Humanity -korttien avulla. Trendejä voisi tutkia Sitran megatrendikorteilla ja kestävyyttä Agenda 2030 -tavoitekortteilla. Ehkä mukana voisi olla kortteja myös näkökulmista ja suunnitteluperiaatteista, kuten että ikkunasta tulee näkyä puu tai että linnunlaulu on merkki terveellisestä ympäristöstä. Pikkuhiljaa ajatus kokonaisesta lautapelistä työpajarunkona alkoi kiinnostaa, koska siten olisi mahdollista saada ihmiset saman pöydän ääreen.

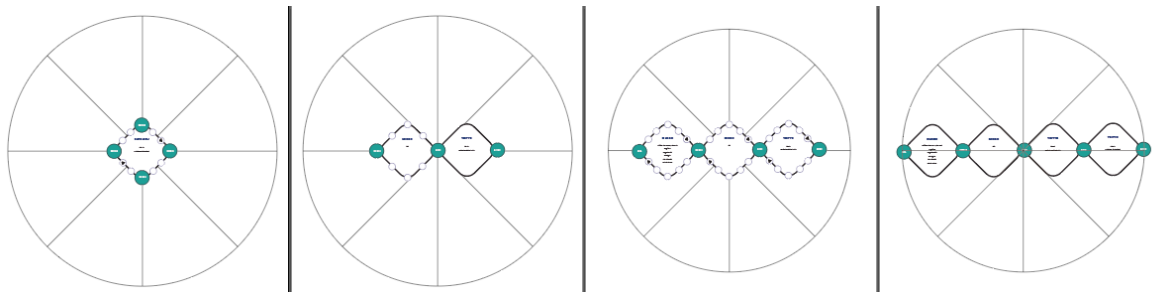


Kuva 1. Pelikokeiluja (Kumpulainen 2021)

Ajatusta lähdettiin viemään eteenpäin tutkimalla ja testaamalla erilaisia muotoilupelejä, kuten muotoilupelien äitiä Atlasta, Kuntaliiton ja Helsingin kaupungin osallisuuspelejä, THL:n projektipelejä, tulevaisuuspelejä Tivoli utopiaa ja yhteiskehittämiseen suunniteltua Digikompassia. Useimpia pelejä yhdisti 6-kulmaiset kortit ja monimutkaiset ohjeet. Pelien sääntöjä oli hiukan vaikea ymmärtää. Pelin pitäisi olla niin yksinkertainen, että lapsikin ymmärtää, joten mukaan testaamisen otettiin 8-vuotias lapsi. Lapsi ei kuitenkaan jaksanut pelata esimerkiksi nuorille suunnattua Tivoli utopiaa. Jossain vaiheessa testauksessa siirryttiin perinteisiin peleihin ja niiden analysointiin. Monopolissa kortit toivat yllätyksellisyyttä ja Afrikan tähdessä yllätys on pahvikiekon takana. Juju pelien takana oli kuitenkin yhdessä vietetty aika ilman häiriötekijöitä ja kiirettä. Miten kiireellisyydestä voitaisiin päästä irti työelämässä?

Pyramidimallia ei saatu sovellettua pelillisyyteen, joten kehittämisessä siirryttiin pari askelta taaksepäin takaisin timanttimalliin. Timanttimalliin kehittyi suhteellisen vaivattomasti iteratiivinen pelimalli, jossa kutakin timanttia kierrettäisiin, kunnes esimerkiksi kolme suunnitteluperiaatetta tai ratkaisu löytyisivät. Iso kuva kokeiltiin tuoda peliin luomalla iso ympyrä

sektoreineen timanttien ympärille (kuvio 17), jolloin huomattiin samankaltaisuus tuplatimanttiin systeemisen muotoilun viitekehyksessä (kuvio 4, sivu 19).



Kuvio 17. Pelin kehittäjä (Kumpulainen 2021)

Pelillisyyttä vietin kokeiluun myös kaupunkiympäristöön. Katso, keksi ja kuvittele -suunnitukseen kuului seitsemän rastia reilun kilometrin matkalla (kuva 2). Jokaisella rastilla kerrottiin paikasta jotain mielenkiintoista, jonka jälkeen oli vuorossa aivopähkinä. Aivopähkinässä oli tarkoitus ensin havainnoida ympäristöä, sitten keksiä ja kuvitella ratkaisuja tai ideoita paikan käytölle. Rastipolkua oli tarkoitus kulkea itsenäisesti tehtävälappujen kanssa, joita sai alueen keskellä sijaitsevasta liikennepuistosta. Tehtävän palauttaneiden kesken oli luvassa kolmen yllätyskassin arvonta. Rastipolku oli tarkoitus testata ensin lapsen kanssa, mutta ennen kesälomia oli perinteisesti paljon muutakin tehtävää.



Kuva 2. Rastipolku (Kumpulainen 2021)

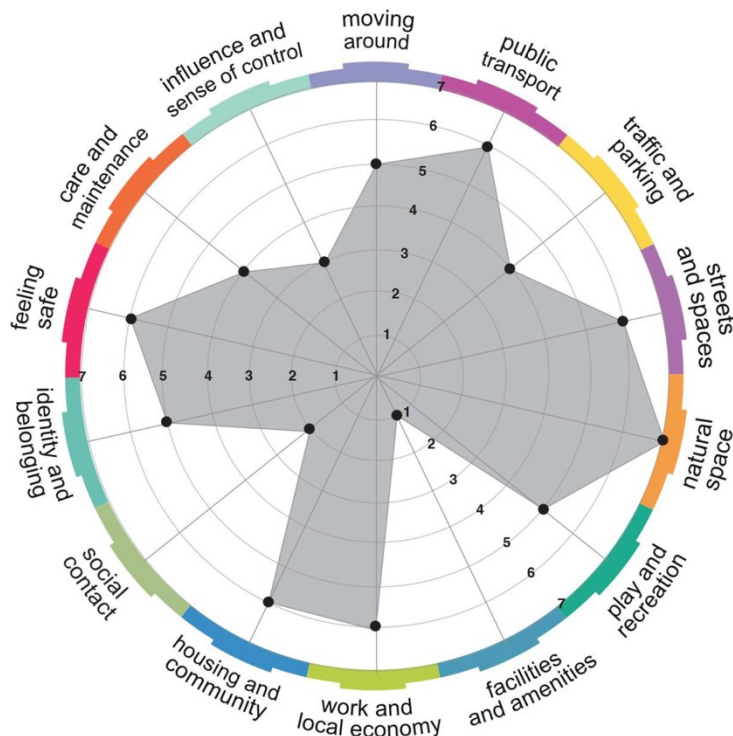
Rastipolkua markkinoitiin kaupungin verkkosivuilla ja sosiaalisen median kanavilla ennen kesälomasesonkia. Lomaltapaluun jälkeen oli tarkoitus herätellä asukkaita uudelleen rastipolulle, mutta se ei tuntunut enää hyvältä ajatukselta, koska rastipolun oli suorittanut vain

kolme henkilöä kuukauden aikana. Kun itsenäinen kiertäminen ei innostanut, päätettiin järjestää tapahtuma. Olisi siis hyvä olla itse paikalla innostamassa rastipolulle. Kehittämistapahtumaan osallistui ihan kivasti ihmisiä, mutta kiertäminen ei innostanut ketään. Tehtäväpaperia täytettiin tapahtumapisteellä. Saldoksi saimme yhteensä vain seitsemän täytettyä tehtäväpaperia ja viisi piirrosta.

Rastipolusta opimme, että vaikka idea olisi omasta mielestä oivallinen, se ei välttämättä ole kiinnostava asukkaalle mielestä. ”Älä rakastu omaan ideaan” on tuttu suunnitteluperiaate ja sillä painotetaan testaamisen tärkeyttä (Koivisto ym. 2019, 40). Pelillisyyden soveltamisesta puolestaan opittiin, ettei se saisi olla itse tarkoitus. Pelillisyyden pyöri mukana matkassa muutaman kuukauden ajan, mutta ajatuksessa ei päästy eteenpäin, koska prosessin kuvaaminen oli vielä kesken. Oli palattava takaisin prosessin tarkasteluun ja jätettävä pelillisyyden taka-alalle.

### 4.3 Paikan laadun arviointi

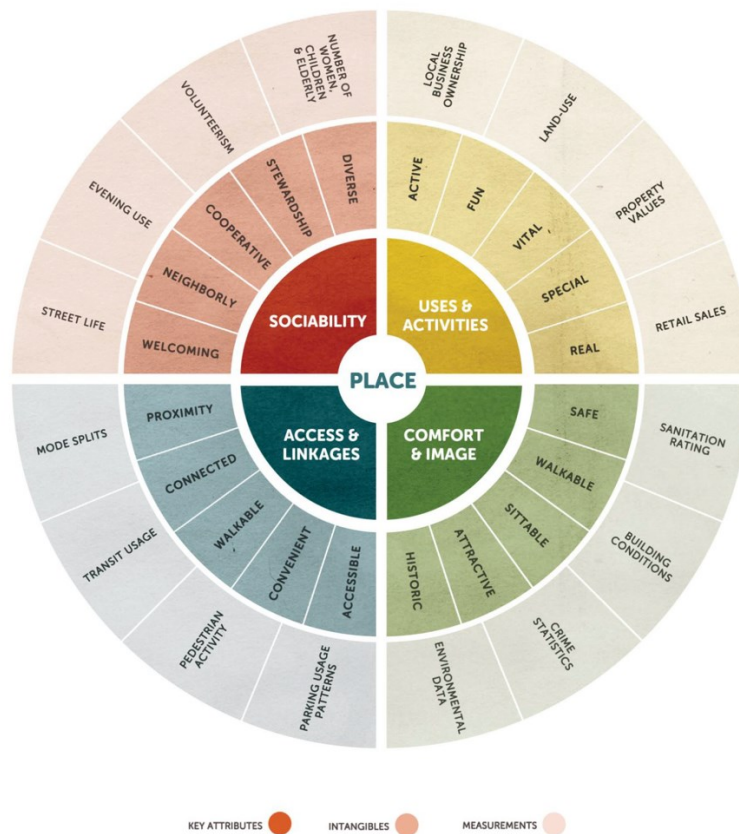
Pelillisyyden tutkimisessa hyvää oli kuitenkin se, että sen myötä löytyi kolme paikan laadun arviointityökalua: Place Game, Inclusive Healthy Places Framework ja Place Standard Tool. Paikkastandardityökalu (place standard tool) lanseerattiin Skotlannissa vuonna 2015. Työkalun tarkoituksena oli osoittaa, että paikalla on tärkeä merkitys hyvinvoinnin edistämiseksi. Työkalu auttaa yhteisöjä ja viranomaisia työskentelemään yhdessä, jotta olisi helppompaa nähdä, mihin resursseja olisi hyvä keskittää. Samalla se auttaa tunnistamaan ja priorisoimaan toimenpiteitä elämänlaadun parantamiseksi pitkällä aikavälillä. (Architecture & Design Scotland.) Paikkastandardityökalu koostuu 14 kysymyksestä, joiden vastaukset piirtyvät kaavioon digitaalisesti (kuvio 18, sivu 42). Työkalua on mahdollisuus käyttää myös paperisena. Työkalu on ilmainen, mutta vaatii rekisteröinnin. Kysymyksiin vastataan asteikolla 1–7. Jos kysymyksiin vastaaminen tuntuu vaikealta, paikkaa kannattaisi ajatella osana isompaa kokonaisuutta. Tulokset nähdään yhdellä silmäyksellä ja vähinten harmaata sijaitsevaan sektoriin olisi syytä panostaa. (NHS Health Scotland 2017, 2–3.)



Kuvio 18. Paikkastandardityökalu (NHS Health Scotland 2017, 3)

Terveellisen kaupunkiympäristön suunnittelun avuksi kehitetyn terveellisten paikkojen viitekehäksen (inclusive healthy places framework) avulla voidaan arvioida ja luoda osallistavia, terveellisiä paikkoja, jotka tukevat terveydellistä tasapuolisuutta (kuvio 19, sivu 43). Terveellisen paikan neljä suunnitteluperiaatetta ovat konteksti, prosessi, muotoilu ja kestävyys. Kontekstilla tarkoitetaan paikallisten olosuhteiden ymmärtämistä, kuten demografisia ja sosioekonomisia tietoja. Prosessilla tarkoitetaan osallistuvaa kuntalaisuutta ja luottamuksen rakentamista. Muotoilulla tarkoitetaan terveyden tasapuolisuutta ja saavutettavuutta. Kestävyydellä tarkoitetaan yhteisön vakautta, kollektiivista tehokkuutta ja pitkän aikavälin tarkastelua. Neljä periaatetta on sijoitettu työkalun keskelle, joista on johdettu seuraaville kehille ohjurit ja uloimmalle kehälle indikaattorit. Kehää voidaan jatkaa määrittelemällä mittarit. Työkalussa on myös huomioitu vaikuttavuusajattelun logiikkaketju panos (input), tuotos (output), vaikutus (outcome) ja vaikuttavuus (impact). Jokaiseen periaatteeseen liittyy myös kysymyspatteristo. (Gehl Institute 2016, 14, 21–37, 43–44, 54.)





Kuvio 20. Paikkapeli (Project for Public Spaces 2018b, 4)

Paikkapelissä paikan ominaisuuksia arvioidaan asteikolla 1–4. Arviointi tehdään paikan päällä pienryhmissä. Paikkapeli on yksi paikan tekemisen (placemaking) työkaluista. Paikan tekemisen keskiössä on yhteisön innostaminen ja osallistuminen julkisten tilojen suunnitteluun. Paikan tekemisen prosessi etenee seuraavasti: määritellään paikka ja sidosryhmät, arvioidaan paikka ja määritellään teemat, luodaan visio sekä toimenpiteet lyhyellä ja pitkällä aikavälillä. Projektilähtöisestä ajattelusta (project-driven) on siirrytty aidosti paikka-lähtöiseen ajatteluun (place-led). (Project for Public Spaces 2018a, 18–21.)

Työkalut esiteltiin kaupunkisuunnittelutiimille. Tiimi innostui ajatuksesta ja paikkapeliä päätettiin testata kevyesti paperisena. Ensin kaavake oli kuitenkin käännettävä suomen kielelle. Paikkapeliä kokeiltiin pienryhmissä erään asutusalueen kehittämistilaisuudessa. Kehittämisen paikkoina olivat vierekkäin sijaitseva kaupunginosakenttä, leikkipuisto ja tontti, jolta oli vuosia sitten purettu päiväkotia. Lomaketta täytti kolme ryhmää kustakin kolmesta paikasta. Samojen kysymysten toisto tuntui työläältä ja osin turhautavalta. Kokonaisuudesta oli varmasti riittänyt yksi lomake. Alkuperäinen lomake oli myös selvästi suunniteltu isompaan kaupunkiin, joten kysymyksiä lähdettiin muokkaamaan enemmän kontekstiin sopivaksi. Muokattu paikan arviointilomake löytyy liitteestä 1.



Palveluketjuanalyysi auttoi hahmottamaan prosessia uudella tavalla. Tarkastelun myötä pystyttiin selvittämään, miten kyläyhdistysten tarpeet eroavat yksittäisten asukkaiden tarpeista ja miksi ylipäättään ollaan yhteydessä eli mikä mättää. Miten organisaation sisällä toimitaan tai miten pitäisi toimia. Järjestelmien ja palautekanavien monimuotoisuus korostui. Tieto on henkilöiden takana. Nämä ovat asioita, joita Poskela (2020) toi esille tutkimuksessaan. Organisaation sisäinen vuorovaikutus ennen asukastapahtumia on todella tärkeä, koska järjestelmät eivät keskustele keskenään. Lisäksi olisi erityisen tärkeää, että asukas ymmärtäisi lain vaatimukset ja kaupungin roolin.

Pelillisyyden, paikan arvioinnin ja alueidentiteettiprojektin pohtiminen laittoi miettimään oikeiden kysymysten esittämistä. Kysymykset olivat olleet koko ajan kehittämässä mukana, mutta tässä kohtaa aloitettiin kysymysten listaaminen yhteen paikkaan. Huvittavinta kysymyspatteriston kehittämisessä oli, että aina kun kysymyksiä alettiin listata, järjestää tai muokata, työ keskeytyi jonkin muun kiinnostavan löydöksen takia. Onneksi ensimmäinen kysymys oli päätetty, ja se oli miksi. Vastauksia pitäisi löytää muun muassa kysymyksiin: mitä jo tiedämme paikasta, mitä paikasta puhutaan, miten tieto sijoittuu aikajanalla, mitä tietoa tarvitaan lisää ja miten sitä saadaan? Saadaanko sitä havainnoimalla, kyselyillä, aluedatata vai miten? Kysymyspatteristoa ja apukysymyslistoja testattiin muutaman kehittämistapahtuman valmisteluissa. Kysymyksiä ja prosessia vertailtiin myös Heinolan kaupungin osallistumis- ja arviointisuunnitelmaan, jolloin huomattiin, kuinka pieni merkitys asukkailla oli viranomaisiin verrattuna lakisääteisissä prosesseissa. Kysymykset tulevat vaihtelevaan aiheeseen ja ongelman myötä, joten samoilla kysymyksillä tuskin voidaan ratkaista erilaisia ongelmia. Kysymysten pohtiminen on kuitenkin tärkeää ja niitä voisi olla niin sanotusti pankissa valmiina.

Kysymysten myötä päästiin käsiksi yhteen hyvin tärkeään kysymykseen, joka tulisi esittää jokaisen osallisuutta koskevan projektin yhteydessä, ja se koskee osallisuuden tarkoitusta ja tavoitetta. Onko tarkoituksena esimerkiksi tiedottaminen, vuorovaikutus, tiedonkeruu, yhteiskehittäminen, testaus vai resurssien hyödyntäminen? Onko tavoitteena saada mahdollisimman laaja kuulijakunta (tiedottaminen), olla läpinäkyvä ja hallita konflikteja (vuorovaikutus), saada paikallinen näkökulma esille (tiedonkeruu), mahdollistaa vaikuttaminen (yhteiskehittäminen), varmistaa ratkaisujen toimivuus (testaus) vai tehdä jotain vaikuttavaa, johon tarvitaan sekä osaamista että resurssia (resurssien ja osaamisen hyödyntäminen).

#### 4.4.1 Visuaalinen ymmärrys

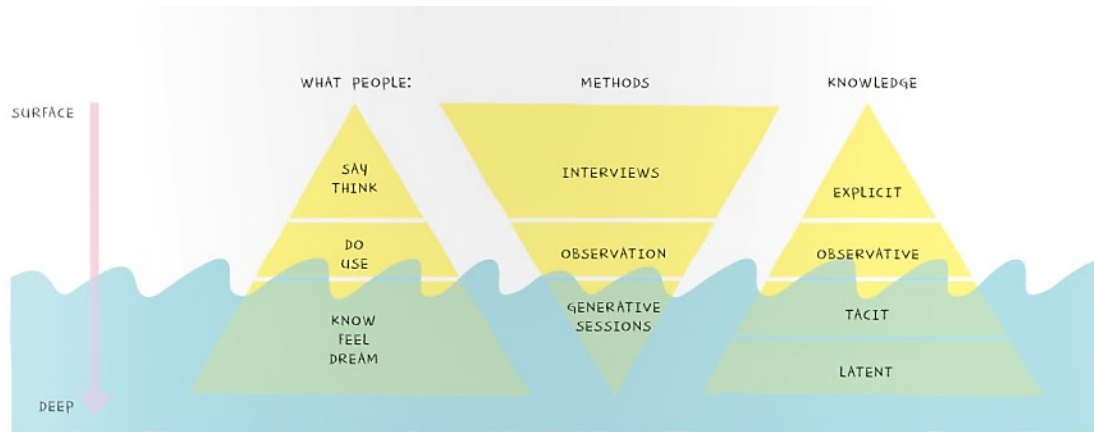
Prosessin lineaarisen ja vertikaalisen kuvaamisen eli palveluketjuanalyysin yhteydessä visuaalisesta ymmärryksestä muodostui tutkimuksen päätavoite. Kuva tekee näkymättömän näkyväksi ja antaa mahdollisuuden nähdä ja käsitellä oleellisia asioita. Me muistamme ja

käsitlemme visuaalista tietoa nopeammin kuin kirjoitettua tietoa. Kokemukset ja tapahtumat säilyvät mielessämme kuvina. Uudet kokemukset yhdistyvät edellisiin ja muodostavat kokonaiskuvan itsestämme ja myös maailmasta, jossa elämme. Tulevaisuus ja unelmat piirtyvät mieleemme myös kuvina. (Hänninen 2021, 339, 348.)

Esimerkiksi taiteen, valokuvien ja tarinoiden avulla voidaan luoda tunnelma, joka hitsaa osallistujat yhteen. Kuvien avulla voidaan myös edistää motivaatiota, oppimista, vuorovaikutusta, luottamusta ryhmän jäsenten välillä, empatiaa toisia kohtaan ja luoda uskoa tulevaisuuteen. Kuvien tulkitseminen on myös tasa-arvoista. Ei välttämättä tarvitse osata kieltä tai edes osata lukea. Kuvat luovat neutraalin ja avoimen tilan luottamuksen rakentamiselle. Kuvien avulla voimme ymmärtää paremmin itseämme, mutta myös toisistamme. Kuvien avulla voidaan keskustella vaikeistakin asioista kuten ilmastonmuutoksesta. (Hänninen 2021, 340, 342, 344, 348.)

Välillä kuitenkin törmää ajatukseen, että mitä esimerkiksi lasten unelmien piirtäminen nyt auttaa, nehen piirtävät huvipuiston. Kysymys onkin siitä, mitä piirroksista keskustellaan. Pitää muistaa, että menetelmät ovat keskustelun apuvälineitä. Keskustelu on kaikista tärkeintä. Kuvien hyödyntämistä kokeiltiin eräässä tapahtumassa siten, että kukin asukas sai valita kolme kuvaa, jotka jollain lailla kuvastaisivat paikkaa. Toistuvista valinnoista pystyi tulkitsemaan paljon ilman keskusteluakin, mutta jokaisen asukkaan kanssa käyty keskustelu avasi uusia ikkunoita. Eräs asukas esimerkiksi kertoi valinneensa kuvan renkaiden heittelijästä, koska tilanne vaatisi hänen mielestään sirkustemppeja. Kuva kertoi siis asukaan huolesta, eikä lasten riemusta.

Kuvan voima on niin valtava, että ehkä tutkimuksen lopputuloskin voitaisiin kertoa yhdellä kuvalla? Voisiko timantti kertoa tiedon tasosta esimerkiksi siten, että alaosa olisi syvää tulevaisuuteen suuntautunutta hiljaista tietoa? Hiljaisen tiedon merkitystä ja niin sanottuja käyttäjäkokemuksen tasoja voitaisiin kuvata vertikaalisesti, kuten yhteiskehittämisen pioneeri Elizabeth Sanders on esittänyt kuviossa 22 (sivu 48). Käyttäjäkokemuksen tutkimiseen on kehitetty viimeisten vuosikymmenien aikana useita erilaisia menetelmiä, joiden avulla käyttäjien kokemuksia voidaan tutkia. Sanders jaottelee nämä menetelmät kokemustason syvyyden ja ajallisen ulottuvuuden mukaan Say, Do ja Make -menetelmiin. Näiden toisiaan täydentävien menetelmien avulla voidaan saada joko täsmällistä (explicit), havaittavaa (observative), hiljaista (tacit) tai piilevää (latent) tietoa. (Sanders & Stappers 2012, 52, 65–67.)



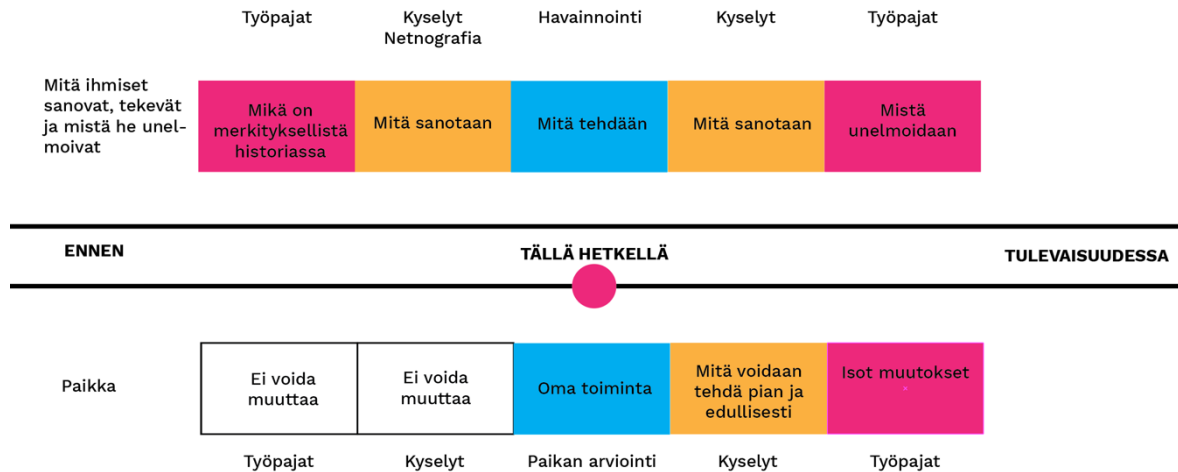
Kuvio 22. Käyttäjäkokemuksen tasot (Sanders & Stappers 2012, 67)

Kyselyt ja haastattelut kuuluvat Say-menetelmiin, ja niiden avulla saadaan täsmällistä tietoa lähimenneisyydestä ja -tulevaisuudesta. Täsmällinen tieto voidaan ilmaista sanoin. Joskus ihmiset kuitenkin sanovat toimivansa tietyllä tavalla, mutta todellisuudessa käyttäytyvät eri tavoin. Siksi täsmällisen tiedon ohella on hyvä hyödyntää havainnointia, joka kuuluu Do-menetelmiin. Havainnoinnin avulla saadaan havaittavaa tietoa nykyhetkestä. Make-menetelmät ovat luovia, eli generatiivisia menetelmiä, ja niiden avulla on mahdollista saada hiljaista ja piilevää tietoa. Piilevällä tiedolla viitataan ajatuksiin ja ideoihin, joita emme ole vielä kokeneet, mutta voimme muodostaa mielipiteen kokemamme pohjalta. Piilevä tieto tulee tietoon tulevaisuudessa. (Sanders & Stappers 2012, 52, 65–67.)

Täsmällistä ja havaittavaa tietoa on helpompi kerätä kuin hiljaista ja piilevää tietoa. On vaikea esimerkiksi kertoa omia tarpeitaan ja arvojaan lomamatkan suhteen, mutta jälkeen päin on helppo kertoa mistä piti ja mistä ei, kun ne on sidottu tilanteisiin tai tapahtumiin, toisin sanoen tarinoihin. Päivä elämässä -menetelmä sopii hiljaisen ja piilevän tiedon keräämiseen hyvin. Menetelmässä pyydetään ensin kuvaamaan tapahtumat päivän ajalta eli faktat. Sitten pyydetään arvioimaan mitkä näistä tapahtumista olivat mieluisia ja mitkä eivät. Lopuksi kysytään, miksi ne olivat mieluisia ja epämieluisia eli löydetään syyt. Miksi kysymyksellä päästään käsiksi tarpeisiin ja arvoihin, hiljaiseen ja piilevään tietoon. (Sanders & Stappers 2010, 53–54.)

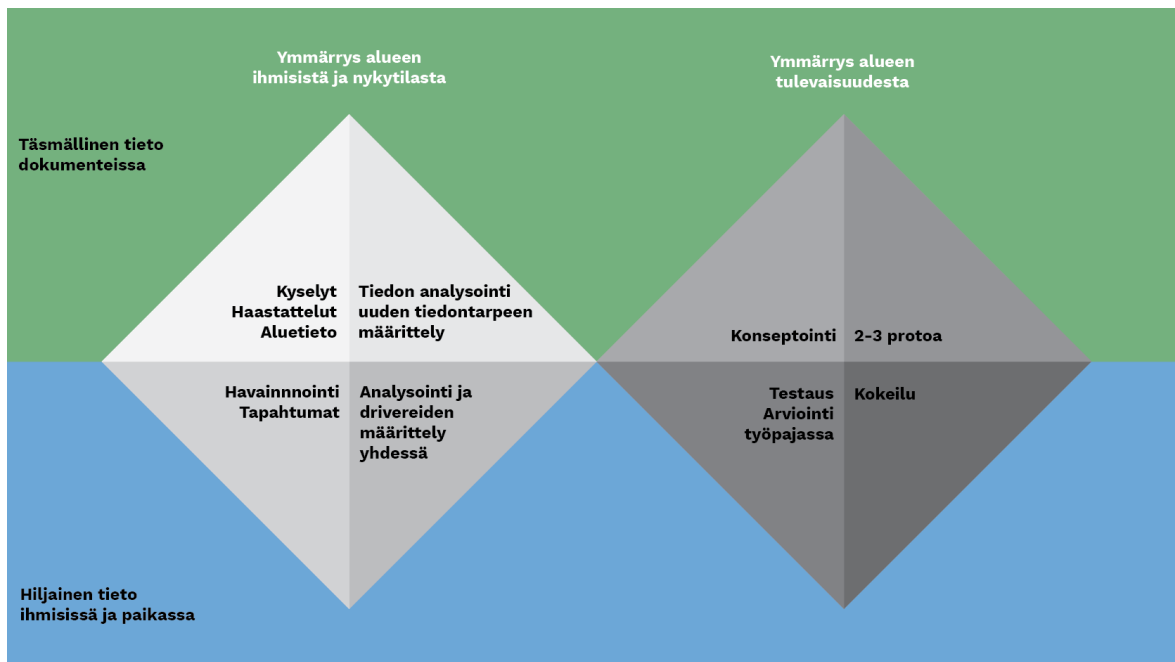
Kaupunkisuunnittelussa pitää nähdä hiljaisen tiedon lisäksi pitkälle tulevaisuuteen. Sander-sin menetelmä Path of Expression pyrkii selittämään tätä matkaa aikajanalla. Tämänhetkisen kokemuksemme muodostuu aiempien kokemustemme eli muistojen perusteella. Päästäksemme tulevaisuuteen käsiksi, pitää ensin käydä menneisyydessä. Menetelmässä osallistujia pyydetään havainnoimaan etukäteen. Seuraavaksi havainnot valitaan, reflektoidaan läpi ja jaetaan. Tämän jälkeen kokemukset jaetaan, jolloin on mahdollista päästä arvoihin,

tarpeisiin ja toiveisiin tulevaisuudesta. (Sanders & Strappers 2010, 55–56.) Aikajana-ajattelua hahmoteltiin menetelmien mukaan aikajanalalle (kuvio 23).



Kuvio 23. Aikajana-ajattelua (Kumpulainen 2021)

Sandersin teorioiden innoittamana prosessin visualisoinnissa palattiin takaisin tuplatimanttiin, johon käyttäjäkokemuksen tasot tuotiin kahtiajaolla täsmällinen tieto dokumenteissa ja hiljainen tieto ihmisissä ja paikassa (kuvio 24, sivu 50). Visualisoinnissa hieman poikettiin Sanderssista. Havaittava tieto määriteltiin olevan hiljaista, koska usein sanotaan toista mitä tehdään. Lisäksi piilevä tieto määriteltiin kuuluvan hiljaiseen tietoon. Kahtiajako on selvempi ja voisi kertoa suoraan, että paikan päälle pitää mennä ja olla vuorovaikutuksessa paikallisten kanssa.

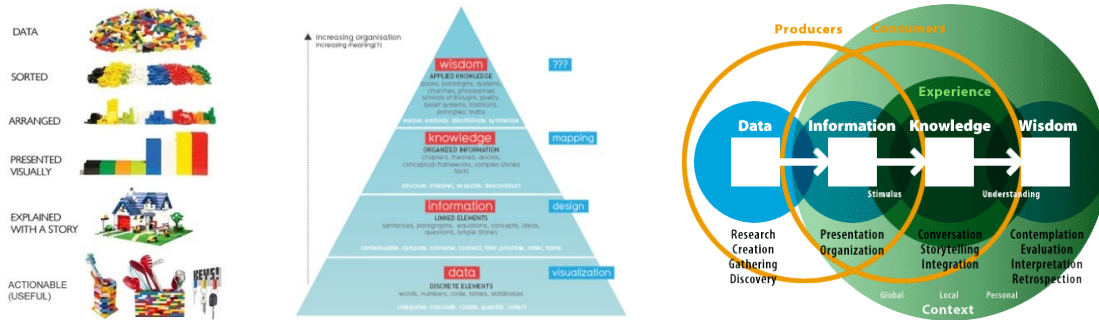


Kuvio 24. Hiljainen ja täsmällinen tieto (Kumpulainen 2021)

Tässä vaiheessa vahvistui ajatus siitä, että ensimmäinen timantti olisi nykytila ja toinen timantti tulevaisuus. Kahdeksaan osaan jakaminen ja hiljaisen tiedon erittely tuntui myös oikein hyvältä ajatukselta, mutta pohdittavaksi jäi muotoiluprosessin vaiheiden soveltaminen. Yleensä asukkailta saadaan pääosin ideoita ja toimenpide-ehdotuksia, jotka vaiheena ovat vasta toisessa timantissa. Mitä ideat kertovat meille käyttäjien tarpeista tai nykytilasta? Pienten yksityiskohtien hiominen monikäyttöisessä työotteessa osoittautui haasteelliseksi, ja siihen pyrittiin löytämään ratkaisua tiedon jalostumisen prosessista.

#### 4.4.2 Datasta viisauteen

Sandersin teorioiden lisäksi työskentelyä innoittivat monet visualisoinnit ja teoriat tiedon jalostumisesta (kuviot 25, sivu 51), kuten Mónica Rosales Ascencion versio The Lego Data Story -visualisoinnista. Datasta viisauteen -visualisointeja tutkiessa löytyi yhteys myös kokemukseen ja paikkaan eli kontekstiin, mutta myös muotoiluprosessiin. Ensin on paljon dataa, joka teemoitellaan, järjestetään ja esitetään visuaalisesti. Tämän jälkeen luodaan konsepti ja tarina, joka myy ja tuottaa lopulta hyviä kokemuksia käyttäjilleen.



Kuvio 25. Datasta viisauteen visualisointeja (Stanford University 2021; Ritholtz 2010)

Data on kasa rakennuspalikoita, jolla ei ole kontekstia. Informaatio on käyttökelpoista dataa, jolla on konteksti. Tieto ja tietämys ovat aiheen tai kokemuksen ymmärtämistä. Viisaus on tulevaisuuteen suuntautunutta syvää ymmärrystä, joka muodostuu edellisten perusteella. (Ritholtz 2010). Datasta viisauteen -visualisointeja kokeiltiin yhdistää muotoiluprosessiin (kuvio 26).



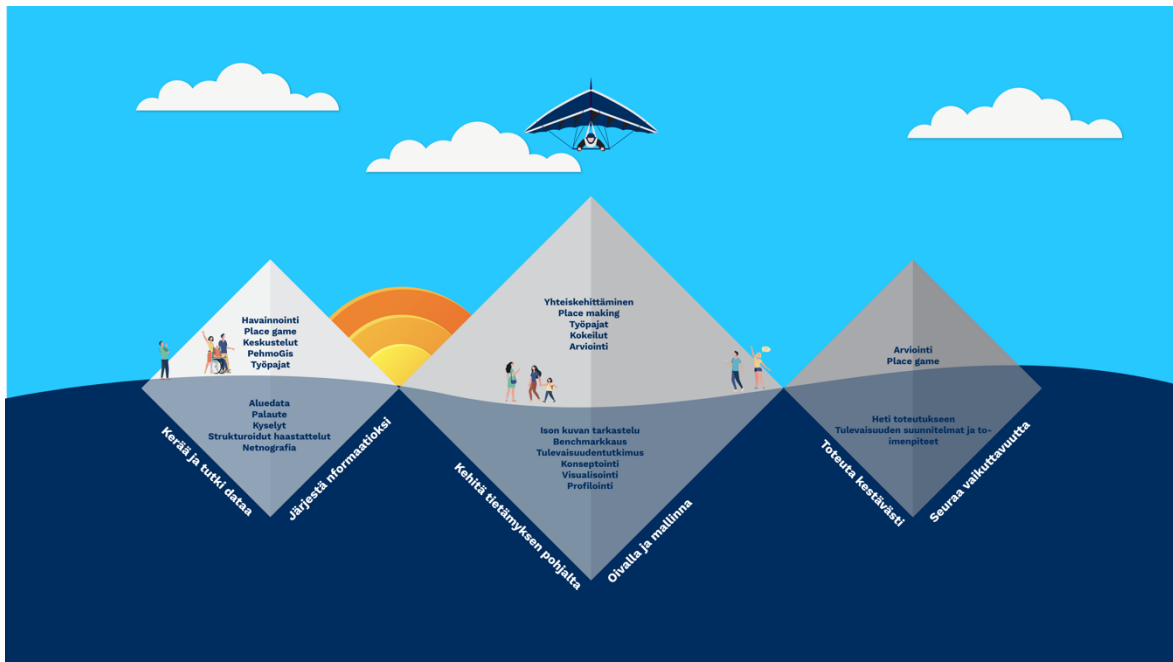
Kuvio 26. Datasta viisauteen muotoiluprosessissa (Kumpulainen 2021)

Arkkitehti Jan Gehlin mukaan kaupunkia tulisi suunnitella kolmessa mittakaavassa: ilmasta, rakennusten korkeudelta ja silmäkorkeudelta (Gehl 2018, 195). Gehlin innoittamana prosessiin tuotiin mukaan myös silmäkorkeus ja lintuperspektiivi (kuvio 26). Lintuperspektiivillä kuvailtiin ison kuvan tarkastelua, joka tulisi tehdä vasta silmäkorkeuden jälkeen, jotta lopputulos olisi aidosti asukaslähtöinen. Mittakaavan, tiedon ja monimutkaisuuden tuoma kasvu tuotiin myöhemmin mukaan visualisointiin suurentamalla toista timanttia (kuvio 27, sivu 53). Ison kuvan tarkastelun sijainnista prosessissa muodostui yhtä suuri kysymys, kuin miksi, miten ja mitä -kysymysten järjestyksestä. Strategia, laki tai muutosvoimat eivät saisi ainakaan rajata tai ohjata nykytilan analysointia. Se olisi kenties verrattavissa asiakasprosessin kehittämiseen ilman asiakasta. Ymmärryksen muodostamisessa muutosvoimia on tosin syytä tarkastella.

Mallia testattiin jälleen sosiaalisen median muotoiluyhteisöissä. Sukeltajaa pidettiin hauskana, mutta ison kuvan mukaan tuominen prosessiin vasta kehittämissaiheessa ihmetytti. Isoa kuvaa kun pitäisi kuljettaa rinnalla koko prosessin ajan, vai pitäisikö sittenkään? Ison kuvan tuominen julkisen puolen palvelumuotoiluun herätti keskustelua ja kommenttia tuli myös ajatuksen puolesta. Ehkä se on juuri näin, että iso kuva huomioidaan vasta, kun tarve tai ongelma on selvitetty asukaan näkökulmasta.

#### 4.4.3 Timanteista saarivaltioiksi

Mallissa todettiin olevan jotain samaa kuin pyramidimallissa – jotain mikä helpottaa ymmärtämään prosessia paremmin, ja se oli visuaalisuus. Malliin oltiin myös tyytyväisiä, joten sen kehittämistä päätettiin jatkaa. Toisen timantin suurentamisen lisäksi prosessiin lisättiin kolmas timantti, jolla oli tarkoitus kuvata prosessin jatkuvuutta. Kolmannen timantin sisällöksi määriteltiin ensin toteutus, mutta sisällön painotus muuttui lopulta kohti vaikuttavuuden arviointia. Visualisointien ja tutkimuksen myötä huomattiin myös, että kuvaus oli kuin palveluketjuanalyysi ylösalaisin. Kaupunki näyttämönä -ajatus oli kutkuttanut pitkin prosessin sen tarinallisuuden vuoksi, joten visualisointi päätettiin kääntää ylösalaisin (kuvio 27, sivu 53). Samalla timantit muuttuivat saariksi ja vesi organisaation tietotulvaksi.

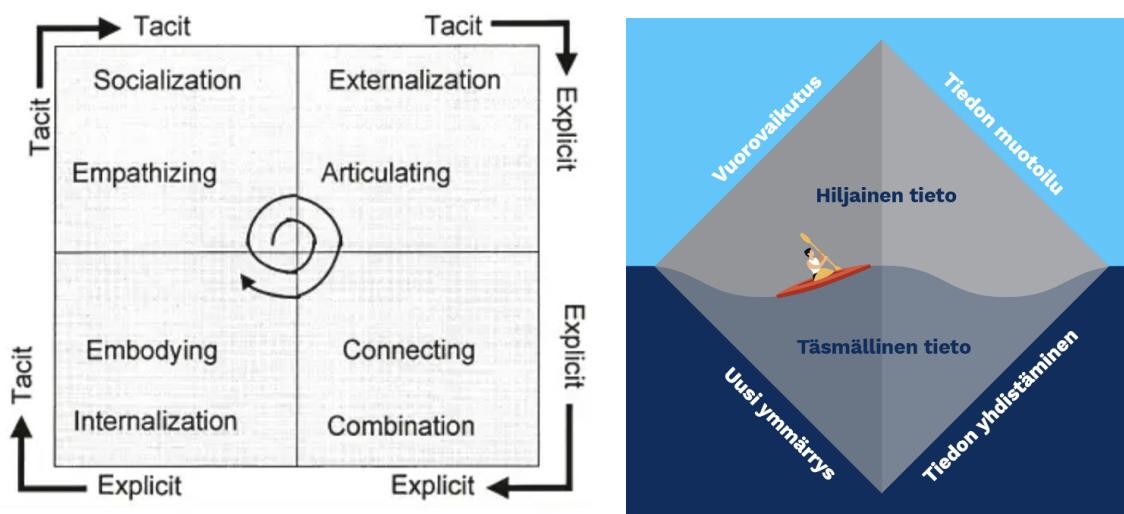


Kuivio 27. Prosessimalli ylösalaisin käännettynä (Kumpulainen 2022)

Viimeisen saaren vaiheita pohtiessa huomattiin menetelmäkokonaisuuksien mahdollisuudet toistoon. Ensimmäisen saaren menetelmät voisivat olla samat kuin kolmannessa ja kolmannen saaren jälkeen voisi tulla taas toinen niin sanottu kehittämisen saari. Ensimmäisellä saarella arvioitaisiin nykytila ja kolmannella saarella toimenpiteiden jälkeen tehtäisiin sama arviointi uudelleen – tutki, kehitä, tutki, kehitä, tutki ja niin edelleen. Visualisoinnit vietiin kaupunkisuunnittelutiimin tarkasteluun, jolloin ympäri käännetty malli kiinnosti enemmän. Ikuista jatkuvuutta ei kaivattu. Jos jatkuvuutta pitäisi jotenkin kuvata, niin takaisin paluu voisi olla hyvä vaihtoehto ja siihen tarvitaan siltoja, joita ei kannata polttaa. Sillat voisivat kuvata esimerkiksi päätöksentekoa.

Pikkuhiljaa myös tiedon jalostumisen lineaarisesta kehittämisestä luovuttiin, sillä ymmärrys pitäisi saavuttaa kaikilla saarilla, jotta valintoja ja päätöksiä olisi mahdollista tehdä ajoissa. Nonakan ja Takeuchin (1995) mukaan uutta tietämystä syntyy, kun sanaton ja sanallinen tietämys muuntuvat sanattomaksi ja sanalliseksi. Tätä tiedon muuntumisprosessia kutsutaan SECI-malliksi, joka pitää sisällään neljä tiedon muuntumisen vaihetta. Sosialisatiovaiheessa sanaton tieto muuttuu sanattomaksi tiedoksi muun muassa kokemuksia jakamalla. Sosialisatiota (myöhemmin vuorovaikutus) voidaan edistää luomalla erilaisia vuorovaikutuskenttiä. Ympäristön vaihtaminen on tästä hyvä esimerkki. Sosialisatiovaihetta kutsutaan tässä työssä vuorovaikutukseksi (kuvio 28, sivu 54). Ulkoistamisessa (myöhemmin tiedon muotoilu) on kyse sanattomasta tiedosta, mikä muuntuu sanalliseen muotoon, kun näkemyksiä kuvataan toisille. Eri näkemykset voidaan hahmottaa ja kiteyttää visuaalisesti ymmärrettävään muotoon. Kirjoittaminen on myös hyvä keino tuoda esille jaettu

kokemuksia. Tässä tutkimuksessa ulkoistamista kutsutaan tiedon muotoiluksi. Yhdistämisellä tarkoitetaan sanallisen tiedon yhdistymistä sanalliseen tietoon, jolloin uusi ja vanha tieto yhdistyvät. Vuorovaikutuksessa esiin noussut sanaton tieto on nyt organisaation käytössä. Yhdistäminen on tavallisin tiedon syntytytä. Sisäistämisessä (myöhemmin uusi ymmärrys) sanallinen tieto muuttuu takaisin sanattomaksi tiedoksi. Sisäistämistä kutsutaan tässä tutkimuksessa uudeksi ymmärrykseksi. Uusi ymmärrys ilmenee tekemällä oppimalla. (Pulkkinen 2003, 69–71.)

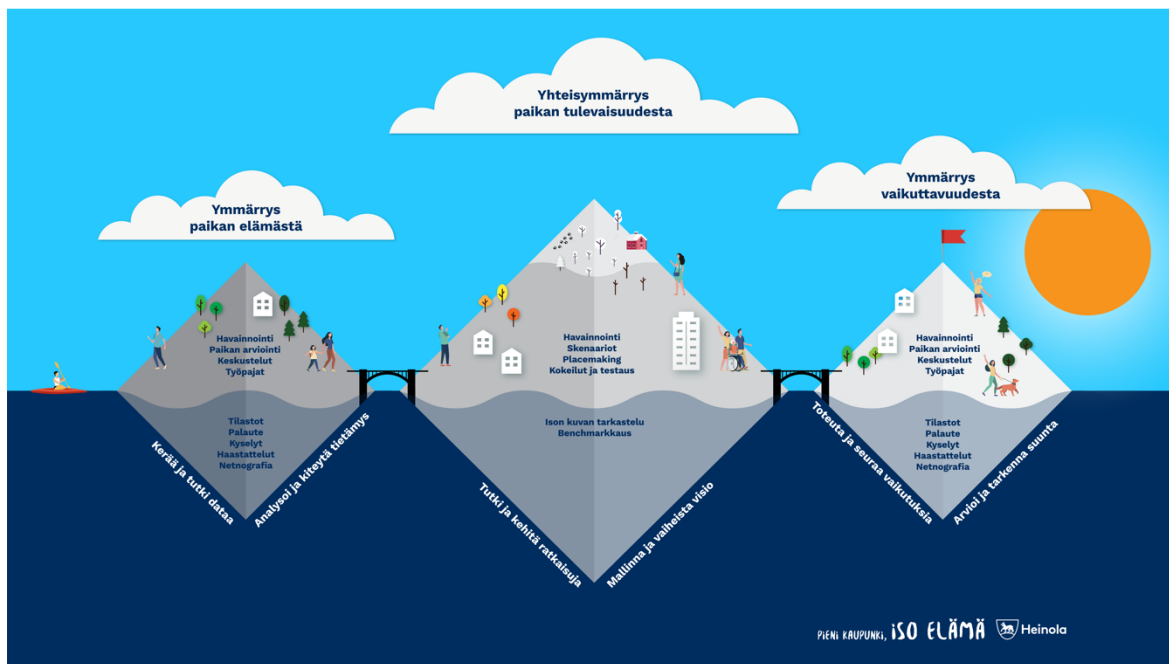


Kuvio 28. SECI-malli ja tiedon spiraali (Nonaka ym. 2000, 10; mukaelma Kumpulainen 2021)

Tiedon ollessa jälleen sanatonta, prosessi jatkuu takaisin vuorovaikutukseen ja tiedon muotoiluun eli sanattoman tiedon keräämiseen ja esittämiseen. Jatkuvuutta, tiedon sekoittamista ja ymmärryksen kasvamista kierros kierrokselta kuvataan spiraalilla. Kaupunkimuotoiluprosessin visualisoinnissa spiraalin voimaa kuvataan melojalla, joka muuntaa yksilöllisen tiedon kollektiiviseksi. (Pulkkinen 2003, 71.) Kaupunkimuotoilija on meloja, joka rakentaa vuorovaikutuskenttiä, muotoilee vuorovaikutuksessa syntyvät tiedon, yhdistää uuden tiedon vanhaan ja kasvattaa ymmärrystä puolin ja toisin. Jokaisella saarella melotaan hiljaisista asukastietoa sisään organisaatioon. Joskus on melottava kauan ja joskus ymmärrys saavutetaan kertaviisillä.

Tutkimuksen lopputuloksena syntyi visualisointi kaupunkimuotoiluprosessista eli kaupunkimuotoilijan työotteesta (kuvio 29, sivu 55). Ensimmäisellä saarella muodostetaan ymmärrys paikan nykytilasta, toisella saarella muodostetaan ymmärrys paikan tulevaisuudesta ja kolmannella saarella muodostetaan ymmärrys toimenpiteiden vaikuttavuudesta. Vedenalaisella maailmalla kuvataan kaupunkiorganisaatiota ja maanpäällisellä maailmalla

kaupunkiympäristöä, josta hiljainen kokemustieto on löydettävissä. Saaret ovat yhteydessä toisiinsa siltojen välityksellä. Siltaus-termiä (bridging) käytetään myös datan analysoinnin yhteydessä. Silta kuvaa väliä nykyhetken ja tulevaisuuden välillä, mutta myös datan muuntumista ideoiksi, informaation muuntumista konsepteiksi ja tietämyksen muuntumista isoiksi ideoiksi. (Sanders & Stappers 2012, 204.) Kyseinen teoria tukee ajatusta ideoinnin kuulumisesta kehittämissaarelle, jossa ideat ja konseptit syntyvät datan jalostumisen myötä.



Kuvio 29. kaupunkimuotoiluprosessi (Kumpulainen 2022)

Ymmärryksen muodostamiseen tarvitaan jokaisen saaren kohdalla vuorovaikutusta oikeassa kontekstissa. Ilman ymmärrystä ei kannata mennä eteenpäin. Karkeasti tämä tarkoittaa paikan päälle menemistä, havainnointia ja vuorovaikutusta paikkaa käyttävien ihmisten ja ympäristön kanssa. Malilla pyritään tuomaan esille se, ettei yhteen suuntaan kulkeva tieto riitä. Yhteen suuntaan kulkevaa asukastietoa saadaan perinteisesti kyselyistä ja strukturoiduista haastatteluista. Kaupunkimuotoiluprosessi kuvataan tarkemmin luvussa viisi.

#### 4.5 Kehitetyt kanvaasit

Kaupunkimuotoiluprosessin viimeistelyn lomassa työskentelyn tueksi kehitettiin vielä kaksi kanvaasia. Toinen niistä oli paikan arviointilomake, jonka tavoitteena oli ratkaista, miten hyvinvoivan paikan laatua tulisi jäsentää ja arvioida. Onko hyvinvoiva paikka tiheä, sekoittunut ja saavutettava, kuten Dovey määrittelee? Vai voisiko näkökulmina olla fyysinen, toiminnallinen ja psykologinen ympäristö Gehlin painotuksen mukaan? Näiden jaotteluiden

lisäksi näkökulmia tutkittiin muun muassa paikan laadun arviointityökaluja vertailemalla. Paikkapelissä paikkaa arvioitiin viihtyisyyden ja mielikuvan, saavutettavuuden, toimintojen ja aktiviteettien sekä sosiaalisuuden näkökulmasta. Jaottelussa on kyse nimenomaan näkökulmista, joita halutaan painottaa ja tässä työotteessa haluttiin painottaa paikkakokemuksen ja paikan tarpeiden ymmärtämistä. Tutkimuksessa päädyttiin siten jäsentämään paikkaa kahdesta näkökulmasta, paikan ja asukkaiden näkökulmasta. On fyysinen paikka ja sitten on ihmisten kokemukset siellä.

Paikan tarpeilla tarkoitetaan luonnonympäristön lisäksi rakennettua ympäristöä, joista molemmat tarvitsevat huolenpitoa, eivätkä he itse osaa tarpeistaan kertoa. Ihmisten tarpeet jaoteltiin puolestaan omaan kokemukseen ja havaintoihin ympärillä olevista ihmisistä. Näkökulmista koottiin paikan arviointilomakkeesta uusi versio (kuvio 30). Lomakkeessa oli neljä kohtaa, joissa kussakin oli neljä teemaan liittyvää kysymystä. Teemat kasvavat oman kokemuksen ympärille kerroksittain ajatuksella ihmiset, paikka ja planeetta (people, place, planet). Paikkakokemus on aina subjektiivinen. Teemojen ja kysymysten määrä perustui paikkapelin testaukseen. Ainakaan yhtään enempiä kysymyksiä ei tulisi olla. Kysymyksiin vastataan Likertin asteikolla, joiden jälkeen vastausta on mahdollista kommentoida sanallisesti. Lomakkeen yläreunassa on kohdat paikan nimelle, päivämäärälle ja kellonajalle sekä arvioitsijan erityispiirteille.

Paikan nimi, pvm. ja kellonaika:		Arvioitsijan erityispiirteet:				
I H M I N E N	<b>Kokemukseni (minä)</b>	Eri mieltä		Samaa mieltä		<b>Huomiot ja tarpeet</b>
	Minä voin hyvin					
	Liikkuminen jalan on helppoa					
	Paikka houkuttelee viipymään					
	Paikka on yllätyksellinen					
	<b>Ihmiset ympärilläni (muut)</b>	Eri mieltä		Samaa mieltä		
	Ihmiset voivat hyvin					
	Ihmiä liikkuu paljon					
	Erilaiset sosiaaliset ryhmät ovat hyvin edustettuina					
	Ihmiset ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa					
P A I K K A	<b>Rakennukset ympärilläni (paikka)</b>	Eri mieltä		Samaa mieltä		
	Rakennuksia on hoidettu hyvin					
	Rakennettu ympäristö on kerroksellinen					
	Toiminnot ovat sekoittuneita					
	Ratkaisut ovat ympäristöystävällisiä					
	<b>Luonto ympärilläni (planeetta)</b>	Eri mieltä		Samaa mieltä		
	Luonnonympäristöä on hoidettu hyvin					
	Kuulen linnunlaulua					
	Ilma on puhdasta					
	Luonto on monimuotoista					

Kuvio 30. Paikan arviointilomake

Paikan arviointilomake esiteltiin kaupunkisuunnittelutiimille hyvällä menetyksellä ja sitä pää-  
tettiin testata kansainvälisen opiskelijaryhmän kanssa. Opiskelijoiden päätehtävänä oli visi-  
oida Heinolan keskustan tuntumassa olevan ranta-alueen tulevaisuutta. Arviointilomake ja  
kaupunkimuotoiluprosessin visualisointi käännettiin testaamista varten englannin kielelle.  
Asukaslähtöinen lähestymistapa ja kaupunkimuotoiluprosessi kiinnostivat opiskelijoita ko-  
vasti ja erilaisia kysymyksiä esitettiin toista kymmentä. Opiskelijat kysyivät muun muassa  
asukaslähtöisen prosessin käytännön toteutuksesta, iteratiivisuuden toteutumisesta, pro-  
sessin kestosta, eri näkökulmien ristiriidoista ja lain vaatimusten huomioimisesta. Esittelyn  
jälkeen noin kolmekymmentä opiskelijaa suuntasi kolmeen ennalta määrättyyn paikkaan  
suunnittelualueella ja kukin arvioi paikat itsekseen lomakkeita hyödyntäen (kuva 3).



Kuva 3. Paikan arviointia (Kumpulainen 2022)

Viimeisen arviointipaikan jälkeen käytiin keskustelua arviointipaikoista ja lomakkeen käytöstä. Osa koki kysymykset hyvin laajoina ja esimerkiksi luonnon monimuotoisuutta oli vaikea arvioida talvella. Keskustelua herätti myös se, miten erilaisten ihmisten näkökulmat saadaan esille, ja kuuluiko oma ryhmä laskea ympärillä oleviin ihmisiin. Kysymysten la-  
veutta perusteltiin opiskelijoille kokemuksen subjektiivisuudella ja sillä, ettei useampaan

kysymykseen ehkä jaksettaisi vastata. Ehkä vapaalle sanalle voisi kuitenkin olla enemmän tilaa, samoin kuten arvioitsijan erityispiirteille. Taustatietoja tutkimalla voitaisiin nostaa paremmin esille erilaisten ihmisten kokemukset eli eri näkökulmat. Koska vuorovaikutus ja keskustelu ovat tärkeitä, voisi lomaketta seuraavalla kerralla kokeilla täyttää ensin yksin, sitten keskustella pienryhmässä ja lopuksi yhdessä koko ryhmän kanssa.

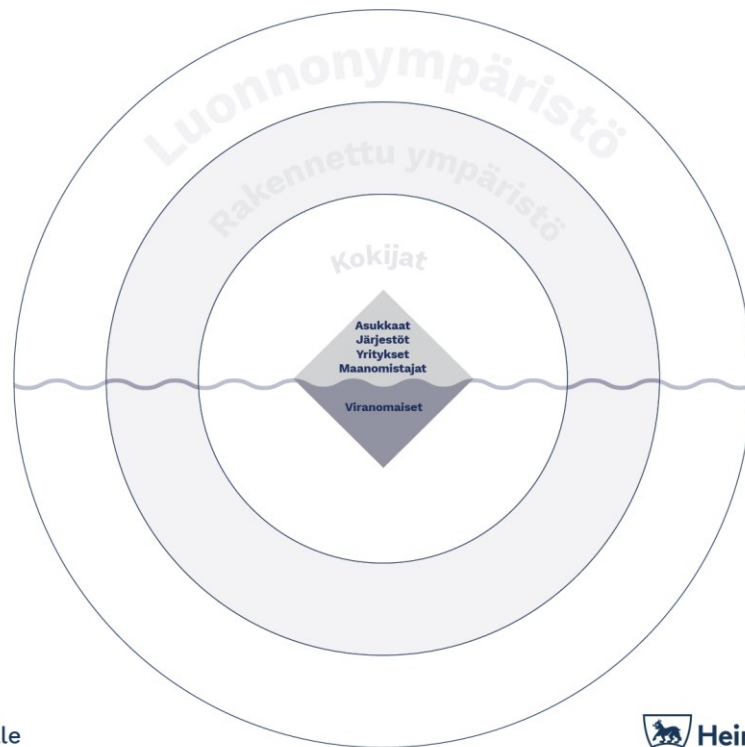
Paikan arviointilomakkeita täytettiin yhteensä 55 kpl. Muutama lomake jouduttiin hylkäämään, koska paikan nimeäminen puuttui. Ohjeiden pitäisi olla selkeämmät ja kysymykset olisi pitänyt käydä paremmin läpi ennen kävelykierrosta. Lomakeyhteenvedon yhteydessä sanalliset vastaukset ilahduttivat eniten. Niille pitäisi ehdottomasti saada lisää tilaa. Kolmen paikan vastauksissa yhteistä oli hyvä fiilis, harmaa ja liukas keli, yllätyksellisyys, vähän muita ihmisiä, hyvin hoidetut rakennukset ja puhdas ilma. Gelhlin mukaan ilman tulisikin olla silmän korkeudella niin hyvää kuin mahdollista (Gehl 2016, 175). Ehkä taustatiedoissa voisi olla paikka myös ilmalle. Huonossa säässä ei liikettä ole ja kohtalaisessa säässäkin suoritetaan vain välttämättömiä toimintoja (Gehl 2016, 20). Ratkaisujen ympäristöystävällisyyttä tuntui olevan myös vaikea arvioida. Rakennusten ja rakennetun ympäristön ympäristöystävällisyyttä voitaisiin arvioida esimerkiksi aurinkopaneelien ja ilmalämpöpumppujen määrillä. Kolmessa paikassa oli eroja muun muassa melun, linnunlaulun ja toimintojen sekoittuneisuuden suhteen. Uusi versio lomakkeesta on esitetty liitteessä 3. Paikan arviointilomake on osa kysymys- ja menetelmäkokonaisuutta, joka esitellään prosessin yhteydessä luvussa 5.

Paikan arviointilomakkeen lisäksi tutkimusmatkan aikana kehitettiin osallisuuden ekosysteemikartta, jonka tarkoituksena on auttaa hahmottamaan mukana olevia sidosryhmiä (kuvio 31, sivu 59). Ekosysteemikartassa sisimpänä ovat kokijat, seuraavaksi rakennettu ympäristö ja uloimpana luonnonympäristö. Ajatus on sama kuin paikan arviointilomakkeessa – ihmiset, paikka, planeetta. Ekosysteemikartta on jaettu kahtia tiedon tasojen mukaan samoin kuin kaupunkimuotoiluprosessin visualisointi. Ekosysteemikartan yläosaan kirjataan kokijat kohtaan ulkopuoliset osalliset, kuten asukkaat, järjestöt, yritykset ja maanomistajat. Rakennettuun ympäristöön ja luonnonympäristöön voidaan kirjata niihin liittyvät arvot ja tavoitteet, kuten arvokas kulttuuriympäristö ja puhdas virta. Alaosaan kirjataan kuhunkin ympäristöön liittyvät viranomaiset, kuten museovirasto, lautakunnat, elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskukset sekä muut tietolähteet. Alaosaan voidaan kirjata myös trendeihin, lakiin, strategioihin ja ohjelmiin liittyvät yhteydet. Ekosysteemikarttaa voitaisiin hyödyntää prosessin eri vaiheessa.

## Paikan nimi:

Osallisuuden tarkoitus:

Osallisuuden tavoite:



Kirjaa sidosryhmät kartalle



Kuvio 31. Osallisuuden ekosysteemikartta (Kumpulainen 2022)

Ennen varsinaisten osallisten määrittelyä olisi kuitenkin hyvä pohtia, että mikä on osallisuuden tarkoitus ja tavoite. Usein asukkaita halutaan kuulla, jotta valitusten määrä vähenisi. Valitukset hidastavat kaavoitusprosessia, mikä ei ole kenenkään etu. Jos osallisuuden tarkoituksena on välttää ristiriitoja, ideoiden kerääminen ei silloin ole ratkaisu. Asukaslähtöisessä prosessissa voitaisiinkin puhua yhteiskehittämisestä osallisuuden sijaan. Varsinkin sana osallistaminen särähtää korvaan erityisen pahasti, koska siinä on kaikupohjaa hierarkiaan. Me tässä nyt osallistamme sinua. Yhteiskehittämisessä (co-creation) käyttäjät ja muut sidosryhmät osallistuvat suunnitteluun muotoiluprosessin eri vaiheissa lyhytaikaisesti. Prosessin alussa yhteiskehittämisellä tavoitellaan yhteiskunnallista arvoa ja innovaatioiden mahdollisuutta. Prosessin keskivaiheessa pääpaino siirtyy käyttäjäkokemuksen suunnitteluun, jonka arvo näkyy prosessin lopussa taloudellisena hyötynä. (Sanders & Stappers 2012, 25–27.) Kun osallisuuden tarkoitus, tavoitteet ja sidosryhmät on määritelty, on hyvä pohtia, miten osalliset tavoitetaan. Lähes jokaisessa Terveisiä-tapahtumassa tai tapahtuman jälkeen joku ilmoittaa, ettei tiennyt tapahtumasta. Viestintään ei voi koskaan satsata liikaa. Joidenkin lähteiden mukaan tarvitaan vähintään kuusi toistoa, että viesti menee perille.

## 5 Kaupunkimuotoiluprosessi

### 5.1 Matkaan valmistautuminen

Kaupunkimuotoiluprosessiin tulee valmistautua huolella, jotta suunta olisi oikea. Ilman tavoitetta, karttaa ja tukiverkostoa ei pitkälle pötkitä. Valmistautumiseen kuuluu kolme pääkysymystä, joihin vastaa toimeksiantaja tai matkanjärjestäjä itse:

1. Miksi matkalle lähdetään?
2. Minne tarkalleen lähdetään?
3. Kenen kanssa lähdetään?

Ensimmäisellä kysymyksellä pyritään selvittämään matkan tarkoitus ja tavoite. Miksi matkalle lähdetään, mitä sillä tavoitellaan ja miksi juuri nyt? Esimerkiksi Terveisiä-tapahtumissa matkan tarkoituksena on tutkia ja kehittää asuinalueita yhdessä paikallisten asukkaiden ja toimijoiden kanssa. Matkan tavoitteena on parantaa alueen viihtyisyyttä ja asukastyytyvyyttä. Terveisiä-tapahtumissa sisäänrakennettuna tavoitteena on aina myös verkostoituminen ja identiteetin vahvistaminen. Toisella kysymyksellä pyritään rajaamaan matkakohde ja kolmannella kysymyksellä selvittämään ne tahot, joille matka-aikeista olisi hyvä kertoa, keiden tulisi ehdottomasti pakata matkalaukku ja ketkä olisi hyvä tavoittaa matkan varrella.

Projektiorganisaatioon määrittelyssä voitaisiin hyödyntää Kari Korhikosken (2019, 183) esittämää asiakas- ja henkilöstökokemuksen johtamismallia. Mallissa valtuutuksen eli sponsoroinnin projektille antaa johtoryhmä. Kaupunkiorganisaatiossa kyseessä voi olla kaupunginjohtajan johtoryhmä, kaupunginhallitus, lautakunta tai valtuusto. Tavoitteiden, resurssien ja budjetin asettaminen ja suunnitelmien hyväksyminen kuuluu ohjausryhmälle, johon kuuluu johtoryhmän edustajia, projektiryhmä ja tarvittaessa kaupunginjohtaja. Projektiryhmä on projektin moottori, koska se suunnittelee, laatii aikataulun ja hoitaa viestinnän. Operatiivinen ryhmä vastaa toteutuksesta, jalkautuksesta ja seurannasta. Kaupunkimuotoilija kuuluu projektiryhmään ja vaikuttavuuden arvioinnin myötä myös operatiiviseen ryhmään. Neliportaisen mallin avulla pyritään varmistamaan, että projekti saa riittävän vahvan tuen. Varsinaisten osallisten määrittelyssä voidaan hyödyntää osallisuuden ekosysteemi-karttaa, joka toimii asukaslähtöisessä kaupunkikehittämisessä suuntaa viitoittavana karttana. Kun tavoite, matkakohde ja kumppanit on määritelty, voidaan siirtyä matkakohteeseen.

## 5.2 Ymmärrys paikan elämästä

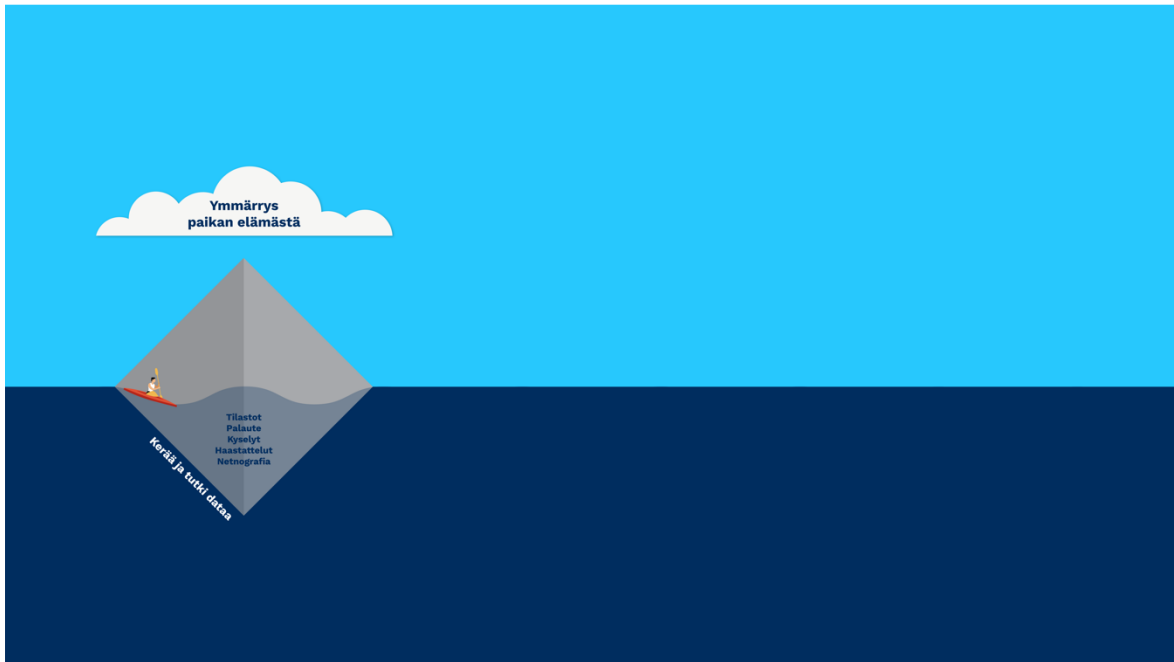
Matkakohteessa ensimmäisenä tavoitteena on hankkia ymmärrystä paikan elämästä, historiasta ja nykytilasta, jonka jälkeen voidaan vasta siirtyä visioimaan tulevaa. Tulevaisuuden ennakointi vaatii aina menneisyyden (hindsight) ja nykyhetken (insight) ymmärrystä. Ennakoinnilla tarkoitetaan tulevaisuudentutkija Pentti Malaskan mukaan osallistuvaa toimintatapaa, jolla tavoitellaan yhteisen pitkän tähtäimen visiota ja sen mukaisiin lyhyen ja pitkän aikavälin taktisiin päätöksiin valmistautumista ja sitoutumista. Tulevaisuuden visiota tavoitellaan, kun ymmärrys nykytilasta on saavutettu. Näkemysten luominen tulevaisuudesta on vaikeaa, jos käsitykset menneisyydestä ja nykyisyydestä eroavat. On myös tarpeen herättää keskustelua siitä, mitä menneisyydestä ja nykyhetkestä halutaan mukaan tulevaisuuteen. Menneisyyteen kannattaa katsoa vähintään kaksinkertainen matka verrattuna tavoitevuoteen. Valinnat ovat tärkeitä, mutta myös se, mitä jätetään tekemättä. Tulevaisuus tehdään tässä, nyt ja yhdessä. (Koskelo 2021, 20, 27–28, 178.)

### **Kerää ja tutki dataa organisaatiossa**

Kerää ja tutki dataa -vaiheessa (kuvio 32, sivu 62) paikan elämän ymmärryksen kerryttäminen voidaan aloittaa organisaation sisällä kysymällä:

1. Mitä tiedämme paikan elämästä?
2. Kuinka laadukasta ja relevanttia tieto on?
3. Millaista tietoa tarvitsemme lisää ja miten sitä saadaan?

Kysymysten avulla pyritään minimoimaan turhan tiedon kerääminen heti alkuun. Tietoa on saatavilla Heinolan kaupungissa monessa eri järjestelmässä, ja se on ongelma. Sisäiset keskustelut ovat kenties paras tapa päästä oleelliseen tietoon käsiksi, kun tiedontarve on selvä. Hyvin valmisteltu aloituspalaveri ajaa silloin asian ja nopeuttaa ymmärryksen saavuttamista. Sisäinen vuorovaikutus on yhtä tärkeää kuin ulkoinen vuorovaikutus ja se alkaa organisaation sisällä tiedonkeruun yhteydessä. Sisäisen vuorovaikutuksen tärkeys huomattiin, kun Terveisiä-tapahtumia analysoitiin palveluketjuanalyysin avulla. Kovaäänisimmät ovat luultavasti antaneet palautetta jo moneen kertaan eri henkilöille ja ongelma on saatettu jo ratkaista, vaikka se ei loppukäyttäjälle vielä näyttäydykään. Ongelman historian tunteminen on tärkeää. Kun olemassa oleva tieto on koottu, tulee sen laatua ja käyttökelpoisuutta arvioida. Datan analysointia on hyvä tehdä koko ajan.



Kuvio 32. Kerää ja tutki dataa organisaatiossa (Kumpulainen 2022)

Tutkimusdata voi olla raakadataa (raw data) tai tulkittua dataa (interpreted data). Raakadatalta tarkoitetaan täsmällistä dataa, jota ei ole käsitelty. Raakadataa ovat tilastot, kirjoitukset, kuvat, äänitykset ja esineet, kuten kartat ja liput. Tulkitulla datalla tarkoitetaan raakadatan ymmärtämistä, oivalluksia ja toimenpiteitä, joihin tutkijan oma kokemus, koulutus ja uskomukset vaikuttavat väkisinkin. Tutkija tekee koko ajan valintoja, jotka vaikuttavat tutkimustulokseen. Siksi on hyvin tärkeää, että raakadataa on riittävästi. (Stickdorn ym. 2018, 38, 39.) Raakadatan tulee siis olla tulkittua, mutta myös tuoretta ja relevanttia. Ensimmäinen vaihe datan analysoinnissa onkin määritellä, että kuka aineiston keräsi, missä kerääminen tapahtui, milloin aineisto kerättiin ja keneltä tieto on peräisin. Jos datan tulkintavaiheessa nousee esille uusia ideoita, tulee ne myös dokumentoida. (Sanders & Stappers 2012, 200.) Tulkitusta datasta tärkeimpiä ovat aiheeseen ja paikkaan liittyvät aiemmin tehdyt tutkimukset, suunnitelmat ja selvitykset, joiden relevanttius pitää ehdottomasti arvioida. Usein kuuleekin sanottavan, että kaupunki tekee paljon hienoja suunnitelmia, mutta mitään ei tapahdu. Tai että olen osallistunut suunnitteluun, mutta taas aloitetaan uusi suunnittelu. Mitä vanhalle suunnitelmalle oikein tapahtui? On siis tärkeää kertoa osallisille mitä on jo tehty ja miten tuloksia on hyödynnetty. Eri mieltä voidaan olla myös siitä, että ovatko vanhat suunnitelmat ja selvitykset raakadataa vai tulkittua dataa. Riippunee siitä, kuka aineiston on analysoinut.

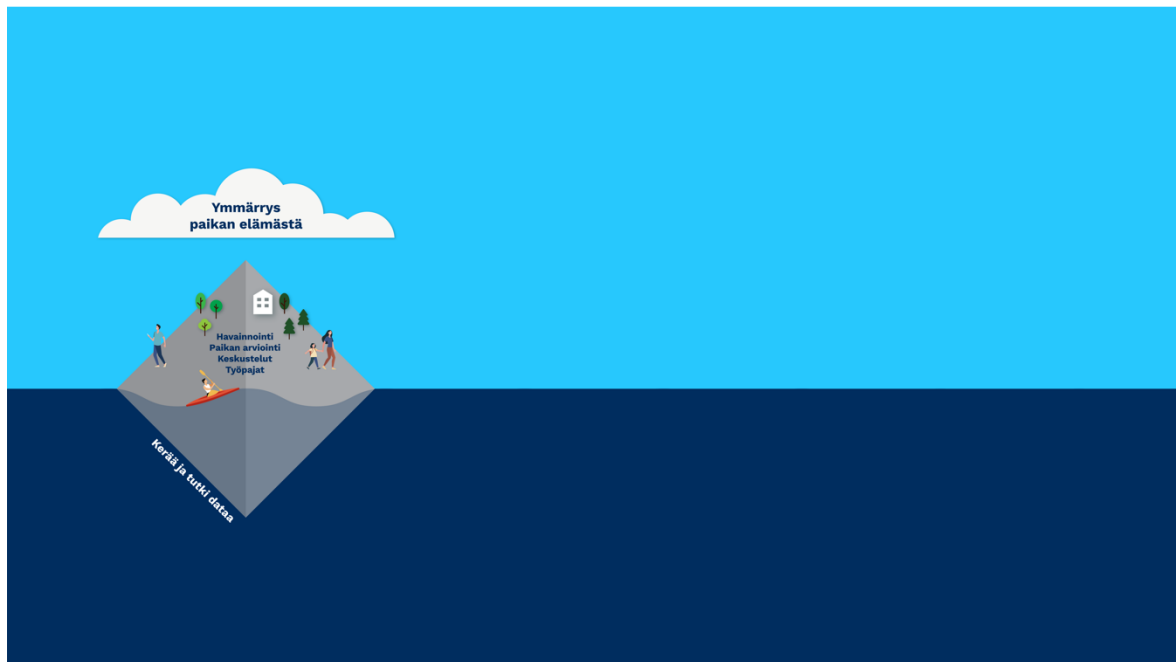
Kun datan laatu on arvioitu, voidaan arvioida, millaista tietoa meidän tulee kerätä lisää ja miten se käytännössä tapahtuu. Osa tarvittavasta tiedosta löytyy varmasti edelleenkin organisaation sisältä, mutta tässä vaiheessa tarvitsemme yleensä lisää ajankohtaista tietoa

asukkaista ja heidän tarpeistaan. Ketkä paikkaa käyttävät, mitä he siellä tekevät ja miten he sen kokevat? Organisaation sisällä oleva asukatarpeista kertova tieto on tyypillisesti peräisin kyselyistä, palautteesta, strukturoiduista haastatteluista, tilastoista ja niin edelleen. Laadullisen hiljaisen tiedon keruu vaatii oikeaa kontekstia ja vuorovaikutusta. Muutamalla keskustellulla, kävelykierroksella ja paikan havainnoinnilla on mahdollista saavuttaa ymmärrys paikan elämästä ja paikallisista tarpeista. Kun havainnoinnin yhteydessä vielä arvioidaan ympäristöä yhdessä asukkaiden kanssa, voidaan toimenpiteiden vaikuttavuutta arvioida kokemustasolla. Paikan päällä havainnointi jää valitettavan usein kuitenkin tekemättä, koska systemaattinen havainnointi vie aikaa. Havainnointia olisi hyvä tehdä eri vuorokaudenaikoina, päivinä, vuodenaikoina ja sääolosuhteet huomioiden. Havainnointi on hyvin tärkeää, jopa tärkeämpää kuin kyselyistä saatu tieto. Esimerkiksi koulun pihan suunnittelussa tulisi seurata oppilaiden toimia pihalla sen sijaan, että kysyttäisiin kuvien kera, että millainen koulun piha voisi olla. Kuvat ovat oiva apuväline, mutta kuvat uusista moderneista leikkivälineistä eivät kerro paljoakaan lasten todellisista tarpeista tai käyttäytymisestä.

### **Kerää ja tutki dataa paikan päällä**

Paikan päällä siirrytään Kerää ja tutki dataa -vaiheen toiseen osioon (kuvio 33, sivu 64), jonka aikana etsitään vastauksia muun muassa seuraaviin kysymyksiin:

1. Millainen on paikan tarina?
2. Miten paikka koetaan?
3. Mitä asukkaat ja ympäristö tarvitsevat?



Kuvio 33. Kerää ja tutki dataa paikan päällä (Kumpulainen 2022)

Paikan tarina on osa paikan identiteettiä, sillä se on ainutlaatuinen. Tarina pitää sisällään muun muassa vaikuttavimmat käännekohtat ja paikan ominaispiirteet. Tarina on paras asukkaiden kertomana, vaikka tietoa saattaakin löytyä kirjoista. Paikan identiteetti on kollektiivinen näkemys paikan nykytilasta. Tarinan lisäksi tarvitsemme tietoa siitä, miten paikka koetaan, mitä kukakin siellä tekee ja mitä siellä tarvitaan. Kokemuksen ja tarpeiden arviointiin sopii parhaiten erilaiset työpajat, keskustelut, havainnointi ja paikan arviointilomake. Kehittämistä pitäisi tehdä aina tarpeen, ei ideoiden pohjalta. Esimerkkinä tästä on vanha peli nimeltä petanque. Useasti kun asukkailta kysytään, että mitä he haluaisivat tehdä jossain tietyssä paikassa tehdä, vastauksena saattaa olla, että pelata petanqueta. Ja sitten kun havainnoidaan sitä paikkaa, niin kukaan ei pelaa petanqueta, vaikka sitä voisi pelata kyseisessä paikassa ilman toimenpiteitäkin. Joskus ideat syntyvät tarpeesta tai havaitusta ongelmasta, mutta usein ne ovat oletuksia, eivätkä vastaa tarpeeseen.

### **Analysoi ja kiteytä tietämys**

Datan keräämisen ja tutkimisen jälkeen siirrytään Analysoi ja kiteytä -vaiheeseen, jossa ymmärrystä muodostetaan kokonaisuutena (kuvio 34, sivu 65). Saaren ensimmäinen ja toinen puolisko (divergentti ja konvergentti) yhdistyvät ja samalla hiljainen tieto sekoittuu täsmälliseen tietoon. Saari ikään kuin kääntyy 90 astetta oikealle kaataen paikan päällä vuorovaikutuksessa syntyneen tiedon sisälle organisaatioon. Laajenna ja kiteytä -vaiheet vuorottelevat jokaisella saarella SECI-mallin mukaan. Muotoiluprosessi ei koskaan kuitenkaan pyöri ympyrää, vaan se etenee jalostuen koko ajan (Stickdorn ym. 2018, 90).



Kuvio 34. Analysoi ja kiteytä tietämystä (Kumpulainen 2022)

Aineiston analysointi- ja kiteytysvaihe kestää usein pidempään kuin aineistonkeruuvaihe. Ongelmia saattaa esiintyä etenkin, jos aineiston hyödyntäjät ovat eri henkilöitä kuin aineiston kerääjät ja aineiston analysoijat. Laadullinen data on usein myös sekaista ja sitä voidaan jaotella muun muassa tiedonkeruumenetelmän, sisällön, käsittelytavan, toimitustavan, yksityiskohtien ja tulkinnan tason mukaan. Dataa voidaan jaotella myös sen mukaan, onko se visuaalista vai kirjallista, yleistä vai kerrottua, subjektiivista vai objektiivista. (Sanders & Stappers 2012, 197–198.)

Terveisiä-tapahtumien jälkeen aineisto analysoidaan pääosin teemoittelemalla ja kirjoittamalla. Kirjoittaminen on oiva tapa jäsentää vuorovaikutuksessa ja kontekstissa syntynyttä hiljaista tietoa. Näin paikalle syntyy myös tarina. Aineistossa toistuvista teemoista, arvoista, tarpeista ja haasteista voidaan muodostaa suunnittelua ohjaavat periaatteet, jotka olisi hyvä kuvata myös visuaalisesti. Palvelumuotoilussa dataa visualisoidaan esimerkiksi tutkimusseinillä (research wall) ja erilaisilla kanvaaseilla, kuten persoonilla, palvelupoluilla ja systeemikartoilla. Tutkimusseinillä tarkoitetaan erilaisten aineistojen yhdistämistä samalle seinälle. (Stickdorn ym. 2018, 110–113.) Palvelumuotoilun menetelmiä kokeiltiin myös tämän tutkimuksen yhteydessä. Virtuaalinen tutkimusseinä toimi hyvin, kun olemassa olevaa tietoa kerättiin yhteen, mutta se ei ollut paras tapa tulosten esittelemiseen. Aikajana koettiin paremmaksi keinoksi esittää sitä, miten nykytilaan on tultu ja millainen mahtaa tulevaisuus olla, jos kehitys jatkuu samansuuntaisesti. Aikajanakuvausta kokeiltiin eräässä 70-luvun lähiössä, jossa haasteena oli muun muassa palvelujen siirtyminen muualle ja parkkipaikkojen vähyys. Haastetta visualisoitiin aikajanalla, jossa näkyi asukasmäärän ja autojen kehitys

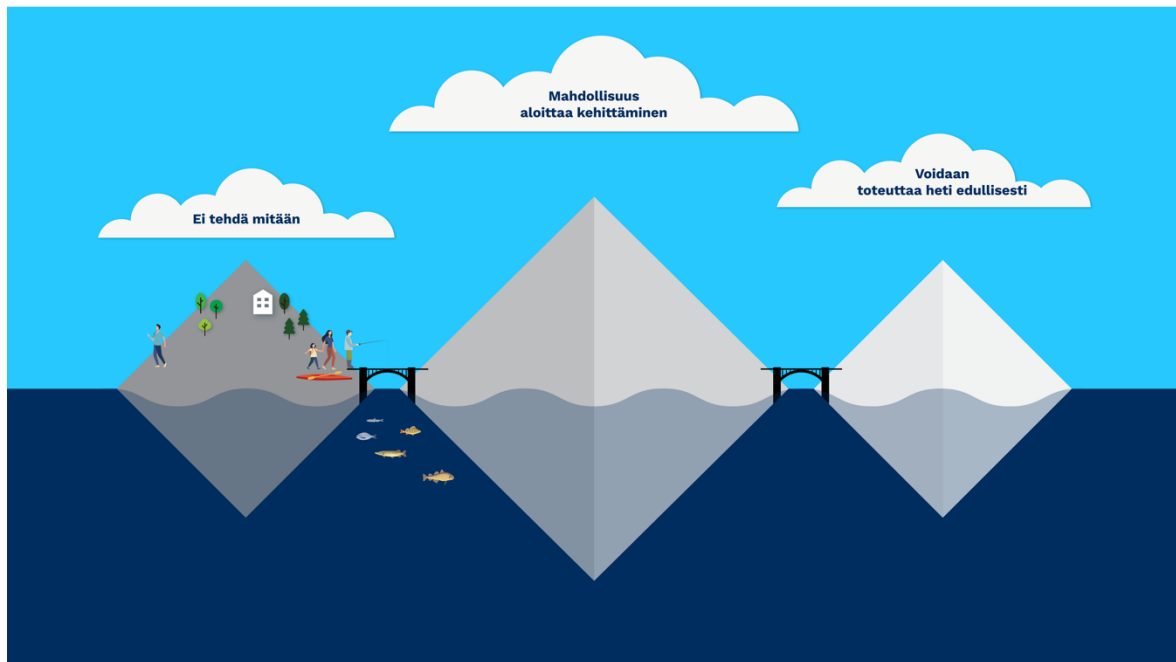
sekä digitalisaation vaikutus palvelujen kehitykseen. Muutokseen johtaneet syyt oli ymmärrettävissä yhdellä silmäyksellä. Väkimäärä oli laskenut, väestö ikääntynyt, autojen määrä oli lisääntynyt ja palvelut olivat siirtyneet verkkoon ja peltomarketteihin.

Aineiston analysointivaihe on työläs, mutta välttämätön ja tärkeä vaihe. Analysointi on syytä tehdä niin pian kuin mahdollista, jotta kokemus olisi tuoreessa muistissa. Tämä tarkoittaa sitä, että analysoinnille on varattava aikaa niin omasta kuin matkakumppaneiden kalenterista hyvissä ajoin. Kun ymmärrys on saavutettu niin sanotulla tutkimussaarella, voidaan siirtyä päätösten sillalle ja edelleen niin sanotulle kehittämissaarelle. Tutkimus- ja kehittämissaarilla viitataan muotoiluajattelun tuplatimanttiin, jossa ensimmäistä timanttia kutsutaan tutkimustimantiksi ja toista kehittämistimantiksi.

### 5.3 Päätösten silta

Silloilla kuvataan strategian valintaa ja poliittista päätöksentekokoneistoa, mikä ei aina ole yksiselitteistä ja saattaa välillä yllättää. Päätöksenteon yllätyksellisyyttä kuvattiin onkimisella (kuvio 35, sivu 67). Päätösten sillalla tutustutaan seuraavaan saareen, koska se auttaa vaihtoehtojen perusteluissa. Ensimmäinen sillan kohdalla tunnustellaan isoa kuvaa, etsitään strategia- ja ohjelmayhteyksiä sekä pohditaan, millaisia resursseja tarvitaan ja mitä niillä on tarkoitus saada aikaan. Päätösten sillalla on kolme vaihtoehtoista tapaa edetä:

1. Ei tehdä mitään.
2. Mahdollisuus aloittaa kehittäminen.
3. Voidaan toteuttaa heti edullisesti.



Kuvio 35. Ensimmäisellä sillalla (Kumpulainen 2022)

Ei tehdä mitään -vaihtoehto voi olla prosessin loppu tai asia, joka menee eteenpäin omalla painollaan esimerkiksi lain tai ohjelmayhteyden seurauksena. Jos teema koetaan tärkeäksi ja sille ei löydy oikeanlaista toimenpideyhteyttä, on pyrittävä kuvaamaan tekemättömyyden vaikutukset tarkastelemalla isoa kuvaa. Mitä todennäköisesti tapahtuu, jos asialle ei tehdä mitään? Mahdollisuus aloittaa kehittäminen -vaihtoehdossa edetään prosessin mukaisesti seuraavalle saarelle eli kehittämissaarelle. Kehittämissaarelle siirtyminen vaatii perusteluja ja panos-tuotos-ajattelua. Mitä ollaan kehittämässä, kenen kanssa ja mihin sillä pyritään? Voidaan toteuttaa heti edullisesti -vaihtoehtoon viedään ne tarpeet tai toimenpiteet, jotka eivät vaadi erityistä resurssointia tai suunnittelua, ja jotka ovat edullisia toteuttaa. Jos yleissuunnittelua tai kaavaa ei tarvita, voidaan resurssointia ja budjettia vaativat toimenpiteet viedä käytäntöön myös vuosittaisen talousarvion kautta. Suurin osa asukastarpeista on hyvin pieniä asioita, jotka voidaan toteuttaa helposti.

#### 5.4 Yhteisymmärrys paikan tulevaisuudesta

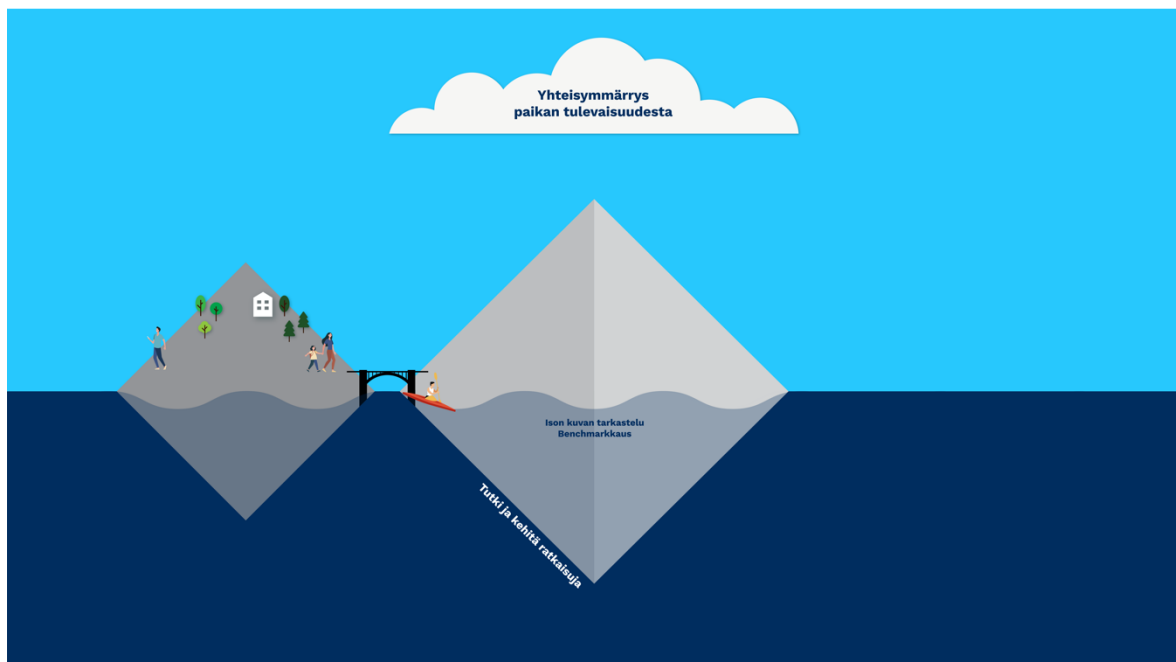
Kehittämissaarella tarkoituksena on katsoa riittävän kauas, jotta erilaisiin tulevaisuuksiin voitaisiin varautua. Tulevaisuuksien tutkimisella pyritään luomaan hyvin perusteltuja vaihtoehtoisia näkemyksiä päätöksenteon tueksi siihen kehitettyjen menetelmien avulla. Amerikkalaiset futuristit Andy Hines ja Peter Bishop nimesivät ennakointiprosesseille kuusi yhteistä tekijää, jotka ovat: rajausta, toimintaympäristön monitorointi, vaihtoehtoisten tulevaisuuksien luominen, visiointi, suunnittelu ja toiminta. Tulevaisuudentutkijat Mikko Dufva ja Toni Ahlqvist puolestaan määrittivät ennakointiprosessissa tavoiteltavan neljää erilaista

tiedon tyyppiä: dokumentteihin kirjattua tietoa, keskusteluissa ilmaistua tietoa, ennakointiin osallistuvien sisäistämää tietoa ja huomiokentän ulkopuolella olevaa visionääristä tietoa. (Koskelo 2021, 34–44, 84.)

### Tutki ja kehitä ratkaisuja organisaatiossa

Tutki ja kehitä ratkaisuja -vaiheessa tarkastellaan isoa kuvaa tarkemmin (kuvio 36). Muutosvoimien tutkimista kutsutaan ennakoinnin yhteydessä toimintaympäristön monitoroinniksi tai horisontin skannaukseksi (Koskelo 2021, 73). Kaupunkimuotoiluprosessissa tätä vaihetta kutsutaan ison kuvan tarkasteluksi, koska toimintaympäristön monitorointia ei terminä ymmärretty, kun aiheesta käytiin keskustelua kaupunkisuunnittelutiimin kanssa. Ison kuvan tarkastelussa tulevaisuustiedon kerääminen tulisi olla systemaattista. Jos omaan tulevaisuustietopankkiin ei ole rahkeita, on mahdollista hyödyntää jo olemassa olevaa materiaalia, kuten Futures Watch -palvelua, Laurean trendikirjastoa, Sitran ja kansallisen ennakoitiverkoston materiaalia. (Koskelo 2021, 87–89.) Ison kuvan tarkastelu voidaan aloittaa organisaation sisällä kysymällä seuraavia kysymyksiä:

1. Millainen on kehityksen suuri aalto?
2. Mihin muutokseen pitäisi reagoida?
3. Miten tarve tai ongelma on ratkaistu muualla?



Kuvio 36. Tutki ja kehitä ratkaisuja organisaatiossa (Kumpulainen 2022)

Isoon kuvaan liittyy muutosvoimien lisäksi organisaation strategia sekä laki, jotka rajaavat suunnittelua. Siksi niitä toivoisi tarkasteltavan vasta toisella puolella saarta, jossa laajentamisen sijaan kiteytetään. Tai ehkä ne voisivat kuulua kokonaan siltojen vaikutuspiiriin. Muutosvoimien tarkastelun lisäksi laajentumisvaiheessa olisi hyvä benchmarkata olemassa olevia ratkaisuja ja inspiroitua.

### **Tutki ja kehitä ratkaisuja paikan päällä**

Paikan päällä ratkaisuja yhteiskehitetään (kuvio 37, sivu 70) esimerkiksi skenaarioiden avulla. Skenaarioilla tarkoitetaan vaihtoehtoisten tulevaisuuksien kuvaamista tapahtumaketjuineen, joko nykyhetkestä tulevaisuuteen (forecasting) tai tulevaisuudesta nykyhetkeen (backcasting). Forecasting-mallissa skenaariot rakennetaan tunnistettujen muutosajureiden pohjalta. Backcastingissä määritellään ensin yhteinen visio. Tyypillisesti skenaarioita luodaan vähintään neljä kappaletta pahimmasta mahdollisesta (dystopia) parhaaseen lopputulokseen (utopia) ja niiden väliltä. (Koskelo 2021, 98.) Backcasting-menetelmä koettiin varsin toimivaksi erään alueen poikkisektorisessa kehittämistilaisuudessa, joten sitä kannattaisi hyödyntää kaupunkisuunnittelussa useamminkin. Paikan päällä kysymykset olivat seuraavia:

1. Millainen on yhteinen visio?
2. Mitkä ovat konkreettiset tavoitteet lyhyellä ja pitkällä aikavälillä?
3. Mitkä ovat toimenpiteet tavoitteiden saavuttamiseksi ja keitä siihen tarvitaan



Kuvio 37. Tutki ja kehitä ratkaisuja paikan päällä (Kumpulainen 2022)

Visiointivaiheessa hullutkin ideat saavat jatkaa matkaa, koska vision tulisi olla innostava. Yhteiskehittämisen jälkeen visiota tai vision osia voidaan testata oikeassa ympäristössä. Testaaminen voi tarkoittaa myös kyselyä tai haastatteluja, joiden avulla pyritään selvittämään kysyntä. Havainnoinnin etuja ei pidä unohtaa tässäkin vaiheessa. Jos ihmisiltä esimerkiksi kysytään, mitä he toivovat tulevaisuudelta, se harvoin tuottaa mitään arvokasta tietoa pois lukien terveys, onnellisuus ja vakaa taloudellinen tilanne. Siksi on tärkeää tehdä havainnointia sekä fyysisesti että verkossa ja tutkia asiaa erilaisia lähteitä hyödyntäen koko prosessin ajan. (Koskelo 2021, 75.) Kehittäminen voitaisiin käynnistää myös osoittamalla paikka paikallisille tehtäväksi (placemaking), joka vaatii myös havainnointia. Paikan tekemistä kokeiltiin Luovan ja kokeilevan toiminnan keskuksen kehittämistyön yhteydessä, jossa tyhjillään oleva rakennus ja sen pihapiiri annettiin kaupunkilaisten luovaan ja yhteisölliseen käyttöön toistaiseksi. Rakennuksen ja sen pihapiirin kehittäminen jatkuu muutaman vaihtoehdon kuvaamisella, jotka viedään eteenpäin päätöksentekokoneistoon. Tämä vaihe kuuluu Mallinna ja vaiheista visio -vaiheeseen, joka esitellään seuraavaksi.

### **Mallinnan ja vaiheista visio**

Kun yhteiskehittäminen ja kokeilut on saatu päätökseen, mallinnetaan visio lausunnoille, nähtäville ja päättäjille niin sanotulle päätösten sillalle (kuvio 38, sivu 71). Visioita on hyvä olla muutama, joista sitten yksi valitaan jatkoon tai jatkokehitykseen. Päättäjien osallisuus ja vaikuttamismahdollisuus on tärkeää, koska he edustavat asukkaita ja heillä on myös paljon hiljaista tietoa. Yksi keino tuoda visio sillalle on strategiasuunnitelma (strategy blueprint), jota kokeiltiin erään kylän vision kuvaamisessa (liite 2). Strategiasuunnitelma sopii etenkin

avustusten hakemiseen. Tekstimuotoisen visualisoinnin lisäksi tarvitaan usein myös karttaa ja havainnekuvia.



Kuvio 38. Mallinna ja vaiheista visio (Kumpulainen 2022)

Yhteisymmärrys tulevaisuudesta -vaiheessa ymmärrystä kasvatetaan SECI-mallin tavoin. Joskus yksi vuorovaikutustilanne riittää ja joskus ratkaisun löytyminen vaatii useamman vuorovaikutuskerran. Joskus pitää palata taaksepäin, mutta lopulta saavutaan kuitenkin päätösten sillalle.

## 5.5 Päätösten silta

Päätösten sillalla visio vaiheistetaan konkreettiseksi toteutussuunnitelmaksi, jossa toteutuksen vaikuttavuutta on arvioitu. Tässä kohtaa katsotaan jälleen sillan yli seuraavalle saarelle vaikuttavuuden arviointiin. Toteutussuunnitelmassa voidaan arvioida panos, tuotos, vaikutus ja vaikuttavuus, jolloin päättäjien on helpompi tehdä tarkempia valintoja. Tähän voisi soveltua esimerkiksi vaikutusten arviointi -kanvaasi tai projektikanvaasi. Jos päätösten sillalle viedään muutama vaihtoehto, on palattava takaisin valitun vision kanssa ja tehtävä tarkempi suunnitelma. Eri vaihtoehtojen vaikuttavuuksia ja resursseja tulisi kuitenkin arvioida jokaisen vision kohdalla, jotta kestävä päätöksenteko olisi mahdollista. Päätösten sillalla päätöksentekijät voivat valita etenemisestä seuraavasti (kuvio 39, sivu 72):

- Ei tehdä mitään.

- Tutkitaan ja kehitetään lisää.
- Toteutetaan.



Kuvio 39. Toisella sillalla (Kumpulainen 2022)

Ei tehdä mitään -vaihtoehtoon on hyvä kuvata tekemättömyyden vaikutukset. Tutkitaan ja kehitetään lisää -vaihtoehto on valinta palauttaa suunnitelma tai suunnitelman osa-alue takaisin kehitykseen. Toteutetaan-vaihtoehto on päätös toteuttaa suunnitelma tai suunnitelman osa-alue ja siihen pyritään. Päätösten sillalla kerätään myös lausuntoja ja asetetaan suunnitelmat nähtäväksi. Päätösten sillat ovat paikkoja, joissa isoa kuvaa, vaikuttavuutta ja resursseja arvioidaan.

## 5.6 Ymmärrys vaikuttavuudesta

Ymmärrys vaikuttavuudesta -vaiheessa ymmärrys viedään käytäntöön ja sovitut toimenpiteet toteutetaan. Tärkeintä kaupunkimuotoilussa on kuitenkin vaikutuksien ja vaikuttavuuden seuranta. Laajentumisvaiheessa tutkimussaarella kerätään tietoa kokemuksista, jolloin kiteyttämisen vaiheessa saattaa olla tarve muuttaa suuntaan, mikä tarkoittaa uusia toimenpiteitä tai tutkimusta. SECI-malli pyörii tässäkin vaiheessa.

### **Toteuta ja seuraa vaikutuksia organisaatiossa**

Toteuta ja seuraa vaikutuksia organisaatiossa -vaiheessa (kuvio 40, sivu 73) toteutusta ja toteutuksen vaikutuksia aletaan seurata. Aineistonkeruumenetelmät on määritelty samoiksi

kuin Ymmärrys paikan elämästä -vaiheessa, jolloin kokemuksen mittaaminen on yhtäläistä. Organisaation sisällä dataa voidaan kerätä esimerkiksi kyselyillä tai aluedatasta. Netnografin, eli virtuaalisen etnografian, avulla on hyvä puolestaan tutkia, miten muutos otetaan vastaan paikan päällä. Vaikutuksia voidaan seurata kolmen kysymyksen avulla:

1. Mitä muutoksesta puhutaan?
2. Miten muutos on vaikuttanut paikan elämään?
3. Miten muutostyö on onnistunut?



Kuvio 40. Toteuta ja seuraa vaikutuksia organisaatiossa (Kumpulainen 2022)

Ensimmäisellä kysymyksen myötä pyritään kartoittamaan, miten muutos on otettu vastaan. Esimerkiksi somekeskusteluiden ja kuvavirran seuraaminen verkossa on tähän oiva apuväline. Toisella kysymyksellä pyritään kartoittamaan muuttunutta dataa. Onko asukasmäärä ja asukastyytyväisyys lisääntynyt, hyvinvointi kasvanut tai luonnontila parantunut. Kolmannella kysymyksellä pyritään kehittämään organisaation projektinhallintataitoja. Organisaatiossa pitäisi arvioida, että eteneekö projekti sovittujen tavoitteiden ja aikataulun mukaisesti. Ja jos ei etene, niin miten asiasta viestitään. Tärkeää olisi myös varautua etukäteen mahdollisiin esteisiin, mikä vaatii jatkuvaa reflektointia ja ennakoitua. Toteutuksessa saattavat olla mukana myös paikalliset asukkaat, yhteisöt ja yritykset, mikä olisi oikein suotavaa. Kaupunkiorganisaatio on mahdollistaja ja siksi poikkisektorinen vuorovaikutus on tärkeää alusta alkaen.

## Toteuta ja seuraa vaikutuksia paikan päällä

Paikan päällä kehitystä voidaan mitata paikan arviointilomakkeella, keskustelemalla ja havainnoimalla (kuvio 41). Tässä vaiheessa tuskin enää järjestetään työpajoja, ellei suunnan muuttaminen sitä jossain vaiheessa vaadi. Säännölliset kylätapaamiset ovat hyvä tapa kerätä kokemuksia pitkällä aikavälillä. Paikan päällä voidaan esittää kolme kysymystä:

1. Miten identiteetti on vahvistunut?
2. Miten kokemus on muuttunut?
3. Onko tarpeisiin vastattu?

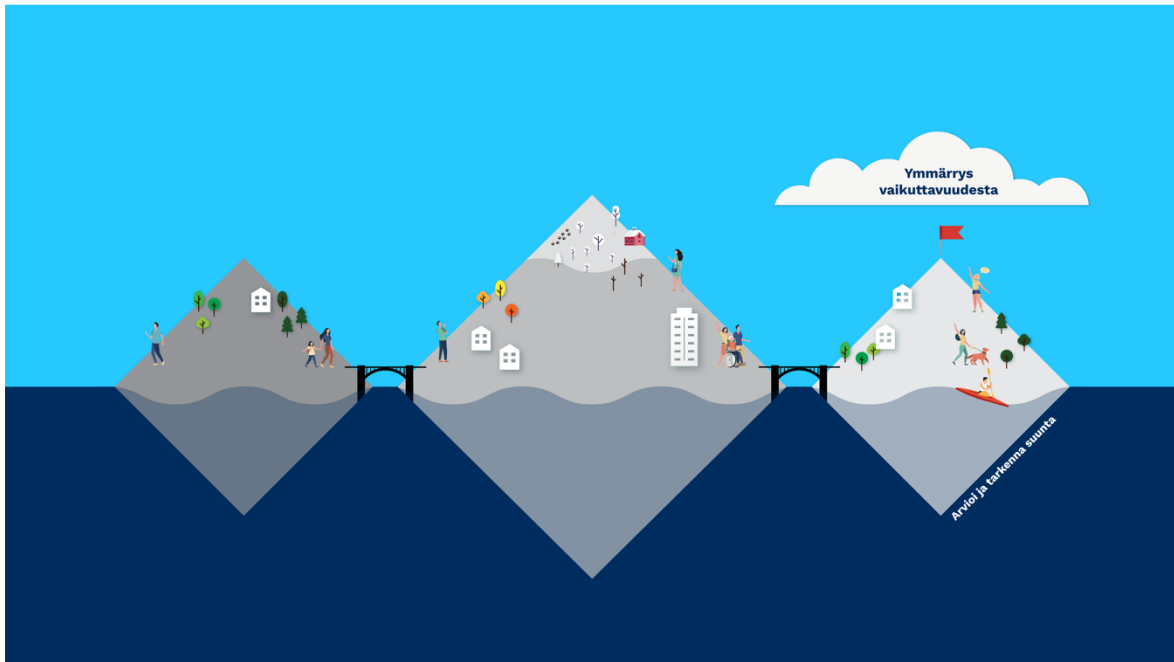


Kuvio 41. Toteuta ja seuraa vaikutuksia paikan päällä (Kumpulainen)

Ensimmäisellä kysymyksellä pyritään varmistamaan, että muutos on vaikuttanut myönteisesti identiteettiin. Toisella kysymyksellä pyritään seuraamaan kokemuksen parantumista, jota voidaan seurata esimerkiksi paikan arviointilomakkeella. Kolmas kysymys on kaikista tärkein ja sillä varmistetaan, että toteutus vastaa tarpeisiin.

## Arvioi ja tarkenna suunta

Kun tieto on kerätty ja vaikutuksia analysoitu, suunnan tarkentaminen voi tulla tarpeen (kuvio 42, sivu 75). Ehkä toteutus ei vastaakaan tarpeisiin tai tarpeet ovat muuttuneet. Toimintaympäristö on saattanut muuttua ja vaikka mitä maailmassa tapahtua. Kaupunkisuunnittelussa toteutusajat ovat todella pitkiä, mikä tarkoittaa jatkuvaa hereilläoloa.



Kuvio 42. Arvioi ja tarkenna suunta (Kumpulainen 2022)

Vaikuttavuuden arviointia voidaan jatkaa sovituin määräajoin riippuen toteutuksen laajuudesta ja kontekstista. Toteutuksiin tai toteutumattomiin suunnitelmiin olisi hyvä palata ainakin jokaisen valtuustokauden alussa. Jos vuorovaikutus alueella lakkaa näinkin pitkäksi aikaa, saattaa paluu ensimmäiselle saarelle olla tarpeellinen. Saaret ovat ymmärryksen kerrostumia, joille pitää löytää paikka toimintaympäristön seurantajärjestelmästä.

## 6 Ymmärrys tutkimusmatkan vaikuttavuudesta

Tutkimusmatkan jälkeen reflektoinnin apuvälineenä hyödynnettiin päivä elämässä -menetelmää, eli hyvien ja huonojen kokemusten muistelemista. Hyvää mieltä tuottivat ne päivät, jolloin sai tutkia ja kuvitella vapaasti (divergentti), kokeilla ja analysoida rauhassa (konvergentti). Hauskuutta matkaan toi päiväkirjan ahaa-elämykset, jotka naurattivat jälkeensä. Tämä oli läpimurto -lausahdukset kun eivät aina kauas kantaneet. Intoa toi kaupunkisuunnittelutiimin eläytyminen tarinaan ja lukuisat kokeilut paikan päällä oikeissa tilanteissa. Kaikki vuorovaikutustilanteet eivät kuitenkaan olleet antoisia. Arjen kiire latisti tunnelmaa organisaation sisällä ja asukkaiden tyytymättömyys kaupungin toimintaan tuli vastaan monesti, kun ovi ulos aukesi. Kaupunki on kuin julkinen näyttämö, jonka kulisseja on lupa arvostella. Kun kitka kaupungin ja asukkaiden välillä kytee pinnan alla, on se otettava vastaan kuunnellen. Uusi vuorovaikutteinen tapa kehittää kaupunkia yhdessä asukkaiden kanssa on vielä uutta ja muutokselle on annettava aikaa.

Tutkimuksen pääkysymykseen: ” Millaisella tiedolla ja prosessilla kaupunkia voitaisiin suunnitella asukaslähtöisesti ympäristöarvoja unohtamatta”, on löydetty vastaus, joka esiteltiin sivulla 55 (kuvio 29). Visualisointi pitää sisällään asukaslähtöisen ajattelun, tulevaisuusajattelun ja vaikuttavuusajattelun. Kehittämistyö sai kuitenkin alkunsa ympäristölähtöisestä ajattelusta, mutta sen liittäminen asukaslähtöiseen prosessiin oli haastavaa. Asukkaan, ympäristön ja organisaation tarpeiden yhteensovittamisessa on paljon ristiriitoja. Asukkaan arjen helpottaminen ja elinvoimaisuuden kasvun tavoittelu tarkoittaa kaupunkisuunnittelussa usein fyysisen ympäristön rakentamista. Kulttuuriympäristön vaaliminen saatetaan puolestaan nähdä mahdollisuuksien rajaajana, koska niiden arvoa on vaikea nähdä tässä hetkessä. Esimerkiksi historiallinen aita saattaa tuntua luotaan työntävältä, jos sen historiaa ei tunneta. Historian esiin tuominen opastein voisi auttaa ympäristöempatian luomisessa. Lisäksi organisaatiossa määrää usein budjetti ja päättäjien henkilökohtainen arvomaailma. Onko äänestäminen sittenkin paras tapa vaikuttaa ympäristön hyvinvointiin? Ympäristölähtöisyys tuotiin lopulta asukaslähtöisyyden rinnalle visuaalisesti. Elementit maa, ilma, tuli ja vesi ovat kaiken elämän lähtökohta ja näin pitäisi olla myös kehittämisessä. Ympäristön huomioiminen ei myöskään pitäisi olla erillinen käsite tai prosessin vaihe, vaan osa prosessin jokaista vaihetta. Ympäristölähtöisyyden painotus ei kuitenkaan vastannut sitä, mihin alkuperin pyrittiin, eikä näin ollen saavuttanut tavoiteltua vaikuttavuutta.

Kaupunkimuotoiluprosessin lähtökohtana on, että sen tulee aina lähteä tarpeesta. Tarpeet selvitetään tästä syystä ensimmäisellä tutkimussaarella nykytilan analysoinnin yhteydessä. Asukastarpeiden lisäksi tutkimussaarella huomioidaan rakennetun ympäristön ja luonnonympäristön tarpeet, mutta myös kaupunkiorganisaation tarpeet. Usein

kaupunkiorganisaation tarpeet liittyvät elinvoimaisuuden ja hyvinvoinnin edistämisen lisäksi pienempien strategisten kokonaisuuksien toteutumiseen sekä resursseihin ja lain noudattamiseen. Kyse on ison kuvan tarkastelusta, jonka sijainnissa asukaslähtöisessä prosessissa oli paljon haasteita. Iso kuva esitettiin lopulta kuuluvan ison keskellä sijaitsevan kehittämissaaren vaikutuspiiriin, ja enemmänkin rajaavana (konvergenttina) elementtinä kuin ohjaavana periaatteena. Strategia, laki ja resurssit nostetaan esille viimeistään päätösten silloilla, jotka ulottuvat kehittämissaaren molempiin päihin. Joskus saattaa käydä myös niin, että siltojen kohdalla nousee esille tarve muuttaa strategian suuntaa, mutta onko se mahdollista? Voisiko silloilla mitata strategian vaikuttavuutta?

Ison kuvan tarkastelun sijaintia perustellaan sillä, että suunnittelun reunaehtojen määrittely liian aikaisessa vaiheessa saattaa rajata tarvemäärittelyä sekä ratkaisumahdollisuuksia. Toki kaavatyössä tulee tarkastaa reunaehdot maankäytön suunnittelujärjestelmän mukaisesti, mutta niiden ei tulisi vaikuttaa asukas- ja ympäristötarpeiden määrittelyyn. Heinolan kaupungissa tehdään vuosittain vain muutamia kaavoja ja projektinhallinnan tarve oli enemmänkin yleissuunnitelmiin liittyviin prosesseihin suunnittelun alkupäässä. Kaava ei myöskään ole suunnittelun tavoite vaan kiteytys siitä, mitä ja millaisia kokemuksia se mahdollistaa. Prosessin pitää olla joustava ja on muistettava, että ei ole olemassa yhtä tapaa toimia. Tästä syystä prosessia voisi kuvata pikemminkin työotteeksi, jota sovelletaan tapauskohtaisesti.

Isoon kuvaan liittyvät myös muutosvoimat, jotka nähdään kaupunkimuotoiluprosessissa enemmän laajentavana (divergentti) kuin rajaavana tekijänä. Muutosvoimien tutkiminen on hyvin mielenkiintoista, mielikuvitusta ruokkivaa ja liittyy ideointiin oleellisesti. Prosessissa saavutetaan ensin ymmärrys nykytilasta tutkimussaarella ja vasta tämän jälkeen voidaan ideoida tulevaisuutta kehittämissaarella. Ideoita nousee kuitenkin esiin prosessin jokaisessa vaiheessa, ja tärkeintä olisikin selvittää tarpeet ideoiden takana. Lennokas ideointivaihe on asia erikseen, mutta miten erottaa lennokkaat idea tarpeen kautta syntyneestä ideasta? Ja mihin kaikki ideat kerätään, jotta niitä voitaisiin seurata ja hyödyntää systemaattisesti?

Lennokkaiden ideoiden lisäksi tulevaisuuteen pitää muistaa katsoa tarpeeksi pitkälle ja eri vaihtoehtojen siivittämänä. Tulevaisuuden visioiden kehittäminen poikkisektorisessa yhteistyössä on erittäin herkullista, mutta vaativaa. Kysymykseksi nouseekin, että mikä on kaupungin rooli poikkisektorisessa kaupunkikehittämisessä ja millä resursseilla kehittämistyötä tulisi tehdä? Näyttää vahvasti siltä, että hankkeistaminen ja erilaiset klusterit sekä living labit ovat se suunta, joilla kaupunkikehitystä tulisi tänä päivänä viedä eteenpäin. Pienempiä kokonaisuuksia on mahdollista toteuttaa ilman kumppaneita, mutta toisaalta hankkeistus

mahdollistaa avustusten hakemisen pieniinkin kohteisiin. Kaupungeissa tarvitaan hankkeensaamista ja projektipohjaista työskentelyä entistä enemmän.

Kun kehittämissaarella päästään yhteisymmärrykseen ratkaisusta, voidaan siirtyä toteutus- ja arviointivaiheeseen, jos päätösten silta on auki. Viimeisellä saarella tehdään konkretiaa, mutta pääpaino asukaslähtöisessä prosessissa on vaikuttavuuden arvioinnissa eli tutkimuksessa. Tästä syystä viimeistä saarta voidaan kutsua ensimmäisen saaren tapaan tutkimussaareksi. Alakysymykseen: ”Miten toimenpiteiden vaikuttavuutta kokemuksiin voidaan arvioida”, on lyhyt vastaus. Toimenpiteiden vaikuttavuutta voidaan arvioida samoilla menetelmillä kuin paikan nykytilaa ensimmäisellä tutkimussaarella. Arvioinnissa voidaan hyödyntää esimerkiksi paikan arviointilomaketta, joka toteutetaan ennen ja jälkeen toimenpiteiden. Seuraavaksi olisikin suositeltavaa vielä testata ja kehittää paikan arviointilomaketta, jotta voitaisiin määritellä, kuinka usein, missä muodossa ja kenen kanssa lomaketta tulisi käyttää. Vuorovaikutuksen lisääminen olisi ainakin suotavaa, mikä tarkoittaa reflektointia lomakkeen täyttäjien kesken. Ja sana arviointilomake olisi syytä korvata jollain innostavammalla termillä. Säännölliset tapaamiset kylissä ja kortteleissa toimivat myös hyvänä kokemusten kartoittajana, että onko menty oikeaan suuntaan. Tämä vaatii Terveisiä-toimintamallin kehittelyä ja toiminnan tarkempaa suunnittelua. Vaikuttavuuden arvioinnissa on kyse pitkän aikavälin vaikutuksista, mikä tarkoittaa järjestelmällistä ja pitkäjänteistä toimintaa sekä sujuvaa tiedonhallinnan järjestelmää, mikä tällä hetkellä vielä puuttuu kaupunkiorganisaatiosta. Paikkasidonnaisen asukas- ja ympäristöymmärryksen kerryttäminen paikkatietojärjestelmään on suunta, mihin kannattaisi pyrkiä.

Alakysymykseen: ”Millaisilla menetelmillä hiljaista tietoa voidaan kerätä, tulkita, esittää ja hyödyntää onnistuneesti”, on löydetty vastauksia teorioiden, kokeilujen ja visualisointien kautta. Lopputuloksena syntyneessä visualisoinnissa kuvataan tiedon tasojen syvyyttä, kerroksellisuutta ja sekoittumista. Vesiraja kuvaa vuorovaikutuksen rajapintaa, jonka avulla on helppo määritellä projektissa kuin projektissa, että oliko prosessi vuorovaikutteinen vai ei. Veden alla luetellut tiedonkeruumenetelmät tuottavat täsmällistä tietoa ja veden päällä olevat hiljaista tietoa. Jos ei ole oltu vuorovaikutuksessa paikan ja paikallisten kanssa, ei voida puhua asukaslähtöisestä prosessista tai hiljaisen kokemustiedon hyödyntämisestä. Kysely ei siis riitä, mutta kyselyn avulla voidaan hakea esimerkiksi varmistusta, kun uutta tietoa luodaan SECI-mallin pyörteissä. SECI-mallia pyörittää kaupunkimuotoilija tai kaupunkisuunnittelija, joka samalla pyrkii mahdollistamaan tiedon jakamisen, sekoittumisen ja läpinäkyvyyden.

Vedenalaisella maailmalla kuvataan kaupunkiorganisaatiota, jossa sijaitsee myös paljon hiljaista tietoa. Organisaation sisäinen vuorovaikutus on yhtä tärkeää kuin ulkoinen

vuorovaikutus. Tämä ristiriita kuvassa voitaisiin selittää sillä, että organisaatiossa oleva hiljainen tieto vaatii myös vuorovaikutusta, mutta myös uudenlaisia tekemisen tapoja. Tarvitaan fasilitointitaitoja, kokeiluja, avoimuutta, tiedon jakamista, reflektointia ja yhdessä oppimista – uudenväliseen ympäristöön ja asukkaiden sekaan hyppäämistä. Ehkä viranomaisen paikka ei enää olekaan kaupunkiorganisaatiossa vaan siellä, missä asukkaat ovat?

Hiljainen tieto syntyy siis vuorovaikutuksessa ja se voidaan tehdä näkyväksi kirjoittamisen ja visualisointien kautta. Hiljaista tietoa voidaan kerätä keskustelemalla, havainnoimalla ja erilaisilla työpajamenetelmillä. Hiljainen tieto sulautuu täsmälliseen tietoon kierros kierrokselta, jolloin koväänisen ääni pehmenee. Hiljaista tietoa voidaan kuvitella olevan myös elottomassa ympäristössä, kuten rakennuksissa sekä luonnonympäristössä, kuten puissa. Tätä varten kaupunkisuunnittelu teettää muun muassa luontoselvityksiä ja rakennusinventointeja, jotka vaativat aina paikan päällä käymistä. Luontoselvitys saattaa kestää vuoden päivät, koska luonto on erilainen eri vuodenaikoina. Tämä on myös asia, mitä pitäisi kaupunkisuunnittelussa painottaa enemmän. Suunnittelemme usein kesä mielessä, vaikka meillä on neljä vuodenaikaa. Rakennusten ja luonnon hyvinvointia voidaan arvioida myös empatian sekä asukkaan kokemusten kautta. Tällöin heijastuspintana on kokijan arvomaailma ja suhde paikkaan. Arvokkaiden rakennusten, luontokohteiden tai kulttuuriympäristöjen humanisointi voisi olla toimenpide, jonka avulla kaupunkisuunnittelijat voisivat vahvistaa ympäristöempatiaa niin päättäjien kuin asukkaiden keskuudessa.

Matkassa oli onnistunutta oivaltaminen, eteenpäin meneminen ja tekeminen. Suuri onnistumisen tunne liittyy lopulliseen visualisointiin, joka mahdollistaa monipuolisen tarinankerroksen asukaslähtöisen kehittämisen takana paikasta tai kehittämishaasteesta riippumatta. Kuva kertoo oleellisen myös tiedon läpinäkyvyyden ja hallinnan tarpeista. Parasta matkassa olivat kuitenkin pitkin pituuttaan kasvaneet tuntosarvet, jotka alkoivat aistia yhä herkemmin ympäröivää maailmaa ja heikkoja signaaleja, mutta samalla pienen seutukaupungin elämää ja siihen liittyvää päätöksentekoa. Matkassa ei ollut onnistunutta sen pitkäaikainen kesto ja suunnattomuus, joka alkoi näyttäytyä innostumisen puutteena. Aihe oli liian laaja, mikä laittoi pohtimaan, miten yksityiskohtien pitäisi näkyä ja kuinka yksityiskohtaista tietoa pitäisi hyödyntää isossa kuvassa. Silloin kun suunnitellaan asukastarpeiden mukaan, kyse on usein yksityiskohdista. Asukkailla on tarve elää tässä ja nyt, kun yrityksillä on tarve nähdä tulevaisuuteen.

Matka on opettanut löytämään erilaisia yhteiskehittämisen menetelmiä, toimivia ja vähemmän toimivia. Matka on opettanut myös kyseenalaistamaan ja esittämään erilaisia kysymyksiä. Jatko-toimenpiteinä onkin varmistaa, että paikka asukasymmärryksen, muutosvoimien, menetelmien ja kysymysten keräämiselle löytyy. Lisäksi havainnointia sekä paikan

arviointilomaketta ja osallisuuden ekosysteemikarttaa tulisi kehittää kokeillen eteenpäin. Vaikuttavin oppi matkan varrelta on havainnoinnin merkityksen ymmärtäminen. Havainnointi nähdään nyt kaupunkisuunnittelussa tärkeämpänä kuin kyselyt, ja tämä on se muutos, johon matka on johtanut.

Matkan aikana lähestymistavan myötä tapahtuneista konkreettisista muutoksista mainittakoon, että kaupunginosaraati menetti merkityksensä epävirallisten Terveisiä-tapahtumien myötä. Kaupunginosaraati on nyt osa Terveisiä-toimintamallia. Rasti ruutuun -ajatus, että onko raati pidetty kaksi kertaa vuodessa, ei ole tätä päivää. Osallistumisen tulee olla aitoa. Toinen hyvä esimerkki lähestymistavan ansioista on paikan tekemisen (placemaking) myötä perustettu Luova Tarha ry, jonka tarkoituksena on edistää luovan, osallistavan ja kokeilevan toiminnan mahdollisuuksia Heinolan kaupungissa. Nämä kaksi esimerkkiä kertovat oleellisen lähestymistavan hyödyistä ja kaupunkimuotoilun merkityksestä yhteiskunnassa.

## Lähteet

- Aistrich, M. 2014. Kannattaako vaikuttavuutta yrittää mitata? WWW-dokumentti. Viitattu 4.3.2022. Saatavissa <https://www.sitra.fi/artikkelit/kannattaako-vaikuttavuutta-yrittaa-mitata/>
- Architecture & Design Scotland. The Place Standard – Origins and Early Examples. Blogi. Viitattu 6.3.2022. Saatavissa [https://www.ads.org.uk/placestandard\\_introduction/](https://www.ads.org.uk/placestandard_introduction/)
- Aro, T. 2021. Kukoistavan alueen viitekehys. Yhteisöt kasvualustana -seminaari 18.3.2021. Viitattu 21.11.2021. Saatavissa <https://www.phkylat.fi/yhteisot-kasvualustana/>
- British Design Council 2019. What is the Framework for Innovation? WWW-dokumentti. Viitattu 30.5.2021. Saatavissa <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>
- British Design Council 2021. Beyond Net Zero: A Systemic Design Approach. Published April 2021 Registered charity: Charity no. 272099. PDF-dokumentti. Viitattu 25.10.2021. Saatavissa <https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/Beyond%20Net%20Zero%20-%20A%20Systemic%20Design%20Approach.pdf>
- Bruyninckx, Hans. 2018. Ilmastonmuutoksen monimutkaisuuden ymmärtäminen ja reagointi siihen. EYK:n uutiskirje 03/2018. WWW-dokumentti. Viitattu 30.1.2021. Saatavissa <https://www.eea.europa.eu/fi/articles/ilmastonmuutoksen-monimutkaisuuden-ymmartaminen-ja-reagointi-siihen>
- De Vocht, S. 2018. Miten kutistua? Teoksessa Kjisik, H. & Nyholm, C. & de Voth, S. (toim.) Donitseista muffineiksi. Helsinki: Rakennustieto, 182–187.
- Dovey, K. 2016. Urban Design Thinking: A Conceptual Toolkit. Lontoo: Bloomsbury Publishing.
- Gehl Institute 2016. Inclusive Healthy Places. A Guide to Inclusion & Health in Public Space: Learning Globality to Transform Locally. PDF-dokumentti. Viitattu 3.3.2022. Saatavissa <https://gehlpeople.com/shopfront/inclusive-healthy-places/>
- Gehl, J. 2018. Ihmisten kaupunki. Helsinki: Rakennustieto.
- Hirsjärvi, S. Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 22. uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

- Hänninen, N. 2021. Organisaatioiden valmentaminen valokuvaa ja luovuutta hyödyntäen – Neemo tm Method. Teoksessa Miettinen, S. (toim.) Muotoilun avaimet. Helsinki: Teknologiateollisuus, 339–349.
- Juuti, P. & Puusa, A. 2020a. Loppusanat. Laadullisen tutkimuksen perimmäisistä päämääristä. Teoksessa Puusa, A. & Juuti, P. (toim.) Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus, 333–335.
- Juuti, P. & Puusa, A. 2020b. Mitä laadullisella tutkimuksella tarkoitetaan. Teoksessa Puusa, A. & Juuti, P. (toim.) Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus, 0–19.
- Juuti, P. & Puusa, A. 2020c. Toimintatutkimus. Sekä toimintaa että tutkimusta. Teoksessa Puusa, A. & Juuti, P. (toim.) Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus, 267–281.
- Kananen, J. 2014. Toimintatutkimus kehittämistutkimuksen muotona. Miten kirjoitan toimintatutkimuksen opinnäytetyönä? Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja -sarja. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulun kirjasto.
- Karssenber, H. 2020. Developing Our Cities around Community and Place. Teoksessa STIPO & Urban Discovery & Think City (toim.) The City at Eye Level Asia. STIPO, 190–199. PDF-dokumentti. Viitattu 7.3.2022. Saatavissa <https://thecityateyelevel.com/stories/introduction-place-led-development-developing-our-cities-around-community-and-place/>
- Koivisto, M. & Säynäjäkangas, J. & Forsberg, S. 2019. Palvelumuotoilun bisneskirja. Helsinki: Alma Talent.
- Koivunen, H. 1997. Hiljainen tieto. Helsinki: Otava.
- Korkiakoski, K. 2019. Asiakaskokemus ja henkilöstökokemus. Uusi aika, uudenlainen johtaminen. Helsinki: Alma Talent.
- Koskelo, M. 2021. Tehtävänä tulevaisuus. Tulevaisuusmuotoilu päätöksenteossa. Helsinki: Alma Talent.
- Koste, O-W. Neuvonen, A. & Schmidt-Thomé, K. 2018. Kaupungistumisen käännekohtat. Skenaarioita Suomen kaupungistumisen tulevaisuudesta 2039. PDF-dokumentti. Viitattu 27.2.2022. Saatavissa <https://demoshelsinki.fi/fi/julkaisut/kaupungistumisen-kaannekohtat-skenaarioita-suomen-kaupungistumisen-tulevaisuudesta-2039/>

Laakso, V. & Terävä, H. 2019. Netti syö kasvavalla tahdilla sähköä ja suurin syyllinen ovat nettivideot – "Epämiellyttävä totuus, josta ei haluta puhua". Yle. WWW-dokumentti. Viitattu 29.1.2021. Saatavissa <https://yle.fi/uutiset/3-10832413>

Lindberg, J. 2005. Tieto-oppi! Helsinki: Werner Söderström osakeyhtiö.

Mäenpää, P. & Faehnle, M. 2021. Neljäs sektori – Kuinka kaupunkiaktivismi haastaa hallinnon, muuttaa markkinat ja laajentaa demokratiaa. Tampere: Vastapaino.

NHS Health Scotland 2017. Place Standard – How Good is Our Place? PDF-dokumentti. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://www.placestandard.scot/guide/resources>

Nonaka, I. & Takeuchi, H. 1995. The Knowledge-Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation. New York: Oxford University Press.

Paalumäki, A. & Vähämäki, M. 2020. Havainnointi organisaatiotutkimuksessa. Teoksessa Puusa, A. & Juuti, P. (toim.) Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus, 131–140.

Poskela, J. 2020. Kaupungin toimintaympäristön seuranta. Heinolan tietotarpeet tilannekuvan muodostamisessa. Opinnäytetyö. LAB-ammattikorkeakoulu. PFD-dokumentti. Viitattu 25.2.2021. Saatavissa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2020120325878>

Project Canvas 2014. Project Canvas. Simplifying Project Communication. Explanatory Manual. PDF-dokumentti. Viitattu 6.2.2021. Saatavissa <http://www.projectcanvas.dk>

Project for Public Spaces. What Makes a Successful Place? WWW-dokumentti. Viitattu 6.3.2022. Saatavissa <https://www.pps.org/article/grplacefeat>

Project for Public Spaces 2018a. Placemaking. What if We Built Our Cities Around Places? PDF-dokumentti. Viitattu 6.3.2022. Saatavissa <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>

Project for Public Spaces 2018b. How to Organise a Place Game. Viitattu 6.3.2022. Saatavissa <https://placemaking-europe.eu/listing/place-game-manual/>

Pulkkinen, L. 2003. Tietämyshallinta ja julkisorganisaatio. Tampere: Tampereen yliopisto.

Rampen, W. 2020. Four Ways to Get More Out of the Consumer Decision Journey. WWW-dokumentti. Viitattu 4.3.2022. Saatavissa <https://www.linkedin.com/pulse/four-ways-get-more-out-consumer-decision-journey-wim-rampen/>

- Ritholtz, B. 2010. Intelligence Hierarchy: Data, Information, Knowledge, Wisdom. WWW-dokumentti. Viitattu 13.3.2022. Saatavissa <https://ritholtz.com/2010/12/hierarchy-of-visual-knowledge/>
- Rosling, H. 2013. Don't Panic – The Facts About Population. Gapminder Foundation. YouTube-video. Wingspan Productions. Viitattu 27.2.2022. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=FAck2knC08E>
- Salonen, A. & Bardy, M. 2015. Ekososiaalinen sivistys herättää luottamusta tulevaisuuteen. PDF-dokumentti. Viitattu 31.1.2021. Saatavissa <https://journal.fi/aikuiskasvatus/article/view/94118>
- Sanders, E. & Stappers, J. 2008. Co-creation and the New Landscapes of Design. PDF-dokumentti. Viitattu 31.5.2021. Saatavissa [https://www.researchgate.net/publication/235700862\\_Co-creation\\_and\\_the\\_New\\_Landscapes\\_of\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/235700862_Co-creation_and_the_New_Landscapes_of_Design)
- Sanders, E. & Stappers, J. 2012. Convivial Toolbox. Generative Research for the Front End of Design. Amsterdam: BIS Publishers.
- Selberg, K. & Övrelid, K. & Kristiansen, I. 1992. Kaupunkimuotoilun historia. Nykyaikaisen tie- ja liikennesuunnittelun historiallinen tausta. Tielaitoksen selvityksiä 56/1992. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://www.doria.fi/handle/10024/138434>
- Sillfors, H. 2021. Ympäristöpäällikkö. Puhelinhaastattelu 4.2.2021. Heinolan kaupunki.
- Sinek, S. 2019. Find Your Why: A Practical Guide for Discovering Purpose. Lontoo: Portfolio/Penguin.
- Sznel, M. 2020a. Tools for Environment-Centered Designers: Actant Mapping Canvas. WWW-dokumentti. Viitattu 19.1.2022. Saatavissa <https://uxdesign.cc/tools-for-environment-centered-designers-actant-mapping-canvas-a495df19750e>
- Sznel, M. 2020b. Your Next Persona Will Be Non-Human — Tools for Environment-Centered Designers. WWW-dokumentti. Viitattu 19.1.2022. Saatavissa <https://uxdesign.cc/your-next-persona-will-be-non-human-tools-for-environment-centered-designers-c7ff96dc2b17>
- Stanford University 2021. The Lego Data Story. WWW-dokumentti. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://web.stanford.edu/group/sdgc/cqi-bin/ycisl/?p=4927>

Stickdorn, M. & Hormess, M. & Lawrence, A. & Schneider, J. 2018. This is Service Design Doing. Applying Service Design Thinking in the Real World. A Practitioners' Handbook. Sebastopol: O'Reilly Media.

Tienkari, J. & Kiriakos, C. 2020. Autoetnografia. Teoksessa Puusa, A. & Juuti, P. (toim.) Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus, 282–295.

Tykkyläinen, S. & Repo, J. 2017. Lataa Vaikuttavuuden arviointi -kanvaasi. WWW-dokumentti. Viitattu 7.2.2021. Saatavissa <https://vaikuttavayritys.fi/lataa-vaikuttavuuden-kanvaasi/>

Valtioneuvosto 2022. IPCC:n raportti: Ilmastonmuutos on vaikuttanut vakavalla tavalla luontoon ja ihmisiin – vaikutukset jakautuvat epätasaisesti. WWW-dokumentti. Viitattu 4.3.2022. Saatavissa <https://valtioneuvosto.fi/-/1410837/ipcc-n-raportti-ilmastonmuutos-on-vaikuttanut-vakavalla-tavalla-luontoon-ja-ihmisiin-vaikutukset-jakautuvat-epatasaisesti>

Vincit 2019. Planet Centric Toolkit. Viitattu 19.3.2022. Saatavissa <https://planetcentricdesign.com/fi/menetelmat-ja-tyokalut/>

## Kuvio- ja kuvaluettelo

Kuvio 1. Asiakastarpeiden tasot. Rampen, W. 2020. Four Ways to Get More Out of the Consumer Decision Journey. WWW-dokumentti. Viitattu 4.3.2022. Saatavissa

<https://www.linkedin.com/pulse/four-ways-get-more-out-consumer-decision-journey-wim-rampen/>

Kuvio 2. Kukoistavan alueen viitekehys. Aro, T. 2021. Kukoistavan alueen viitekehys. Yhteisöt kasvualustana -seminaari 18.3.2021. Viitattu 21.11.2021. Saatavissa

<https://www.phkylat.fi/yhteisot-kasvualustana/>

Kuvio 3. Viitekehys. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 4. Tuplatimantti systeemisen muotoilun viitekehyksessä. British Design Council 2021. Beyond Net Zero: A Systemic Design Approach. Published April 2021 Registered charity: Charity no. 272099. PDF-dokumentti. Viitattu 25.10.2021. Saatavissa

<https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/Beyond%20Net%20Zero%20-%20A%20Systemic%20Design%20Approach.pdf>

Kuvio 5. Maslow's tarvehierarkia ja ympäristölähtöinen suunnittelu. Sznal, M. 2020a.

Tools for Environment-Centered Designers: Actant Mapping Canvas. WWW-dokumentti.

Viitattu 19.1.2022. Saatavissa <https://uxdesign.cc/tools-for-environment-centered-designers-actant-mapping-canvas-a495df19750e>

Kuvio 6. Ekosysteemikartta. Mukaelma Sznal, M. 2020a. Tools for Environment-Centered Designers: Actant Mapping Canvas. WWW-dokumentti. Viitattu 19.1.2022. Saatavissa

<https://uxdesign.cc/tools-for-environment-centered-designers-actant-mapping-canvas-a495df19750e>

Kuvio 7. Itämeren persoona. Sznal, M. 2020b. Your Next Persona Will Be Non-Human — Tools for Environment-Centered Designers. WWW-dokumentti. Viitattu 19.1.2022.

Saatavissa <https://uxdesign.cc/your-next-persona-will-be-non-human-tools-for-environment-centered-designers-c7ff96dc2b17>

Kuvio 8. Planeettakeskeinen palvelupolku. Vincit 2019. Planet Centric Toolkit. Viitattu

19.3.2022. Saatavissa <https://planetcentricdesign.com/fi/menetelmat-ja-tyokalut/>

Kuvio 9. Projektikanvaasi. Project Canvas 2014. Project Canvas. Simplifying Project Communication. Explanatory Manual. PDF-dokumentti. Viitattu 6.2.2021. Saatavissa

<http://www.projectcanvas.dk>

- Kuvio 10. Vaikutusten arviointi -kanvaasi. Tykkyläinen, S. & Repo, J. 2017. Lataa Vaikuttavuuden arviointi -kanvaasi. WWW-dokumentti. Viitattu 7.2.2021. Saatavissa <https://vaikuttavayritys.fi/lataa-vaikuttavuuden-kanvaasi/>
- Kuvio 11. Nelostimantti. Kumpulainen, N. 2021.
- Kuvio 12. Ympäristölähtöisen kehittämisen -kanvaasi. Kumpulainen, N. 2021.
- Kuvio 13. Kanvaasin kokeilu. Kumpulainen, N. 2022.
- Kuvio 14. Epäselvä alkupää. Sanders, E. & Stappers, J. 2008. Co-Creation and the New Landscapes of Design. PDF-dokumentti. Viitattu 31.5.2021. Saatavissa [https://www.researchgate.net/publication/235700862\\_Co-creation\\_and\\_the\\_New\\_Landscapes\\_of\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/235700862_Co-creation_and_the_New_Landscapes_of_Design)
- Kuvio 15. Tutkimus- ja kiteytysosiot. Kumpulainen, N. 2021.
- Kuvio 16. Pyramidimalli ja tehtäväkirja. Kumpulainen, N. 2021.
- Kuva 1. Pelikokeiluja. Kumpulainen, N. 2021.
- Kuvio 17. Pelin kehittelyä. Kumpulainen, N. 2021.
- Kuva 2. Rastipolku. Kumpulainen, N. 2021.
- Kuvio 18. Paikkastandardityökalu. NHS Health Scotland 2017. Place Standard – How Good is Our Place? PDF-dokumentti. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://www.placestandard.scot/guide/resources>
- Kuvio 19. Terveellisten paikkojen viitekehys. Gehl Institute 2016. Inclusive Healthy Places. A Guide to Inclusion & Health in Public Space: Learning Globality to Transform Locally. PDF-dokumentti. Viitattu 3.3.2022. Saatavissa <https://gehlpeople.com/shopfront/inclusive-healthy-places/>
- Kuvio 20. Paikkapeli. Project for Public Spaces 2018b. How to Organise a Place Game. Viitattu 6.3.2022. Saatavissa <https://placemaking-europe.eu/listing/place-game-manual/>
- Kuvio 21. Palveluketjuanalyysi. Kumpulainen, N. 2021.
- Kuvio 22. Käyttäjäkokemuksen tasot. Sanders, E. & Stappers, J. 2012. Convivial Toolbox. Generative Research for the Front End of Design. Amsterdam: BIS Publishers.
- Kuvio 23. Aikajana-ajattelua. Kumpulainen, N. 2021.
- Kuvio 24. Hiljainen ja täsmällinen tieto. Kumpulainen, N. 2021.

Kuvio 25. Datasta viisauteen visualisointeja. Stanford University 2021. The Lego Data Story. WWW-dokumentti. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa

<https://web.stanford.edu/group/sdgc/cgi-bin/ycisl/?p=4927>; Ritholtz, B. 2010. Intelligence Hierarchy: Data, Information, Knowledge, Wisdom. WWW-dokumentti. Viitattu 13.3.2022. Saatavissa <https://ritholtz.com/2010/12/hierarchy-of-visual-knowledge/>

Kuvio 26. Datasta viisauteen muotoilu prosessissa. Kumpulainen, N. 2021.

Kuivio 27. Prosessimalli ylösalaisin käännettynä. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 28. SECI-malli ja tiedon spiraali. Mukaelma Nonaka, I. & Toyama, R. & Nagata, A. 2000. A Firm as a Knowledge Creating Entity: A New Perspective on the Theory of the Firm. PDF-dokumentti. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa [https://www.academia.edu/7649504/A\\_Firm\\_as\\_a\\_Knowledge\\_creating\\_Entity\\_A\\_New\\_Perspective\\_on\\_the\\_Theory\\_of\\_the\\_Firm](https://www.academia.edu/7649504/A_Firm_as_a_Knowledge_creating_Entity_A_New_Perspective_on_the_Theory_of_the_Firm)

Kuvio 29. Kaupunkimuotoilu prosessi. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 30. Paikan arviointilomake. Kumpulainen, N. 2022.

Kuva 3. Paikan arviointia. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 31. Osallisuuden ekosysteemikartta. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 32. Kerää ja tutki dataa organisaatiossa. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 33. Kerää ja tutki dataa paikan päällä. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 34. Analysoi ja kiteytä tietämys. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 35. Ensimmäisellä sillalla. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 36. Tutki ja kehitä ratkaisuja organisaatiossa. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 37. Tutki ja kehitä ratkaisuja paikan päällä. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 38. Mallinna ja vaiheista visio. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 39. Toisella sillalla. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 40. Toteuta ja seuraa vaikutuksia organisaatiossa. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 41. Toteuta ja seuraa vaikutuksia paikan päällä. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvio 42. Arvioi ja tarkenna suunta. Kumpulainen, N. 2022.

Kuvioissa 3, 26–29, 32–42 on hyödynnetty valmiita vektoreita suunnittelijoilta: freepik (pilvet, puut, rakennukset, monivärinen aurinko), goma (sukeltaja), macrovector (meloja,

liitovarjo, jäljet lumessa, kalastaja), pch.vector (ihmiset, kalat), upklyak (aurinko), vvstudio (lippu). Viitattu 6.5.2022. Saatavissa <https://www.freepik.com>

# PLACE GAME

Paikan nimi #: \_\_\_\_\_

 **Paikan arviointi**

 **Mahdollisuuksien tunnistaminen**

VIIHTYISYYS JA MIELIKUVA	HUONO			HYVÄ		
Yleinen vetovoima	1	2	3	4		
Turvallisuuden tunne	1	2	3	4		
Puhkaus / huollon laatu	1	2	3	4		
Viihtyisyys	1	2	3	4		
Kommentit:						

1. Mistä pidät eniten tässä paikassa?

SAAVUTETTAVUUS	HUONO			HYVÄ		
Näkyvyys	1	2	3	4		
Helppokulkaisuus	1	2	3	4		
Julkinen liikenne	1	2	3	4		
Opasteiden selkeys	1	2	3	4		
Kommentit:						

2. Mitä paikalle voisi tehdä heti edullisesti?

TOIMINNOT JA AKTIIVITEETTI	VÄHÄN			PALJON		
Palvelujen määrä	1	2	3	4		
Tapahtumien määrä	1	2	3	4		
Alueen vilkkaus	1	2	3	4		
Yritysten elinvoimaisuus	1	2	3	4		
Kommentit:						

3. Millä muutoksilla olisi suuri vaikutus pitkällä aikavälillä?

SOSIAALISUUS	VÄHÄN			PALJON		
Ihmisten määrä ratilla	1	2	3	4		
Vapaaehtoistoiminnan määrä	1	2	3	4		
Ylpeys alueesta	1	2	3	4		
Lasten ja vanhusten osallistuminen	1	2	3	4		
Kommentit:						

4. Mitä paikallisia toimijoita tai henkilöitä tiedät, jotka voisivat auttaa parannuksissa.



Paikan nimi: \_\_\_\_\_ Pvm.: \_\_\_\_\_ Klo: \_\_\_\_\_ Sää: \_\_\_\_\_

Arvioitsijan erityspiirteet (kansalaisuus, ikä, apuvälineet...): \_\_\_\_\_

	Eri mieltä	Siltä väliltä	Samaa mieltä	Huomiot, tarpeet ja ideat
<b>Kokemukseni (minä)</b>				
Minä voin hyvin				
Liikkuminen jalan on helppoa				
Paikka houkuttelee viipymään				
Paikka on yllätyksellinen				
<b>Ihmiset ympärilläni (muut)</b>				
Ihmiset voivat hyvin				
Ihmiä liikkuu paljon				
Erilaiset sosiaaliset ryhmät ovat hyvin edustettuina				
Ihmiset ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa				
<b>Rakennukset ympärilläni (paikka)</b>				
Rakennuksia on hoidettu hyvin				
Rakennettu ympäristö on kerroksellinen				
Toiminnot ovat sekoittuneita				
Ratkaisut ovat ympäristöystävällisiä				
<b>Luonto ympärilläni (planeetta)</b>				
Luonnonympäristöä on hoidettu hyvin				
Kuulen linnunlaulua				
Ilma on puhdasta				
Luonto on monimuotoista				