

Tutkimusraportti: Draamallinen kansalaisraati uusia demokraattista osallisuutta kehittäviä toimintatapoja kokeilemassa Kuhmossa

Tutkija: Anna Suorsa, Oulun yliopisto

Sisällysluettelo

1. Kokeilun tausta ja kuntakonteksti	1
1.1 Draamallisen kansalaisraadın tausta ja lähtökohdat	1
1.2 Tutkimuksen teoreettinen tausta	3
1.3 Tutkimusmenetelmät ja aineisto	4
2. Kokeilun kuvaus	5
2.1 Hankkeen yleinen kuvaus ja toteutus	5
2.2 Hankkeen inklusiivisuus ja osallistumisen kulttuuri	8
3. Kokeilun sisäiset vaikutukset	9
3.1 Deliberatiivisuus ja osallisuuden mahdollisuudet	9
3.2 Demokraattinen kansalaisuus	15
4. Kokeilun ulkoiset vaikutukset	20
4.1 Draamallisen kansalaisraadın toimivuus viranhaltijoiden näkökulmasta	21
4.2 Draamallisen kansalaisraadın vaikutukset päätöksentekoon ja toimintakulttuuriin	22
5. Johtopäätökset ja suositukset	24
6. Lähteet	27

1. Kokeilun tausta ja kuntakonteksti

1.1 Draamallisen kansalaisraadın tausta ja lähtökohdat

Demokraattinen päätöksenteko perustuu siihen, että kansalaisilla on sekä mahdollisuudet että halu osallistua oman ympäristönsä kehittämiseen ja muuttamiseen. Demokratian toteutumisen kannalta on tärkeää, että kansalaisten ja päätöksentekijöiden välillä on vastavuoroista vuorovaikutusta, joka on aidosti vaikuttavaa. Tärkeää on myös, että mahdollisimman laaja joukko kansalaisista paitsi kokee olevansa osallisia paikallisissa prosesseissa, myös havaitsee osallistumisensa vaikutukset.

Kunnallisen päätöksenteon kannalta on myös tärkeää saada tietoa kansalaisten näkemyksistä ja kokemuksista oikein kohdistuvan päätöksenteon tueksi. Osallistavassa päätöksenteossa on kuitenkin huomioitava, että kaikki eivät halua tai pysty käyttämään kunnallisessa päätöksenteossa tällä hetkellä olemassa olevia välineitä ja menetelmiä, kuten erilaisia palautekanavia, keskustelutilaisuuksia ja muita vaikuttamiskanavia. Samoin on myös huomioitava, että kaikki tieto ei ole helposti, jos lainkaan kommunikoitavissa. Draamallisessa kansalaisraadissa näihin kysymyksiin on etsitty ratkaisuja kehittämällä uudenlaisia, draamalliseen ilmaisuun ja keskusteluun perustuvia menetelmiä yhteistyössä paikallisten toimijoiden, kunnallisten päätöksentekijöiden ja Vaara-kollektiivin teatterintekijöiden kanssa.

Draamallinen kansalaisraati on Kuhmon kaupungin koordinoima Sitran Demokratiakokeilut 2020 -hanke, jonka tavoitteena on ollut eriarvoisuuden vähentäminen paikallisessa päätöksenteossa ja kaupunkilaisten kokemuksissa draaman avulla. Kokeilun taustalla on huoli yhteiskunnallisen eriarvoisuuden lisääntymisestä. Kuhmon on noin 8 000 asukkaan kaupunki Kainuussa. Kuhmossa on kolme alakoulua, yksi yläkoulu ja Kuhmon yhteislukio. Ammattipintoja voi suorittaa Kainuun ammattiopistossa TaitoTehtas-hankkeen kautta. Kuhmon pääelinkeinot ovat maatalous, metsätalous ja matkailu. Kuhmossa on myös erityisesti rakentamiseen ja energiaan liittyvää yritystoimintaa. Kuhmon väestönkehitys on ollut laskeva. Kuhmon kaupungilla on myös vahva kulttuurikaupungin identiteetti: Kuhmon kamarimusiikkijuhlat ja Sommelo-kansanmusiikkifestivaali ovat tehneet Kuhmoa tunnetuksi jo pitkään. Draamallisessa kansalaisraadissa Kuhmon kaupunki lähti selvittämään, miten taide ja kulttuuri voivat toimia yhdistävänä tekijänä kansalaisten ja päättäjien välillä.

Draamallinen kansalaisraadinn tavoitteena on ollut tuoda demokraattisen päätöksenteon, kansalaisvaikuttamisen, yhteiskunnallisen keskustelun ja kuulluksi tulemisen kokemus osaksi tavallisen ihmisen elämää. Hanke on pyrkinyt tuomaan myös asukaskokemuksen osaksi päätösten valmistelua. Draamallisen kansalaisraadinn tavoitteina on ollut myös paikallisdemokratian toteutuminen, paikallisten ihmisten – erityisesti nuorten – osallistuminen ja osallistaminen päätöksentekoprosessiin, paikallisdemokratiaa kehittävien prosessien juurruttaminen Kuhmoon ja kaupungin omien teemojen yhdistäminen hankkeeseen. Draamallinen kansalaisraati -hankkeessa näitä tavoitteita on pyritty saavuttamaan kahden toimintatavan avulla: 1) Draamallinen kansalaisraati -esitykset Kuhmossa ja 2) Draamalautakunta-virtuaalityöpajat valituilla kouluilla Kuhmossa ja Kajaanissa. Esityksillä ja työpajoilla on pyritty kehittämään keskustelun ja vaikuttamisen kulttuuria Kuhmossa toisaalta keräämällä esitysten pohjaksi tietoa erilaisilta, usein syrjään jääviltä asukasryhmiltä, toisaalta järjestämällä keskustelun paikkoja esitysten yhteyteen. Näiden kerättyjen tietojen ja keskusteluissa sekä palautteissa tulleiden kommenttien perusteella Kuhmon kaupunki pyrkii kehittämään toimintaansa edelleen. Draamalautakunta-työpajoissa painopiste on ollut draamallinen kokemus ja kriittisen medialukutaidon harjoittelu osallistavien harjoitusten ja keskustelujen kautta. Tässä tutkimusraportissa näiden toteutumista tarkastellaan sekä hankkeen järjestämiä tapahtumia havainnoimalla että tarkastelemalla osallistuneiden kokemuksia tapahtumista. Hankkeen tavoitteiden toteutumista tarkastellaan tässä raportissa osallisuuden, draaman kokemuksen ja vuorovaikutuksen näkökulmista.

Tutkimuksen keskeiset kysymykset ovat:

1. Miten draamallinen esitysmuoto Draamallinen kansalaisraati -esitystapahtumissa ja niihin yhdistetyt keskustelutilaisuudet toimivat osallisuuden edistäjänä?
2. Miten draamallinen lähestymistapa toimii virtuaalisena kouluissa järjestetyissä Draamalautakunta-työpajoissa osallisuuden näkökulmasta?
3. Kuinka tapahtumiin osallistuneiden kokemukset osallisuudesta ja päätöksenteosta muuttuivat tapahtumiin osallistumisen myötä?
4. Miten draamallinen lähestymistapa koettiin päätöksentekijöiden ja päätöksentekoprosessin näkökulmista?
5. Millaisia muutoksia Draamallinen kansalaisraati -hankkeen toiminta voi mahdollistaa Kuhmossa ja Kainuussa laajemminkin?

Näihin kysymyksiin vastataan tutkimustulosten analyysin myötä siten, että luvussa 2 esitellään hankkeen toiminta ja lähtökohdat osallistumisen inklusiivisuuden näkökulmasta, luvussa 3 käsitellään hankkeen toimintaa osallisuuden mahdollistamisen ja osallisuuden kokemusten näkökulmasta, kiinnittäen erityisesti huomiota draaman keinoihin ja kokemuksiin, sekä tarkastellaan hankkeeseen osallistuneiden nuorten ja kuhmolaisten kokemuksia (kysymykset 1-3). Luvussa 4 tarkastellaan hankkeen vaikutuksia päätöksenteon ja toiminnan institutionalisoinnin näkökulmasta (kysymykset 4-5). Luvussa 5 esitetään tutkimuksen johtopäätökset ja nostetaan joitakin suosituksia demokratian edistämiseksi.

1.2 Tutkimuksen teoreettinen tausta

Tässä raportissa esiteltävä tutkimus perustuu toisaalta fenomenologiseen teatterin ja draaman tutkimukseen ja toisaalta osallisuuden ja osallistuvan vuorovaikutuksen tutkimukseen. Lähtökohdiana on käsitykset siitä, että draaman kokemus on toisaalta ruumiillinen havaitsemisen ja kokemisen tapahtuma, toisaalta tapahtuma, jossa pyritään usein eläytymisen kautta saamaan katsoja draaman ja illuusion maailmaan (Gadamer 2004; Merleau-Ponty, 2006). Fenomenologisessa teatterintutkimuksessa tarkastelun ytimessä onkin teatterikokemuksen merkityksellisyyden tarkastelu sekä katsojan että esiintyjän kannalta, näiden välisen yhteyden ja samassa tilassa olemisen näkökulmasta. Tarkastelun perustana voi olla elävä ja kokeva ruumis (Garner, 1994), teatteritapahtuman kommunikatiivisuus (Sauter, 2000) tai teatterin tapahtumiseen liittyvä läsnäolo ja teatterin pyrkimys illuusion kaikesta huolimatta (States, 1997). Yhtenä keskeisenä pohdinnan aiheena on fenomenologisessa teatterintutkimuksessakin teatterin jatkuva pyrkimys olla jossakin muualla ja kuvata jotakin muuta näyttämöllä olevan kautta, ja tähän kysymykseen fenomenologinen teatterintutkimus ottaa selkeän kannan: teatterissa ajelehtiminen erilaisten läsnäolojen ja poissaolojen, paikallisuuden ja illuusoiden välillä on kaikesta huolimatta aina ankkuroitu konkretiaan, oikeisiin esineisiin, ihmisiin ja tapahtumiin (Garner, 1994; Kallio, 1999). Draamallisessa kansalaisraadissa nämä kysymykset näyttävät kiinnostavassa valossa, sillä eläviksi esityksiksi tarkoitettut tapahtumat muuttuivat etätapahtumiksi, ja esittävä draama videoelokuviksi. Näistä lähtökohdista tutkimuksessa tarkastellaan teatterin ja draaman kokemuksen mahdollisuuksia toimia osallistujia herättävänä ja aktiiviseen kansalaisuuteen kannustavana kokemuksena. Draamallisen kansalaisraadien esitysten ja työpajojen toteuduttua lähinnä digitaalisesti erilaisin etätyökaluin,

erityisenä tarkastelun aiheena on se, miten draaman kokemus toimii erilaisten keskustelualustojen kautta.

Tutkimuksessa käytetään myös tietoprosessien ja osallistuvan vuorovaikutuksen tutkimuksen näkökulmia osallisuuden toteutumisen mahdollisuuksien tarkastelemiseksi. Hankkeen järjestämät tapahtumat ja niiden kehittämisen kytkeytyminen kunnallisiin prosesseihin voidaan nähdä muutokseen tähtäävinä tietoprosesseina, joissa osallisuuden kokemus liittyy tiedon saamisen, arvioinnin, jakamisen ja uuden tiedon luomisen ilmiöihin (Tsoukas, 2009; Suorsa et al., 2019). Osallisuuden toteutumista tarkastellaan suhteessa siihen, miten osallistuminen ja vuorovaikutus on mahdollistettu prosessin eri vaiheissa, ja miten osallistujat näihin mahdollisuuksiin tarttuvat (Suorsa & Huotari, 2014). Etenkin Draamalautakunta-virtuaalisyöpäpajoissa draama toimii opettamisen välineenä siten, että tapahtumaan osallistuvat asetetaan roolihahmoihin keskustelemaan ja eläytymään erilaisten ihmisten kokemuksiin. Tämän näkökulman tarkastelemisessa on hyödynnetty draamakasvatuksen tutkimusta (Heikkinen, 2004, 2005).

Tutkimusraportti on rakennettu demokratiakokeilujen vaikuttavuuden näkökulmasta demokraattisen kansalaisuuden toteutumisen tekijöiden avulla (Smith, 2009; Gessel, 2012). Hankkeen vaikuttavuutta ja yhteyttä paikallisen päätöksenteon rakenteisiin tarkastellaan kontekstin, sisäisten ja ulkoisten vaikutusten kautta. **Kontekstin** tarkastelussa ovat tekijöinä Kuhmo toimintaympäristönä, osallistumisen kulttuuri ja myös hankkeen toiminta pääpiirteissään. **Sisäisten vaikutusten** tarkastelussa keskitytään katsojien/osallistujien kokemuksen inklusiivisuuteen, kuten kuntalaisten mahdollisuuksiin osallistua hankkeen toimintaan, deliberatiivisuuteen eli toiminnan dialogisuuteen ja tiedon tuotantoon mahdollistamiseen, sekä demokraattiseen kansalaisuuteen. **Ulkoisten vaikutuksen** tarkastelussa kiinnitetään huomiota siihen, miten kokeilu on vaikuttanut kunnalliseen päätöksentekoon sekä konkreettisesti päätösten osalta, että jo toteutuneiden käytännön toimien ja muutosmahdollisuuksien huomaamisen tasolla. Ulkoisista vaikutuksista hankkeen skaalautuvuutta ja institutionalisointia pohditaan tulosten valossa. Näitä tarkastellaan tutkimuksessa erityisesti suhteessa draamallisen muodon ja teatterin kokemuksen tarkasteluun. Näin voidaan tutkia, mitä erityisiä mahdollisuuksia ja haasteita draamallinen lähestymistapa tuo sekä päätöksentekijöiden että kansalaisten näkökulmasta.

On kuitenkin hyvä huomioida, että vaikka tässä raportissa tarkastellaan toiminnan kokemuksia ja tuloksia vaikuttamisen käsitteen kautta, todellisuudessa yhden hankkeen vaikutuksia ihmisten ja kunnan toimintaan on mahdotonta mitata ja osoittaa. Edelleen on hyvä tiedostaa, että monet asiat, kuten osallisuuden kokemus, ovat ilmiöitä, joiden mittaaminen on mahdotonta ja epämielekästäkin.

1.3 Tutkimusmenetelmät ja aineisto

Tutkimushankkeessa tavoitteena on tarkastella, miten teatterin kokemus toimii kunnallisen päätöksenteon prosessien avaajana ja keskustelun herättäjänä. Tutkimuksessa tarkastellaan 1) esitystapahtumia ja työpajoja niiden toimivuuden, sisältöjen ja kuntalaisten osallistumisen näkökulmasta ja 2) näistä tapahtumista herääviä kokemuksia teatterista, päätöksenteosta ja omista vaikuttamisen mahdollisuuksista. Lisäksi tarkastelun kohteena on esitystapahtumien kehitysprosessi kuntapäätäjien, hankkeen toimijoiden ja kuntalaisten välillä.

Tutkimuksen lähestymistapa on pääasiassa laadullinen ja eri aineistoja yhdistelevä. Osa aineistosta on kerätty kyselymenetelmällä, mutta näissäkin kyselyissä paino on laadullisessa aineistossa, jota on kerätty avoimin kysymyksin. Aineisto on kerätty kahdesta prosessista:

- 1) Draamallinen kansalaisraati -esitykset ja näiden jälkeiset keskustelutilaisuudet etätilaisuuksina Teamsissa ja Facebookissa joulukuussa 2020 sekä näihin liittyvät vuorovaikutus- ja tietoprosessit
- 2) Draamalautakunta-työpajat koululaisille Discord-verkkoalustan välityksellä Kuhmossa ja Kajaanissa syksyllä 2020, sekä näihin liittyvät vuorovaikutus- ja tietoprosessit

Tutkimusaineisto koostuu havainnoinneista, video- ja äänitallenteista, tapahtumiin osallistuneille teetetyistä kyselyistä, tapahtumiin osallistuneiden haastatteluista ja dokumenttiaineistosta:

- 1) Kyselyt
 - Kokemuskysely Draamalautakunta-työpajaan osallistuneille (41 vastausta)
 - Ennakkokysely Draamallinen kansalaisraati -esitykseen osallistuville nuorille (112 vastausta)
 - Kokemuskysely Draamallinen kansalaisraati -esityksiin osallistuneille nuorille ja muille katsojille (60 vastausta)
- 2) Havainnointi
 - Draamalautakunta-työpajat (2 työpajaa, yhteensä n. 6 h)
 - Draamallinen kansalaisraati -esitykset ja keskustelut (2 esitystä, yhteensä n. 4 h)
 - Draamallinen kansalaisraati -hankkeeseen liittyvät kokoukset, Kuhmon hyvinvointityöryhmän kokoukset
- 3) Viestintä ja vuorovaikutusaineisto
 - Draamalautakunta-työpajan keskustelut Discord-alustalla
 - Draamallinen kansalaisraati -esitysten keskustelut Teams-alustalla ja Facebookissa
- 4) Haastattelut
 - Hankkeeseen osallistuneiden opettajien ja muiden toimijoiden kokemukset (6 haastattelua)
- 5) Dokumenttiaineisto
 - Draamallinen kansalaisraati -videot
 - Draamallinen kansalaisraati -esityksen käsikirjoitus

Tutkimusaineisto on kerätty sekä osallistumalla hankkeen toimintaan ja järjestettyihin tapahtumiin, että keräämällä aineistoa tapahtumien yhteydessä ja niiden jälkeen osallistuneilta. Draamalautakunta-kyselyyn nuoret vastasivat heti osallistumisensa jälkeen. Draamallinen kansalaisraati -kysely jaettiin kaikille koululaisesitykseen osallistuneille, ja se oli myös esillä tapahtumasivuilla Facebookissa. Tutkimusaineiston analyysissä on kiinnitetty huomiota sekä aineistojen sisällöllisiin tekijöihin, kuten keskustelujen ja haastattelulausuntojen teemoihin ja sisältöihin, että siihen, mitä aineistot paljastavat toiminnasta ja vuorovaikutuksesta.

2. Kokeilun kuvaus

2.1 Hankkeen yleinen kuvaus ja toteutus

Draamallinen kansalaisraati -hankkeen toiminta alkoi keväällä 2020 poikkeuksellisissa oloissa, kun suunniteltu toiminta piti muuttaa etätoiminnaksi koronapandemian vuoksi. Keväällä toteutettiin yksi etätyöpaja ja suunniteltiin Draamallisen kansalaisraadain sisältöjä. Syksyllä koronatilanteen edelleen estäessä kasvokkaiset kokoontumiset hanke järjesti kaksi etätyöpajaa ja lopulta yhden työpajan kasvokkain paikallisissa kouluissa. Vaara-kollektiivi keräsi syksyn aikana myös tietoa tulevaa esitystä varten vierailemalla kuhmolaisten toimijoiden luona ja haastatteleamalla eri viiteryhmiä. Lopulta suunnitellut teatteriesitykset jouduttiin muuttamaan etätapahtumiksi, jotka toteutettiin joulukuussa 2021. Esityskokemuksia käsiteltiin Kuhmon hyvinvointilautakunnan kokouksessa esityksen jälkeen, ja hankkeesta tulleita muutosehdotuksia ja toiveita ryhdyttiin käsittelemään Kuhmon johdossa heti esitysten jälkeen.

Draamallinen kansalaisraati -esitykset

Draamallinen kansalaisraati -esitykset olivat kokeilu, jonka tarkoituksena oli synnyttää keskustelua ja kerätä kuhmolaisten näkemyksiä ja kokemuksia päätöksenteon tueksi draaman avulla. Esityksen sisältö syntyi siten, että Kuhmon kaupungin johtoryhmä ja päättäjät kertoivat tulevasta ajankohtaisista aiheista demokratiakokeilusta vastaaville henkilöille ja Vaara-kollektiivin jäsenille. Toimijat päättivät yhdessä, että esitys sidotaan Kuhmon hyvinvointikertomukseen ja prosessia käytetään tuosta kertomuksesta keskustelemiseen ja tiedon keruuseen. Vaara-kollektiivi haastatteli esityskäsikirjoitusta varten eri viiteryhmiä, mm. Kuhmon terveystalon työntekijöitä, venäjänkielisiä asukkaita, kaupungin vuokra-asuntojen lähiötuvan työntekijöitä ja asukkaita sekä kuhmolaisia yrittäjiä. Tavoitteena oli, että näiden keskustelujen pohjalta Vaara-kollektiivi olisi laatinut kohtauksia osallistavaan teatteriesitykseen, Draamalliseen kansalaisraatiin, joka oli tarkoitus esittää Kuhmo-talolla kahdessa näytöksessä sekä kaikille kuhmolaisille että Kuhmon koululaisille. Tapahtumissa oli tarkoitus myös organisoidusti keskustella teemoista siten, että mukana olisi paikallisia päättäjiä ja kuhmolaisilla mahdollisuus myös antaa palautetta hyvinvointikertomuksen laatimisen tueksi. Korona-pandemiasta johtuen esityksiä ei voitu järjestää suunnitelmien mukaan, vaan tapahtumat siirrettiin nopealla aikataululla verkkotapahtumiksi. Teatteriesityksen sijaan Vaara-kollektiivi valmisti videoita eri teemoista ja videot ladattiin Kuhmon kaupungin Youtube-sivulle. Näiden videoiden teemoja olivat keskustelukulttuuri, osattomat, venäjänkieliset, nuoriso, ikäihmiset Perukassa, isä ja poika ja lisäksi videona oli johdanto esitykseen, jossa Vaara-kollektiivin toimijat kertoivat omia lähtökohtiaan.

Etätapahtumat järjestettiin lopulta 11.12.2020 kahdessa osassa: päivällä koululaisille ja illalla kaikille kiinnostuneille. Päivän koululaistapahtuma järjestettiin Teamsin välityksellä siten, että hankkeen toteuttajat, Vaara-kollektiivin toimijat, keskustelutilaisuuteen osallistuva ryhmä Kuhmon päättäjiä ja nuorten edustajat olivat koolla Kuhmon kaupungintalolla keskustelemassa, ja tapahtumaan kutsutut yläkoululaiset ja lukiolaiset seurasivat omissa luokissaan opettajan Teams-alustan välityksellä tapahtumaa. Lisäksi Teamsissa oli joukko kutsuttuja seuraajia, mm. päättäjiä ja Sitran edustajia. Tapahtumassa esitettiin osa videoista, ja niiden esittämisen väleissä keskusteltiin kustakin teemasta Vaara-kollektiivin johdolla. Keskusteltavia teemoja olivat Kuhmo asuinpaikkana, nuorten mahdollisuudet kouluttautua ja jäädä paikkakunnalle, ikäihmisten yksinäisyys ja jokaisen mahdollisuudet toisten huomioimiseen, nuorten kuuleminen kunnan prosesseissa ja lopulta myös se, miten päätöksentekijät voisivat olla paremmin yhteydessä nuorten kanssa. Pääpaino oli kaupungintalolle kokoontuneissa keskustelijoissa, mutta myös Teamsin kautta saattoi esittää

kommentteja ja kysymyksiä. Tätä tapahtumaa oli seuraamassa n. 100 opiskelijaa ja n. 20 muuta toimijaa. Tapahtuma kärsi teknisistä vaikeuksista, mikä osaltaan vaikeutti esityskokemuksesta nauttimista.

Samana päivänä 11.12.2020 järjestettiin myös iltatapahtuma samalla ajatuksella, mutta nyt alustana oli Kuhmon kaupungin Facebook-sivu. Facebook-sivuille luodussa tapahtumassa oli tarkoitus lähettää live-lähetys Kuhmon kaupungintalolta, jossa oli koolla osittain sama keskustelijaryhmä kuin koululaistapahtumassa. Live-lähetysten toimimisessa oli ongelmia, ja lopulta tapahtuma toteutettiin Facebookissa siten, että esitettävien videoiden linkin jaettiin Facebookin keskustelussa, katsojat katsoivat ne omalla koneellaan, ja katsomisen jälkeen teemoista keskusteltiin kaupungintalolla suorassa videoyhteydessä. Tapahtuman seuraajat saattoivat osallistua keskusteluun keskustelukentässä, esittää kommentteja ja toiveita, ja näitä myös seurattiin kaupungintalon keskustelussa. Tässä tapahtumassa teemoja olivat Kuhmo asuinpaikkana, Kuhmon mahdollisuudet saada asukkaat jäämään paikkakunnalle, venäjänkielisten asema kunnassa, syrjäytyminen ja osattomuus, yhteisöllisyyden luominen ja keskustelukulttuuri. Tapahtuman lopuksi keskusteltiin myös lyhyesti Kuhmon hyvistä puolista ja siitä, mitä keskustelijat arvostavat paikallisessa elämässä. Tätä tapahtumaa oli esitysiltana seuraamassa tapahtuman alussa vajaa 40 katsojaa, joista osa lähti pois linjoilta teknisten vaikeuksien kestäessä tapahtuman alkuvaiheessa – lopussa katsojia oli 27. Esitystallenne jäi Kuhmon kaupungin Facebook-sivuille ja sitä oli mahdollista katsoa myös esityksen jälkeen. Myös videoelokuvat jäivät YouTubeen katsottaviksi ja niitä onkin ladattu tähän mennessä yhteensä 1870 kertaa. Eniten katselua on kerännyt osattomista kertova video, noin 500 katselua.

Draamalautakunta-työpajat

Draamalautakunta oli kokeilu, jossa hankkeen toimijat pitivät kriittistä lukutaitoa edistävän työpajan kahdella koululla Discord-alustan välityksellä siten, että opiskelijat olivat koululuokassa opettajansa kanssa ja Vaara-kollektiivin toimijat ohjasivat työpajaa Discord-alustan kautta sekä suorassa videoyhteydessä että käyttämällä alustan chattia. Tässä kokeilussa tarkastelun kohteena oli erityisesti erilaisten ihmisten rooleihin eläytyminen ja teatteri omakohtaisena kokemuksena. Työpajan teemana oli Kaipolan tehtaan lopettamispäätös, sen uutisointi eri näkökulmista ja vaikutukset eri toimijoiden tulevaisuuteen. Työpajan ensimmäisessä osassa Vaara-kollektiivin toimijat esittelivät työpajan konseptin, kertoivat Kaipolan tehtaan tilanteesta ja esittivät Discordin välityksellä kaksi videota: Kaipolan tehtaan lopettamisesta ilmoittaneen tiedotustilaisuuden ja otteen YLE:n Aamu-Tv:stä, jossa asiaa käsiteltiin. Näiden yhteydessä Vaara-kollektiivin toimijat myös pyrkivät avaamaan keskustelua ja kertoivat omat analyysinsä nähdystä videoista, antaen avaimia media-analyysiin. Tämän jälkeen opiskelijat saivat videoiden ja lehtitekstien avulla ryhmissä pohtia, miten yhteiskuntaan vaikuttava tehtaanlopettamispäätös voidaan uutisoida ja kehystää eri tavoin eri motiiveista lähtien. Näiden ryhmätöiden tulokset jaettiin yhteisessä tilassa siten, että opiskelijat kertoivat näkemyksensä videoyhteydessä Vaara-kollektiivin toimijoille, jotka kommentoivat, esittivät lisäkysymyksiä ja omia näkemyksiään.

Työpajan toisessa osassa opiskelijoille jaettiin rooleja samaa tehdastapausta käyttäen ja he saivat eläytyä irtisanottavien ja irtisanojien rooleihin. Nuoret jaettiin ryhmiin, joista yhdet olivat tehtaan ylempiä toimihenkilöitä, joiden tuli perustella irtisanomispäätöksiään, toiset työntekijöitä eri taustoista: jo eläköitymässä olevia, juuri perheen perustaneita ja nuoria osaajia. Tavoitteena oli rooliin eläytymisen ja keskustelujen kautta koetella, miten erilaiset elämäntilanteet ja viiteryhmät kokevat

saman tilanteen eri tavoin. Näitä kokemuksia jaettiin ja purettiin työpajan lopuksi vetäjien johdolla. Näihin työpajoihin osallistui yhteensä 60 opiskelijaa. Lisäksi hanke järjesti yhden kasvokkaisen työpajan, johon osallistui n 20 nuorta – tähän tilaisuuteen tutkija ei voinut osallistua. Tässä tutkimuksessa käsitelläänkin erityisesti etätyöpajojen toimintaa ja mahdollisuuksia draamallisen kokemuksen hyödyntäjinä.

2.2 Hankkeen inklusiivisuus ja osallistumisen kulttuuri

Draamallinen kansalaisraati -hankkeen taustalla oli ajatus kuhmolaisen keskustelukulttuurin kehittämistä ja päätöksentekoprosessien avaamisesta entistä suuremmalle osalle kuntalaisia. Hanke kytkeytyikin suoraan Kuhmon päätöksentekojärjestelmiin monin tavoin. Ensinnäkin toiminnan yhtenä alullepanijana oli Kuhmon kuntapäättäjät, jotka olivat mukana sekä suunnitteluprosessissa että toteutuksessa, järjestellessä erityisesti Draamallinen kansalaisraati -esityksen käytäntöjä ja osallistuen myös keskustelutilaisuuksiin. Mukana oli kuitenkin myös päätöksenteon ulkopuolisia toimijoita, erityisesti Vaara-kollektiivin jäsenet, jotka vastasivat toiminnan sisällöistä ja saivat tehdä oman työnsä draamallisista ja osallistavista lähtökohdistaan, dialogissa erityisesti kaupunginjohtajan kanssa. Kuhmossa on puitteet osallistumiselle ja vuorovaikutukselle. Kuhmon kaupunginvaltuustossa on 35 valtuutettua: Keskustalla 17, Perussuomalaisilla 6, SDP:llä 4, Kokoomuksella 2, KD:llä 2, Vasemmistoliitolla 2 ja Vihreillä 2. Äänestysprosentti eduskuntavaaleissa 2019 62,6%, ja Kuntavaaleissa 2017 56,1%. Kuhmossa toimii erilaisia paikallisen vaikuttamisen kanavia ja tahoja, kuten kuntalaisaloitejärjestelmä ja suora palautesivu kunnan internet-sivuilla. Kuhmossa toimii myös vanhus- ja vammaisneuvosto, maaseudun neuvottelukunta, nuorisovaltuusto ja hyvinvointityöryhmä. Nämä toimivat kaupunginhallituksen asettamina. Kuhmon nuorisovaltuusto (Nuva) toimii kaupunginhallituksen alaisena toimielimenä ja on perustettu vuonna 2018 kuntalain 26§ mukaisesti. Ennen tätä nuoret ovat voineet vaikuttaa mm. maakunnallisesti Kainuun maakunnallisessa nuorisovaltuustossa ja Nuorisofoorumeilla. Hankkeen toiminnassa olikin mukana Kuhmon nuorisovaltuusto, jonka jäseniä osallistui Draamallinen kansalaisraati -keskustelutilaisuuksiin. Tällä oli vaikutusta siihen, että kunnan päättäjien ja nuorisovaltuuston välinen vuorovaikutus vahvistui hankkeen lopussa. Tästä enemmän luvussa 4.2.

Draamallisen kansalaisraadien toiminnan inklusiivisuutta tarkasteltiin toimintaan osallistamisen avoimuuden, yhdenvertaisuuden ja tasapuolisuuden näkökulmasta. Hankkeen toiminnassa pyrittiin inklusiivisuuteen: Draamallinen kansalaisraati -esitys oli suunniteltu kaikille avoimeksi tapahtumaksi, jonka oli tarkoitus toimia kuntalaisten yhteisenä keskustelutilaisuutena. Koronarajoitusten vuoksi koko kansalle tarkoitettu tapahtuma muutettiin Facebookin välityksellä lähetetyksi live-lähetykseksi. Tämä vaikutti osallistujien valikoitumiseen kahtalaisesti: toisaalta se väestönosa, joka ei käytä Facebookia tai jolla ei ole pääsyä internetiin, jäi esitystapahtuman ulkopuolelle. Toisaalta tapahtumaan oli mahdollista osallistua laajasti sijainnista riippumatta, mikä osaltaan vaikutti yhteisöllisyyden kokemukseen ja tapahtuman vaikuttavuuteen. Myös esitysvideoiden jakaminen YouTubeissa mahdollisti esitystapahtuman sisältöihin palaamisen varsinaisen esityksen jälkeen. Hankkeen yhtenä painopisteenä olivat nuoret, ja heidät hanke tavoittikin laajasti: mukana oli Kuhmon yläkoulu ja lukio sekä Kajaanin lukio, joiden opiskelijat osallistuivat oppituntien aikana työpajoihin ja esitystapahtumaan. Näin hankkeeseen osallistui sekä aiheen vuoksi kiinnostuneita kuntalaisia että mukaan velvoitettuja nuoria.

Kansalaisille oli hankkeessa suunniteltu monia rooleja ja osallistaminen hankkeen toimintaan tapahtui monella tasolla. Kansalaiset toimivat ensinnäkin tiedonlähteinä: Vaara-kollektiivin suunnittelema esitys rakentui erilaisten, yleensä keskusteluissa katveeseen jäävien kuhmolaisten haastatteluihin – tarkoitus oli tuoda yleiseen keskusteluun teemoja, jotka eivät yleensä pääse esiin. Kansalaiset saivat myös tuoda omat toiveensa ja käsityksensä esiin esitystapahtumissa, joihin oli rakennettu keskustelun ja vuorovaikutuksen kanavia, ja vastaamalla esitysten jälkeen kyselyyn. Esitystapahtumissa tavoitteena oli myös videoiden ja keskustelujen kautta herätellä kansalaisia itse toimimaan, pohtimaan omaa rooliaan kunnan kehityksessä ja eri ihmisryhmien kohtaamisessa. Erityisesti Draamalautakunta-työpajoissa osallistujat pääsivät myös itse kokeilemaan rooliin eläytymistä, toisen ihmisen asemaan asettumista ja tiedon kriittistä lukutaitoa.

Hankkeen toimintaan oli osallistettu myös Kuhmon päättäjiä, sillä Kuhmon kaupunginjohtaja oli aktiivisesti hankkeen toiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa mukana ja samoin myös Kuhmon kaupunginvaltuusto, sekä erityisesti hyvinvointiryhmä. Paikalliset päättäjät olivat myös kutsuttu mukaan Draamallisen kansalaisraadın esityksiin ja heitä oli myös mukana keskusteluissa esitystapahtumissa. Lisäksi hankkeen toimintaan osallistuivat paikallisen yläasteen ja lukion opettajat, jotka käytännössä järjestivät etäosallistumistilaisuuden opiskelijoille koulun tiloissa. Opettajat olivatkin olennaisessa välittävässä ja itsekin kokevassa roolissa.

3. Kokeilun sisäiset vaikutukset

Draamallisen kansalaisraadın toiminnalla oli omat, luvussa 1 esitellyt tavoitteet. Hankkeen prosessin eri vaiheita tarkastelemalla voidaan tutkia, miten hanke pyrki vaikuttamaan kohderyhmiinsä ja miten näissä pyrkimyksissä onnistuttiin. On kuitenkin hyvä huomioida, että vaikuttavuutta on mahdotonta arvioida, sillä mahdollisten toiminnan muutosten taustalla voi olla monia tekijöitä. Tässä luvussa tarkastellaan Draamallisen kansalaisraadın sisäisiä vaikutuksia hankkeen kohderyhmien, eli Draamalautakunta-työpajoihin ja Draamallinen kansalaisraati -tapahtumiin osallistuneiden katsojien/kokijoiden näkökulmasta.

Luvussa vastataan erityisesti kysymyksiin:

- Miten draamallinen esitysmuoto Draamallinen kansalaisraati -esitystapahtumissa ja niihin yhdistetyt keskustelutilaisuudet toimivat osallisuuden edistäjänä?
- Miten draamallinen lähestymistapa toimi virtuaalisena kouluissa järjestetyissä Draamalautakunta-työpajoissa osallisuuden näkökulmasta?
- Kuinka tapahtumiin osallistuneiden kokemukset osallisuudesta ja päätöksenteosta muuttuivat tapahtumiin osallistumisen myötä?

3.1 Deliberatiivisuus ja osallisuuden mahdollisuudet

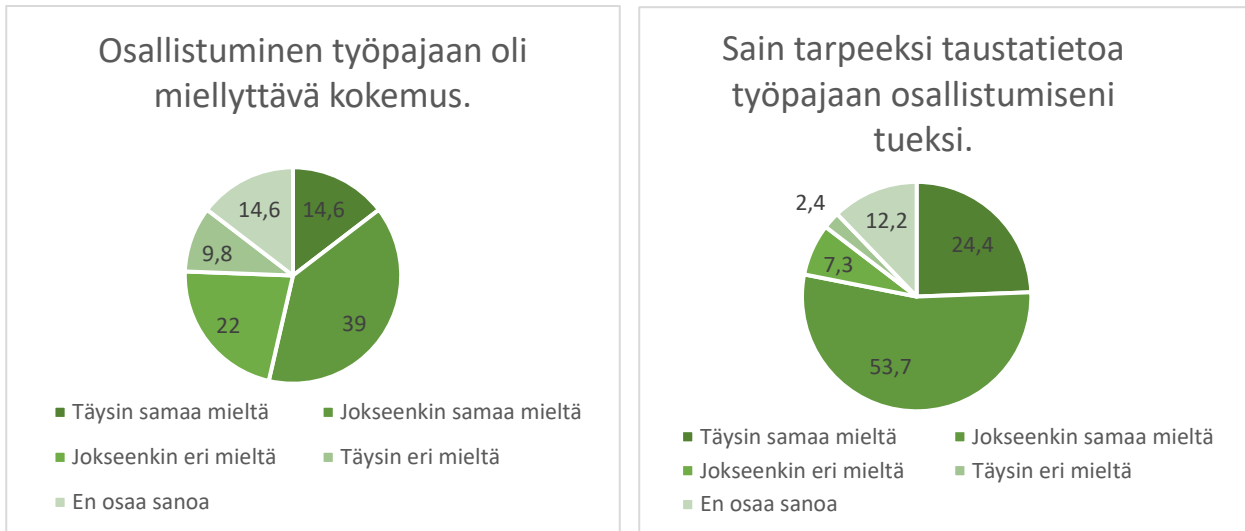
Tässä luvussa tarkastellaan hankkeen toimintaa osallisuuden toteutumisen näkökulmasta. Huomio kiinnittyy erityisesti osallisuuden kokemuksen mahdollistumiseen työpajoissa ja esityksissä. Tässä sekä mahdollisuudet eläytyä ja vaikuttaa sekä mahdollisuudet vuorovaikutukseen, ovat erityisessä tarkastelussa.

Draamalautakunta-työpajat ja eläytyvä osallistuminen

Draamalautakunnan työpajat olivat lähtökohtaisesti toiminnallisia ja toimintaan osallistavia. Työpajat oli suunniteltu vuorovaikutteisiksi ja työpajojen alustaksi oli valittu Discord-alusta, jossa on paljon eritasoisia viestinnän ja vuorovaikutuksen välineitä. Vaikka työpajat olivat etänä siten, että Vaara-kollektiivin vetäjät olivat verkon päässä omalla koneellaan ja opiskelijat luokissa omilla koneillaan, toimi yhteys pääsääntöisesti hyvin videon välityksellä – erityisesti vetäjät pystyivät kommentoimaan ja vetämään toimintaa hyvin videonkin välityksellä. Tässä auttoi luokassa toiminut opettaja, joka oli myös hankkeen toimija. Nuorilla oli mahdollisuus pitää myös omaa kameraansa päällä ja kommentoida sen kautta, mutta he eivät tähän tilaisuuteen tarttuneet. Sen sijaan nuoret kertoivat näkemyksensä ja jakoivat ryhmätöiden tulokset opettajan koneella videon kautta, jolloin Vaara-kollektiivin vetäjät ja nuoret pääsivät suoraan keskusteluyhteyteen. Draamalautakunnan teemana oli ajankohtainen tapahtuma, Kaipolan tehtaan lopetus, joka ei kuitenkaan ollut suoraan osallistuvien nuorten kotikaupungista. Näin tapahtumaan saatiin hieman etäisyyttä, sillä käsiteltävät teemat, työttömäksi jääminen ja eri työntekijäryhmien väliset erot tilanteen vakavuudessa olivat itsessään rankkoja. Tätä korosti vielä työpajan toinen osuus, jossa osallistujat saivat erilaisia rooleja, joihin eläytyä.

Nuorien näkökulmasta työpajoihin osallistuminen oli velvoittavaa, sillä ne järjestettiin osana opetusta, osittain myös kurssien loppulentin korvaajina. Onkin huomioitava, että näin ollen osallistuminen ei ollut kaikille osallistujille omaehtoista eikä mielekästä. Työpajojen toiminnoissa opiskelijat jaettiin ryhmiin osittain siten, että he saivat itse päättää ryhmänsä, osittain opettajan jakamina. Nuoret saivat myös osittain päättää itse, mihin rooliin työpajan toisessa osassa asetui – näitä valintoja ei kuitenkaan avattu nuorille ennen päätöksentekoa, joten toiminta eri rooleissa tuli osallistujille yllätyksenä. Erityisesti työpajan toiseen osioon osallistuminen vaati osallistujilta varsin suurta heittäytymistä ja toimintaan antautumista, mikä oli osaltaan haasteena osan osallistujien osallisuuden kokemuksissa. Työpajat tarjosivat tässä kaksi erilaista toimintatapaa: ensimmäisessä työpajassa Vaara-kollektiivin toimijat menivät teemoihin ja toimintoihin suoraan ilman lämmittelyjä ja esitietoja, kun taas toisessa työpajassa nuoret saivat valmistautua eläytymistilanteisiin keskustelemalla ja lämmittelemällä. Tällä oli vaikutusta työpajojen vuorovaikutuksen ja toiminnan kulkuun siten, että toisessa työpajassa osallistujat saivat paremmin otetta harjoituksiin ja pystyivät ymmärtämään toiminnan motiiveja.

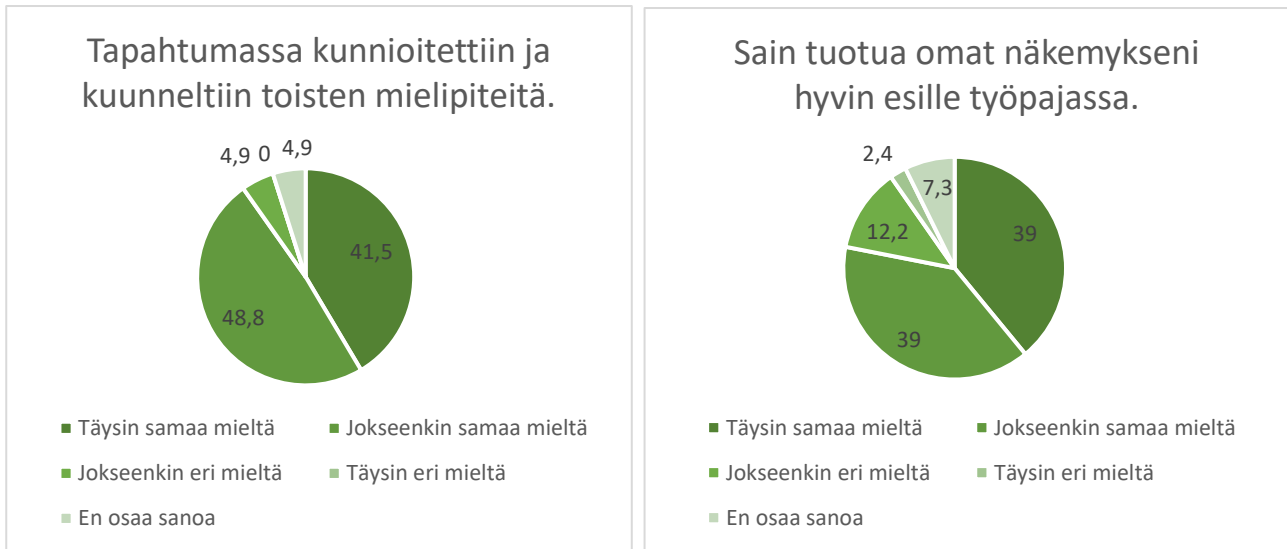
Työpajakokemus oli työpajan jälkeen tehtyyn kyselyyn vastanneiden nuorten enemmistön (53,6%) mukaan täysin tai jokseenkin miellyttävä, kun taas 31,8% oli jokseenkin tai täysin eri mieltä (Kuvio 1). Työpajakokemukset olivatkin varsin ristiriitaisia, ja osa osallistujista koki osallistavan draaman hankalana ja itselleen epäluontevana toimintatapana. Osallistujat kokivat kuitenkin saaneensa tarpeeksi taustatietoa työpajaan osallistumisen tueksi (Kuvio 1).



Kuvio 1: Osallistumiskokemus ja ennakkotieto Draamalautakunta-työpajasta.

Osallistumiskokemukseen vaikutti nuorten lähtökohtainen suhtautuminen ryhmätöiden tekemiseen koulussa. Suuri osa vastanneista piti työpajasta juuri siksi, että siellä pääsi tekemään ryhmätöitä, mutta jotkut osallistujat pitivät ryhmätöitä epämieluisina. Nuoret kertoivat kokemuksestaan tarkemmin avoimissa vastauksissa: *”Jatkuva vuorovaikutus muiden kanssa oli kivaa. Työpaja oli monimuotoinen ja kivaa vaihtelua. Kokonaisuus toimi hyvin ja se oli selkeä ja johdonmukainen”,* *”Ryhmätyöskentely oli kivaa, kokonaisuutena oli semmonen kivan napakka”, Ryhmätyöt oli mukavia tehdä. Tajusi.”* Työpajojen hieman uudenlaiset toimintatavat antoivat osallistujille uusia oivalluksia, sekä medialukutaitoon liittyen että draaman avulla erilaisiin aseisiin eläytyen. Osallistujat arvioivat usein myös kokonaisuuden onnistuneeksi, mutta osallistumiskokemus riippui myös siitä, miten muut ryhmäläiset toimivat ryhmässä: *”Mielummin olisi itse saanut päättää ryhmät, sillä ryhmän jäsenet oli tuntemattomia ja jotkut eivät puhuneet ryhmässä mitään. Kaipolan tehtaan sulkeminen käsiteltiin hyvin, eikä jäänyt mitään oppimatta. Parin kanssa keskustelut olivat ihan kivoja. Työpaja oli kuitenkin kiva, koska ei tarvinnut tehdä koetta ja aioita käsiteltiin tosi hyvin.”* Toisaalta osallistavien menetelmien haastavuus tuli joissakin vastauksissa esiin: *”En pitänyt työpajasta. Ei ollut sellainen fiilis että jaksaisin osallistua tämmöiseen.”* *”mikään ei ollut kivaa tämä oli aika ahdistava kokemus”* Onkin hyvä huomioda, että osallistuminen Draamalautakunta-työpajan kaltaiseen, eläytymiseen ja esittämiseen perustuvaan työpajaan vaatii paljon sekä osallistujalta että koko yhteisöltä, joten on tärkeää, että osallistumista käsitellään hienovaraisesti ja kaikilla on mahdollisuus osallistua itselleen sopivalla tavalla, mutta samalla uusia tapoja koetellen.

Työpajaan osallistuneet kokivat pääsääntöisesti tapahtuman yhteisön ja vuorovaikutuksen näkökulmasta hyväksi ja avoimeksi. 41,5% vastaajista oli täysin samaa mieltä siitä, että tapahtumassa kunnioitettiin ja kuunneltiin toisten mielipiteitä, ja 48,8% jokseenkin samaa mieltä. Vain 4,9% oli jokseenkin eri mieltä väitteestä. Suurin osa osallistujista myös koki voineensa tuoda omat mielipiteensä ja näkemyksensä esiin työpajoissa (39% täysin samaa mieltä, 39% jokseenkin samaa mieltä). Noin 15% oli tästä jokseenkin tai täysin eri mieltä. Voidaankin nähdä, että huolimatta siitä, että työpajakokemus oli joillekin epämieluisa, suurin osa koki työpajan ilmapiirin hyväksyvänä, vaikkakin oman näkemyksen ilmaisu ei kaikilta työpajassa onnistunutkaan. (Kuvio 2)



Kuvio 2: Osallistumisen mahdollisuudet Draamalautakunta-työpajassa.

Osallistumiskokemukseen vaikutti osaltaan se, että työpaja toteutettiin osittain etänä. Tästä osallistujilla oli myös kahtalaisia näkökulmia. Discordia alustana pidettiin hyvänä ja sopivana työpajaan, mutta osallistajat tiedostivat myös, että työpaja olisi toiminut paremmin ihan kasvoikkaisessa vuorovaikutuksessa: ”oli kivaa puhua ryhmässä, koneen välityksellä ei oikein välillä toiminut nii se oli huonoa” ”Draama osuus oli kiva. Opiskelijoiden pyytäminen avaamaan kamera tai mikrofonit ei toimi, sillä emme sitä kovin mieluusti tee. Kokonaisuus toimi melko hyvin” Vuorovaikutuksen toimimiseen verkon välityksellä oli siis syvempiä, opiskelijoiden yleisiin toimintatapoihin ja käytäntöihin liittyviä syitä.

Draamallinen kansalaisraati -esitykset ja keskusteleva osallistuminen

Draamallisen kansalaisraadien esityksissä kansalaisten osallisuus oli rakennettu jo esityksen sisään ottamalla eri sidosryhmien kertomukset ja kokemukset koko esityksen pohjaksi. Videoiden teemat nousivat Kuhmon hyvinvointisuunnitelmasta ja niissä tavoitteena oli erityisesti äänen antaminen tahoille, joiden ääni ei yleensä pääse kuuluviin julkisessa keskustelussa. Videoilla viitattiin myös sellaisiin keskusteluihin, jotka kaupungissa olivat käynnissä, kuten nuorison mopoiluun, joten esitykset kytkeytyivät hyvin moniin paikallisiin teemoihin ja keskustelunaiheisiin. Nämä keskustelut monet osallistajat tunnustivatkin, mikä herätti erityisesti koululuokissa supinaa ja naureskelua opettajien haastattelujen mukaan.

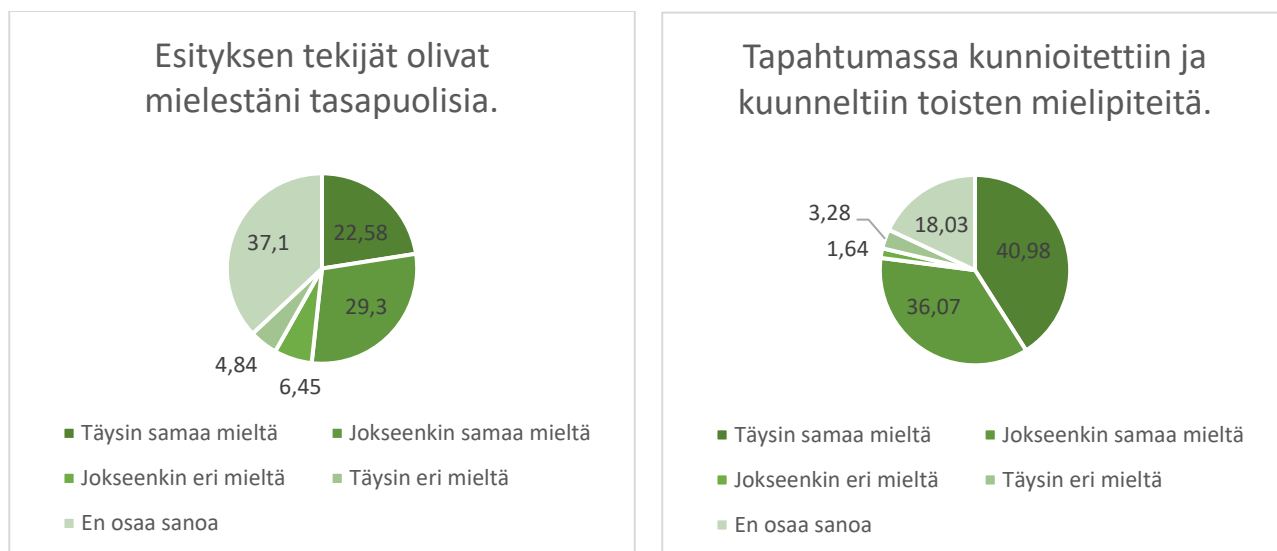
Draamallinen kansalaisraati -esityksissä osallistuminen oli kuitenkin haastavaa, sillä tekniset ongelmat tekivät osallistumiskokemuksesta erityisesti tapahtumien alussa hankalan. Tekniset yhteydet eivät toimineet kaupungintalolla ja myös videoiden pyörittämisessä verkkoyhteydellä oli ongelmia. Seurauksena oli tapahtuman aloituksen viivästyminen huomattavasti ja esityksen aikana erilaiset yhteyksien katkeamiset ja heikko äänen kuuluvuus. Tässä esityksen toteuttajat joutuivat kehittämään jatkuvasti uusia toimintatapoja ja ratkaisemaan lennosta sekä teknisiä että sisällöllisiä haasteita, jotta kaikista hankaluuksista huolimatta osallistujille välittyisi hankkeen tavoitteet. Kuitenkin tapahtumat pääsivät vauhtiin alkuhankaluuksien jälkeen siten, että ne pystyttiin viemään läpi ja osallistajat saivat kokonaisnäkömyksen siitä, mitä tapahtumissa tavoiteltiin. Osittain osallistajat pystyivät myös tavoittamaan esityskokemuksen. Osallisuuden kokemuksen kannalta siis

teknologia toi haasteensa, mutta toisaalta videot tavoittivat sisällöllään ja toteutuksellaan varsin hyvin katsojansa, sekä esityksen aikana että sen jälkeen. Koululaisesityksessä mukana olleet opettajat raportoivat, että nuorten keskittyminen tapahtumaan oli haastavaa. Tästä enemmän luvussa 4.1.

Esityksen muodossa oli huomioitu eri ryhmien osallisuuden mahdollisuudet melko hyvin – esitysten juontajina toimivat Vaara-kollektiivin tekijät, jotka puhuttelivat suoraan katsojia, vetivät keskusteluja ja kannustivat keskusteluun ja kommentointiin myös keskustelutoimintojen välityksellä. Käytännössä osallistumisen mahdollisuuksiin tartuttiin vaihtelevasti ja osallistumista vaikeutti erityisesti päivän koululaistapahtumassa se, että osallistujat olivat Teamsissa opettajien koneilla. Näin ollen käytännössä keskustelu ja kommentointi oli yksittäisille opiskelijoille mahdotonta. Päivän koululaistapahtumassa korostuikin linjoilla olleiden muiden aikuisten rooli – he osallistuivatkin keskusteluun innokkaasti kirjoittamalla kommentteja. Keskustelevan tapahtuman näkökulmasta pienempi yleisö ja suunnitellut vuorovaikutuksen välineet jokaisen opiskelijan huomioiden olisivat parantaneet keskusteluyhteyttä. Illan esityksessä Facebookissa keskustelumahdollisuutta käytettiin sekä teknisistä haasteista valittamiseen että itse aiheiden kommentointiin. Tässä keskustelussa korostui myös katsojien halu saada tapahtuma toimimaan – keskustelukanavan kautta jaettiin tietoa katsomiskokemuksesta, teknisistä vaikeuksista ja niiden ratkaisuehdotuksista. Tässä tapahtumassa osallisuus toteutuikin lopulta hyvin sikäli, että seuraajien kommentit nostettiin osaksi kaupungintalon keskusteluja ja teemoihin saatiin suoria vastauksia myös kaupunginjohtajalta. Kuhmon kaupunki vastaili myös keskustelupalstalla kommentteihin ja kysymyksiin. Haasteena oli se, että monet osallistujat lähtivät linjoilta kesken esityksen tai jo ennen kuin se pääsi käyntiin, teknisten vaikeuksien vuoksi.

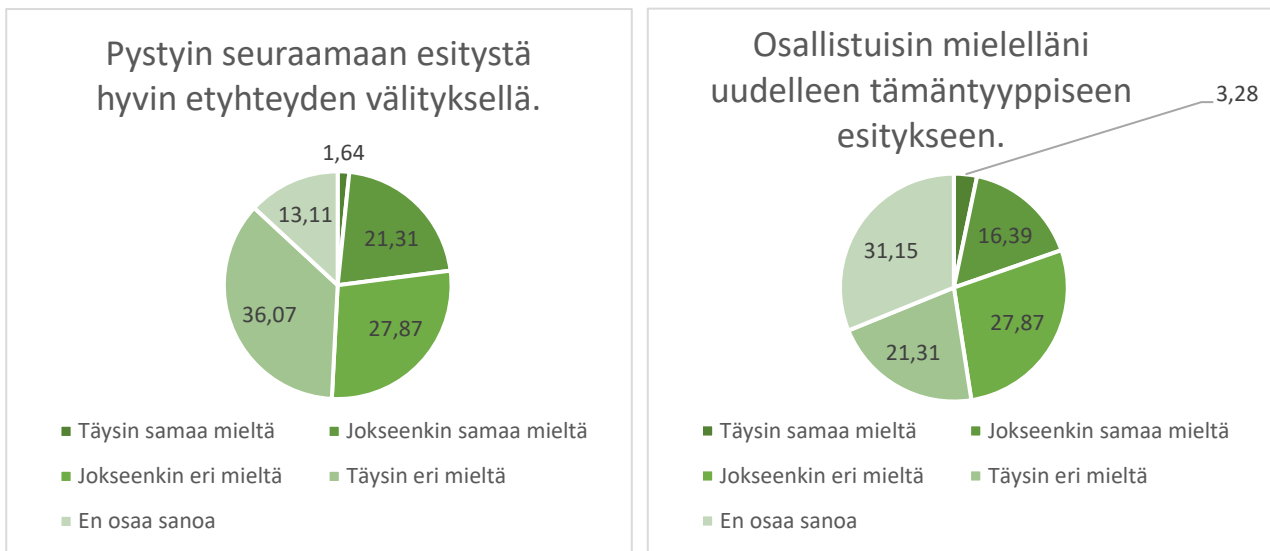
Keskustelun kulun kannalta päivän koululaistapahtuma ja illan kuntalaisesitys poikkesivat sikäli toisistaan, että koululaistapahtumassa keskustelu lähti liikkeelle Kuhmon hyvistä puolista ja eteni siitä vaikeiden asioiden käsittelyyn, kun taas illan tapahtumassa lähdettiin liikkeelle videoiden kautta asukkaiden ongelmakohdista ja vasta tapahtuman loppuun käytiin keskustelua hyvinvointia edistävästä teemoista. Koululaistapahtuman aluksi keskustelun vetäjät kysyivät erityisesti sekä kaupungintalossa olijoilta että seuraajilta, mitä kuhmolaisuus tarkoittaa ja tähän vastattiin varsinkin päivän tapahtumassa innokkaasti – osallistujat samaistuivat ajatuksiin Kuhmosta luonnon, kulttuurin ja rauhallisen elämän paikkana. Näistä tyytyväisistä näkökulmista keskustelu lähti purkamaan paikallisia, haastavia teemoja ja kehittämisen paikkoja. Keskustelijat tunnistivat hyvin käsitellyt, hankalatkin teemat. Illan esityksessä liikkeelle lähdettiin suoraan Kuhmon haasteesta tarjota erityisesti nuorille ja naisille mielekkäitä elinympäristöjä ja työtä – tämäkin teema puhutti osallistujia ja sai keskustelut hyvin käyntiin. Esitykset olivat tiiviisti sidottuja nimenomaan Kuhmoon, kuhmolaisuuteen ja Kuhmossa asumisen edellytyksiin. Sekä videoiden teemat että välikeskustelut käsittelivät sellaisia keskeisiä paikallisia aiheita, jotka kaikki osallistujat tuntuivat tunnistavan. Käsitellyt teemat tunnistettiin tärkeiksi, ja tässä erityisesti videomuoto ja dramatisoidut asukkaiden kokemukset toivat teemat konkreettiselle ja koettavalle tasolle. Osallisuuden näkökulmasta erityistä oli se, että teemoja käsiteltiin keskusteluissa toisaalta sen kautta, mitä jokainen asukas voi tehdä, ja myös sen kautta, mitä Kuhmon päättäjät voivat tehdä. Tässä olennaista oli kaupunginjohtajan läsnäolo ja vastuunotto keskusteluissa, sekä erityisesti nuorten osallistuminen keskusteluun kaupungintalolla.

Tapahtumiin osallistuneet kokivatkin, että esityksen tekijät olivat pääsääntöisesti tasapuolisia (n. 51% täysin tai jokseenkin samaa mieltä), n. 11% oli tästä jokseenkin tai täysin eri mieltä. Osallistujat kokivat myös, että niissä lähtökohtaisesti kuunneltiin ja kunnioitettiin toisten mielipiteitä (n. 77% täysin tai jokseenkin samaa mieltä). (Kuvio 3) Tapahtumien kokonaisuus koettiin siis lähtökohtaisesti ja pyrkimyksissään myönteiseksi ja tasapuolisuuteen pyrkiväksi, mutta toteutuskokemus oli haastava teknologisien vaikeuksien vuoksi. Tämä näkyi kautta linjan kyselyissä siinä, että epätietoisten osuus vastaajista oli suuri erityisesti teemoissa, joissa käsiteltiin oman osallistumiskokemuksen merkitystä ja tapahtumasta saatuja tietoja vaikuttamisesta.



Kuvio 3: Osallistumiskokemuksen osallisuuden mahdollisuudet Draamallinen kansalaisraati -esityksissä.

Osallistumiskokemus oli haastava, eikä lähtökohtaisesti miellyttävä teknisten ongelmien vuoksi. Osallistujista 23% oli täysin tai jokseenkin samaa mieltä siitä, että pystyivät seuraamaan esitystä hyvin etäyhteydellä, 27% oli jokseenkin eri mieltä ja 36% täysin eri mieltä. Osittain myös tämän vuoksi osallistujista vain n. 20% osallistuisi mielellään uudelleen tämän tyyppiseen esitykseen, kun taas vajaa 50% oli tästä eri mieltä jollain tasolla. Yli 30% ei osannut sanoa. (Kuvio 4.) Nämäkin vastaukset, yhdistettynä osallistujien antamiin avoimiin vastauksiin osallistumiskokemuksista korostavat, että osallistumiskokemus oli teknisten hankaluuksien vuoksi hämmentävä tai epämieluisa, mutta itse keskustelujen aiheet ja toteutuksen tavoitteet kiinnostivat.



Kuvio 4: Osallistumiskokemus etäkokemuksena Draamallinen kansalaisraati -tapahtumissa.

Draamallinen kansalaisraati -esityksiin osallistujat kokivat, että esitysmuoto soveltui hyvin hyvinvointikertomuksen käsittelyyn: *”Aika heikosti (pystyi osallistumaan tapahtumaan), video pätki ja ei kuulu mitään/ei saanut puheesta selvää. Idea oli kuitenkin hyvä, toteutus ei vaan koronan takia toiminut.”* *”Yhteydet pätivät ja meidän luokka tilassa kaijuttimet eivät toimineet kunnolla joten paljon asiaa tuntui menevän ohi. Tilaisuus olisi varmasti ollut parempi livenä, mutta valitettavasti se ei nyt ollut mahdollista.”* Erityisesti teemoista kosketti vanhuksia, syrjäytymistä ja nuoria käsittelevät videot: *”Aiheena syrjäytyminen. Eläytymistä esti se, että jotkut videoista ei toiminut kunnolla ja kaikki niistä pätki.”* *”Eniten teemoista kiinnosti opiskelu kuhmossa ja muualla, koska teema on itselle ajankohtainen. Eläytymistä vaikeutti videoiden huono laatu.”* *”Vanhuksista kertova osuus jäi mieleen”.* *”Eniten koskee nykyihmisten välinpitämättömyys omia vanhempia sukupolvia kohtaan. Niin helposti laitostetaan vanhukset, joiden paras paikka yleensä viettää vanhuuttaan on oma koti. Toki tähän vaikuttaa ihmisten asuinpaikat.”* Esityksiin osallistujista suuri osa siis ymmärsi tapahtuman idean ja toisaalta pystyi myös kriittisesti ajattelemaan tapahtuman yhteyttä muutoksen tekemiseen: *”Etäyhteyden vuoksi homma oli hiukan kömpelö, mutta idea oli hyvä. Kuitenkin jos puheen sijasta keskityttäisiin ongelma-kohtien ratkaisuun konkreettisella tasolla => aito muutos parempaan.”* *”Videot hyvin havainnollistavia ja esitystä piristäviä, mutta aiheet eivät olleet uusia ja kaipaisin lisää oikeita toimia keskustelun sijaan.”* Vaikka videoiden teemat ja toteutus saivat melko paljon vastakaikua, jotkut katsojista ja myös päättäjistä koki teemat liian synkkinä ja osittain vääristelevinä: *”en pitänyt esityksestä. mielestäni yleistitte ja liioittelitte vanhusten tilannetta perukoissa. laatu ja äänentoisto ei toiminut. esitykset olivat epäselviä”* *”Todella surkea kuva annettiin Kuhmosta. Voiko tuon negatiivisempaa kuvaa enää antaa. Miksi tällaista laitetaan julkisuuteen herää kysymys.”* Jotkut vastaajat näkivätkin, että videot toimivat kyllä hyvin keskustelun herättäjinä, mutta kaipasivat myös myönteisiä teemoja: *”Draamallinen esitystapa sopii hyvin keskustelun avaajana. Joitakin videoita olisi voinut olla myönteisistä asioista. Tärkeää, että videot esitetään osana keskustelua.”*

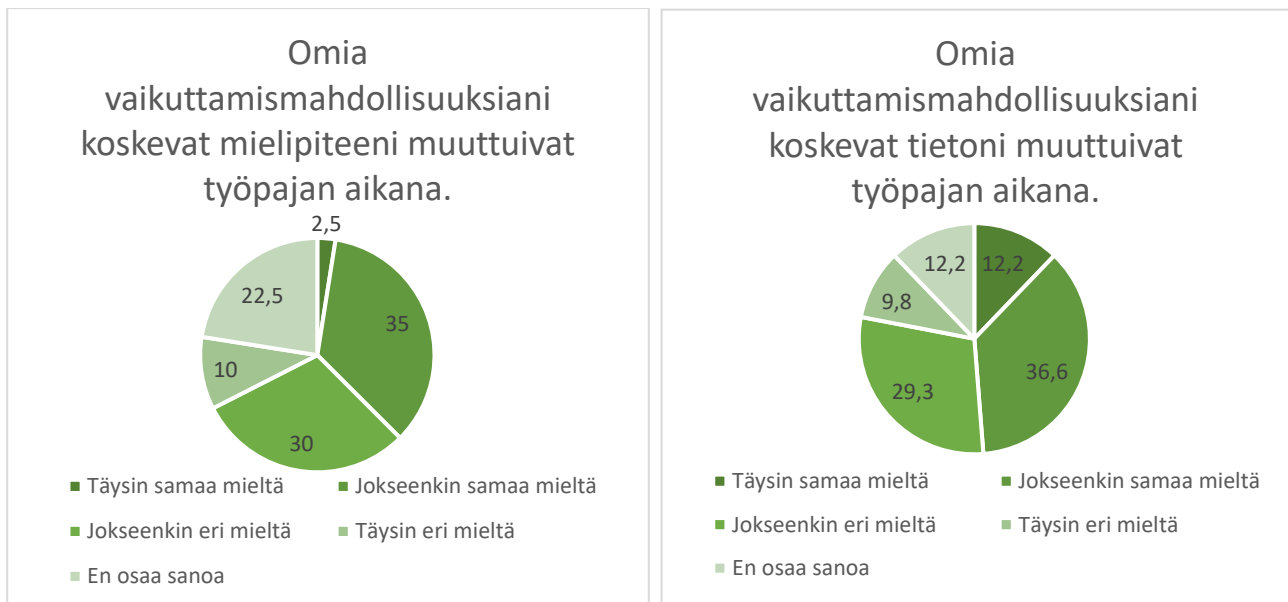
Kaiken kaikkiaan Draamallisen kansalaisraadien esityksissä osallistuminen oli haastavaa etänä, mutta videot toimivat, ja niitä katsottiin paljon erityisesti tapahtuman jälkeen YouTubeissa.

3.2 Demokraattinen kansalaisuus

Hankkeessa pyrittiin erityisesti keskusteluyhteyden avaamiseen kansalaisten ja päätöksentekijöiden välillä. Oppimisen ja kehittymisen kannalta hankkeen molemmat toiminnot onnistuivat herättämään ajatuksia omilla tavoillaan. Hankkeen toiminnoilla oli vaikutusta osallistujien tietoihin ja näkökulmiin päätöksenteosta ja osallistumisesta.

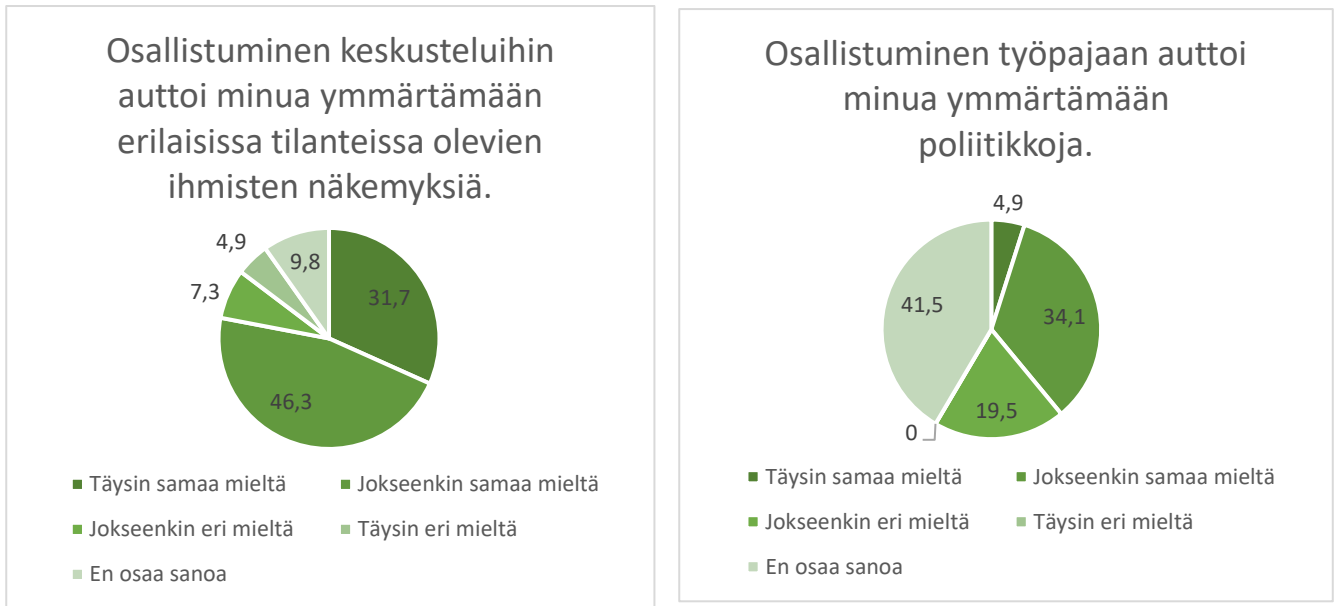
Draamalautakunta kriittisen medialukutaidon ja toisten ymmärtämisen kehittäjänä

Draamalautakunnassa harjoiteltiin kriittistä medianlukutaitoa ja yhteiskunnallisten ilmiöiden monimutkaisuutta, myös itse tilanteisiin eläytymällä. Työpajan tavoitteena ei ollut suoraan lisätä tietoutta päätöksenteosta tai politiikasta, vaan laajemmista yhteiskunnallisista kysymyksistä, kuten tasa-arvosta ja päätöksenteon taustalla olevista erilaisista intresseistä. Työpajaan osallistujat kuitenkin raportoivat myös omien tietojensa ja näkemystensä muutoksista työpajan jälkeen. Osallistujakyselyyn vastaajista 37,5% oli täysin tai jokseenkin samaa mieltä siitä, että heidän mielipiteensä omista vaikuttamismahdollisuuksista muuttuivat työpajan aikana, kun taas 40% vastaajista oli vastakkaista mieltä. Vastanneista kuitenkin lähes puolet (48,8%) koki vaikutusmahdollisuuksia koskevien tietojensa muuttuneen työpajan aikana, kun taas 40% oli tästäkin eri mieltä. (Kuvio 5)



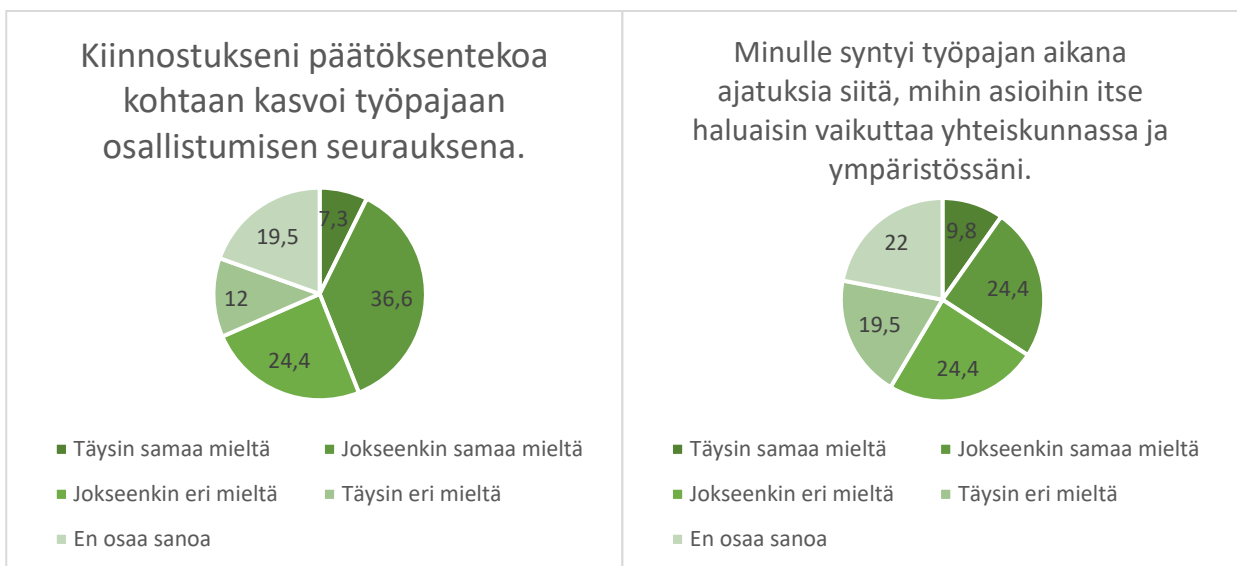
Kuvio 5: Omien vaikutusmahdollisuuksien tiedostaminen Draamalautakunnassa.

Työpaja onnistuikin välittämään osallistujille tietoa ja näkökulmia sen ymmärtämiseen, että päätöksenteossa on erilaisia lähtökohtia ja keskenään ristiriitaisiakin intressejä. Osallistujat pääsivät analysoimaan erilaisia näkökulmia samaan tapahtumaan – tehtaan lopettamiseen – ensin mediatekstien kautta ja sitten eläytymällä johonkin rooliin. Osallistujat itse kuvasivat oppimaansa näin: ”Opetus oli varmaan sellainen monipuolinen työskentely ja Herätys mediaan liittyvistä ilmiöistä. Työpaja opetti itselle myös argumentointia.” ”Eri näkökulmien paljous”.



Kuvio 6: Työpajakokemus ja toisten ymmärtämisen kehittyminen.

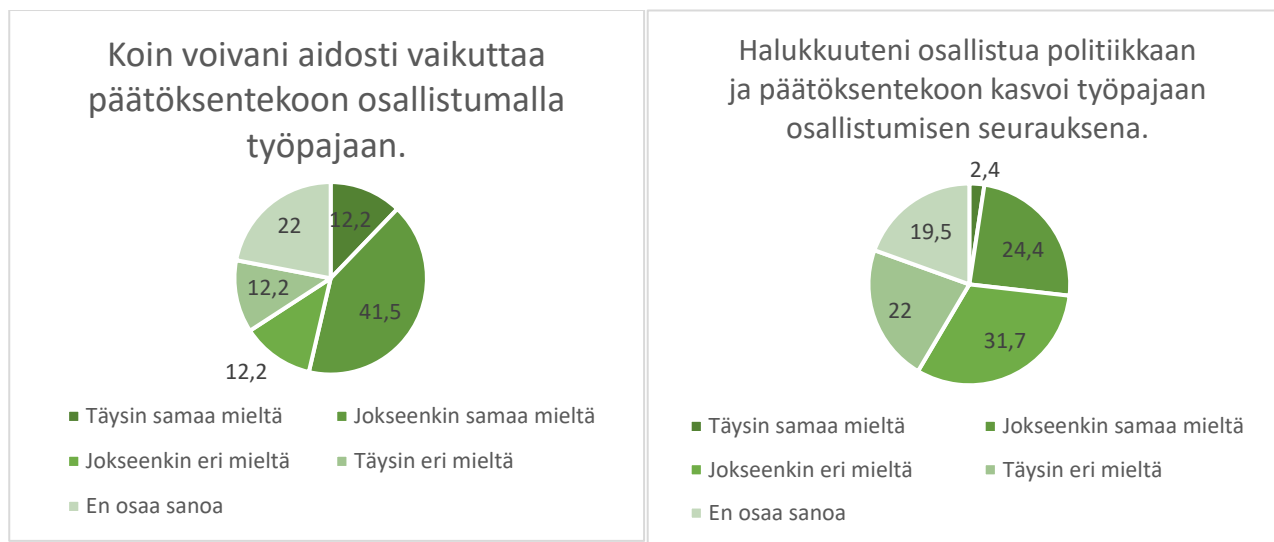
Työpajoissa kehitettiin erityisesti toisten näkökulmien ja erilaisten elämäntilanteiden ymmärtämisen taitoja. Eläytyminen erilaisiin rooleihin ja keskusteleminen näissä rooleissa auttoi osallistujia ymmärtämään eri tilanteissa olevien ihmisten näkemyksiä: 31,7% oli täysin samaa mieltä väitteestä, ja 46,3% jokseenkin samaa mieltä, kun taas eri mieltä oli yhteensä hieman yli 12% vastaajista. Työpajassa ei erityisesti avattu erilaisten poliittisten toimijoiden päätöksentekotilanteiden haasteita, vaikka mediaharjoituksissa poliitikkoja olikin aineistossa. Osallistujista 39% oli kuitenkin jollain tasolla sitä mieltä, että osallistuminen työpajaan auttoi ymmärtämään poliitikkoja – 19,5% oli tästä jokseenkin eri mieltä, ja peräti 41,5% ei osannut sanoa. (Kuvio 6) Tämä osoittaaakin hyvin, että työpajoissa ei vedetty suoria yhteyksiä päätöksentekojärjestelmään ja poliitikkoihin.



Kuvio 7: Kiinnostuksen kehittyminen ja omien ideoiden synty Draamalautakunta-työpajoissa.

Osallistuminen työpajaan herätti osallistujia jonkin verran ajattelemaan omaa yhteiskunnallista päätöksentekoa ja omia vaikutuksen paikkoja. Osallistujat eivät kuitenkaan yleensä tarkemmin

osanneet määritellä näitä ideoita. Osa vastaajista kertoi, että työpaja oli edelleen vahvistanut heidän kiinnostustaan ajankohtaisiin asioihin ja vaikuttamiseen: ”Olen kiinnostunut vaikuttamaan asioihin äänestämällä ja työpaja vahvisti tätä entisestään.” Vastaajista vajaat 44% kertoi kiinnostuksensa päätöksentekoa kohtaan lisääntyneen työpajaan osallistumisen seurauksena, mutta halukkuus osallistua päätöksentekoon ja politiikkaan ei kasvanut samassa määrin. (Kuvio 7) Työpaja ei pyrkinytkään esittämään politiikkaa tai päätöksentekoa sinänsä houkuttelevana, vaan ennemminkin toi monitahoista ja haasteellistakin kuvaa päätöksentekemisen haastavuudesta. Vaikka työpajassa ei tuotu esiin sitä, miten hanke tai työpaja kytkeytyy päätöksentekojärjestelmään, koki n. 54% vastaajista voineensa aidosti vaikuttaa päätöksentekoon osallistumalla työpajaan (Kuvio 8). Tulos on kiinnostava ja osoittaa, miten vaikuttaminen on omakohtainen, toiminnassa toteutuva kokemus ja miten jo yhteiskunnallisten asioiden vakava käsittely voi vaikuttaa osallisuuden kokemuksen heräämiseen.



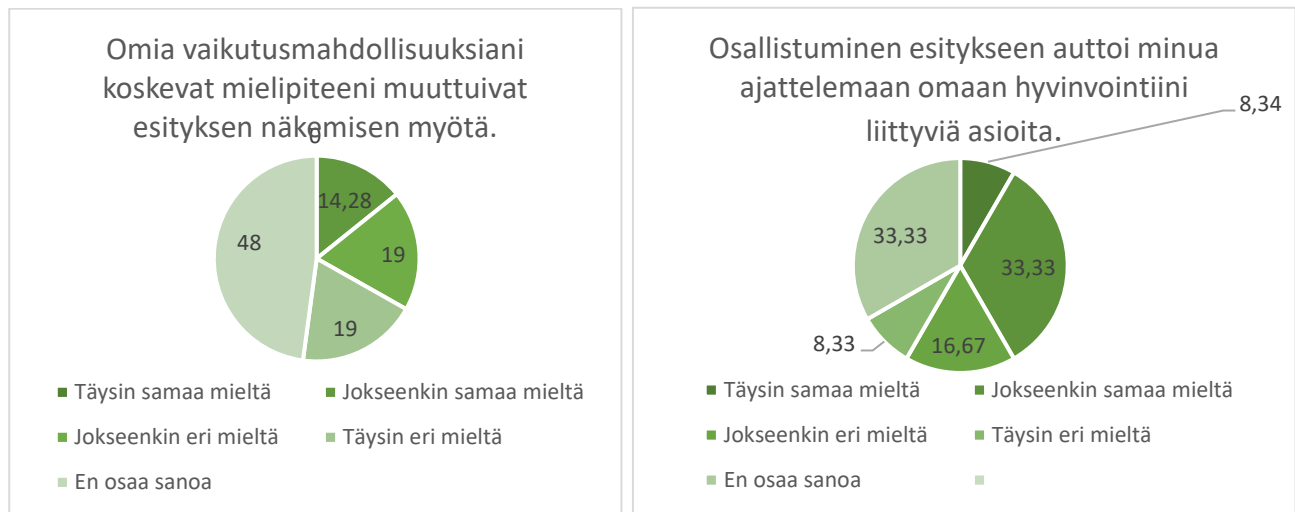
Kuvio 8: Osallistumishalukkuuden kehittyminen Draamalautakunta-työpajoissa.

Kaiken kaikkiaan Draamalautakunta-työpajojen voidaan nähdä vaikuttaneen osallistuneiden nuorten kokemuksiin ja tietämykseenkin sikäli, että osallistuminen ja draamatehtävän osalta myös eläytymiskokemus oli väistämätön, eikä oppilaat voineet jäädä passiivisesti seuraamaan tilanteita. Vaikka tapahtumassa ei korostettu oman osallistumisen aktivoimista eikä keskusteltu kunnallisesta päätöksenteosta, osallistujille heräsi myös vaikuttamisen haluja ja ideoita. Osallistujat kuvasivat draaman kokemuksen erityisyyttä näin: ”Eläytyminen auttoi, koska ns. esittämällähän niitä päätöksiä tehdään. Draaman avulla pystyi olemaan vuorovaikutuksessa muiden kanssa ja kuulla muiden” ja ”Draaman tekeminen auttoi ymmärtämään sekä lehtien monimuotoiset mielipiteet” ”Jännitti aika paljon ja omaan rooliin oli vaikea eläytyä.” Voidaankin nähdä, että osaa osallistujista esittämiskokemuksen jännittävyys häiritsi ja näin esti pääsemästä hankkeen tavoittelemien ajatusten äärelle, kun taas osa opiskelijoista sai draamakokemuksen kautta myös asiasisällöistä enemmän irti.

Draamallinen kansalaisraati -esitykset keskusteluyhteyden tarjoajina

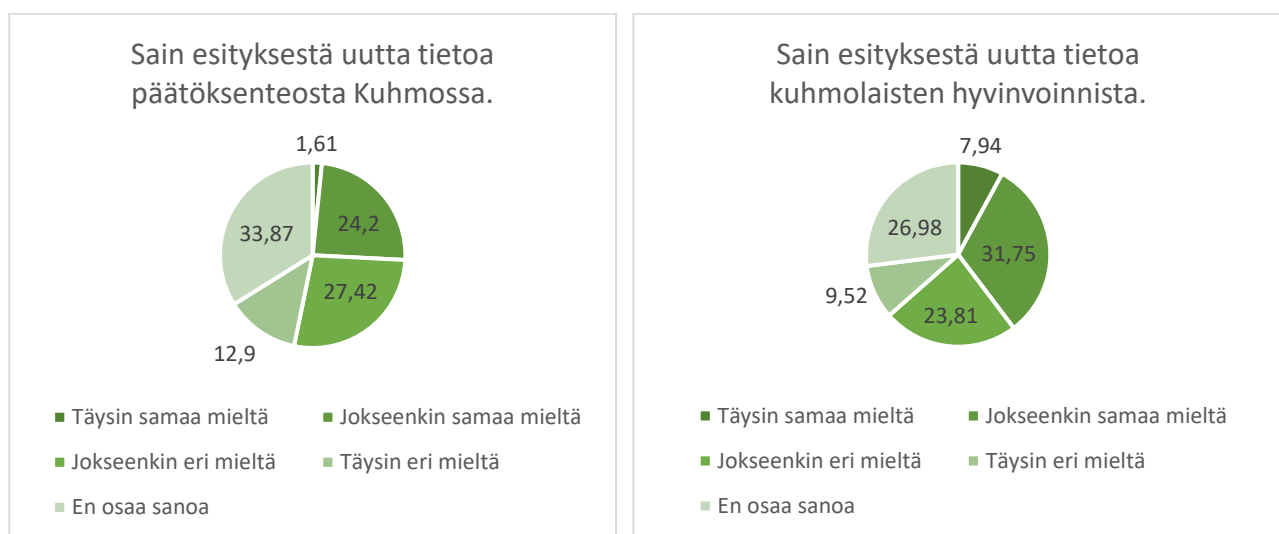
Draamallisen kansalaisraadien esitystapahtumissa tavoitteena oli keskusteluyhteyden kehittäminen ja tiedon jakaminen ja luominen Kuhmon hyvinvointikertomuksen teemoista ja myös Kuhmon

haasteista. Näissäkin tapahtumissa erityisenä, eksplisiittisenä teemana ei ollut kansalaisten houkuttelevuus osallistumaan päätöksentekoon sinänsä tai tiedostamaan paremmin joitakin tiettyjä vaikuttamisen välineitä, mutta osallistujat saivat silti omasta näkökulmastaan tietoa myös päätöksenteon teemoista ja vaikuttamisesta.



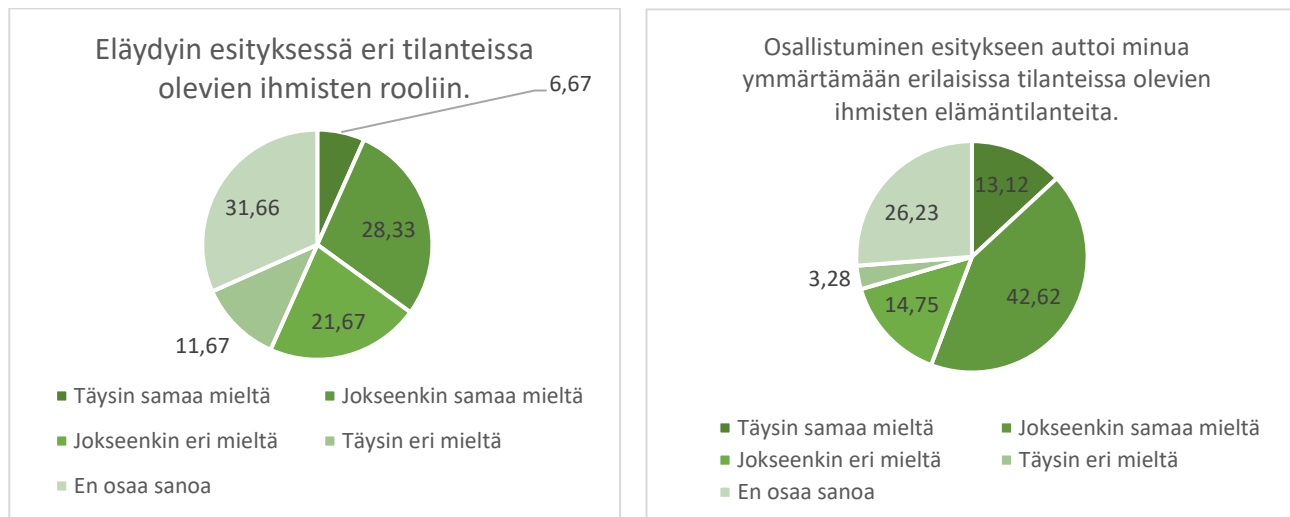
Kuvio 9: Osallistumisen vaikutus omien mielipiteiden ja hyvinvointiajatuksien kehittymiseen Draamallisen kansalaisraadissa esityksissä.

Osallistujakyselyyn vastanneet osallistujat eivät tapahtuman jälkeen osanneet määrittellä, miten tapahtuma vaikutti heidän omaan vaikutusmahdollisuuksiinsa koskeviin mielipiteisiinsä – peräti 48% vastaajista vastasi, ettei osaa sanoa, kun taas 14% oli jokseenkin samaa mieltä, ja 38% jokseenkin tai täysin eri mieltä. Osallistuminen esitykseen auttoi kuitenkin yli 40% vastaajista ajattelemaan omaan hyvinvointiin liittyviä asioita – tästä 25% oli jollain tasolla eri mieltä. (Kuvio 9) Esityskokonaisuus yhdistyi siis osallistujien kokemuksissa nimenomaan hyvinvointiin, ja vaikka keskustelutilaisuuksissa oli paikalla kaupungin johtoa, ei heidän roolinsa tapahtumassa tullut juuri esiin vastauksissa.



Kuvio 10: Uuden tiedon saaminen Draamallinen kansalaisraati -esityksistä.

Esitykseen osallistujista noin 26% kertoi saaneensa uutta tietoa päätöksenteosta Kuhmossa, kun taas n. 40% oli tästä eri mieltä. Peräti 34% ei osannut sanoa. Jonkin verran suurempi osa vastanneista raportoi saaneensa uutta tietoa kuhmolaisten hyvinvoinnista: vajaa 30% oli täysin tai jokseenkin samaa mieltä, ja 24% täysin tai jokseenkin eri mieltä. Myös tässä epätietoisten määrä oli melko suuri. (Kuvio 10) Voidaankin sanoa, että esitykset eivät toimineet niinkään uuden tiedon jakajina tai välittäjinä päätöksenteon tapojen ja asiatiedon välittämisen näkökulmasta. Tapahtumissa korostui kanssakansalaisten kokemukset ja asukastieto, joita välittivät videot. Osallistujat eivät saaneet niin paljon irti videoiden välissä käydyistä keskusteluista, ainakaan tiedonsaannin näkökulmasta. Tässä hankaluutena oli yhteyksien heikkous ja keskustelujen ajoittainen katkeileminen.



Kuvio 11: Esityskokemus eläytymisen näkökulmasta Draamallinen kansalaisraati -esityksissä.

Esitykseen osallistujat raportoivat, että osallistuminen auttoi heitä ymmärtämään erilaisissa tilanteissa olevien ihmisten elämäntilanteita (13% täysin samaa mieltä, 43% jokseenkin samaa mieltä). Tämä on linjassa avoimien vastausten kanssa – osallistujat kokivat erityisesti vanhusten ja syrjäytyneiden kokemuksista kertovat videot koskettavina. Myös nuorten tilanteesta kertova video vaikutti kokijoista välittävän olennaisia asioita nuorten roolista kuhmolaisessa päätöksenteossa. Tapahtuma lisäsi siis ymmärrystä, mutta varsinainen eläytyminen eri tilanteissa olevien ihmisten rooliin oli vähäisempää. Sitäkin kuitenkin tapahtui – n. 35% koki näin jollain tasolla, kun taas 33% oli tästä eri mieltä. Osallistujat myös tunnistivat, että esitystapahtuma toimi hyvin hyvinvointikertomuksen teemojen avaajana, erityisesti siksi, että se antoi erilaisia näkökulmia teemoihin: ”Soveltui hyvin, sillä mukana oli monia eri ihmisryhmiä edustavia osallistujia. Se antoi soveltuvan lavan jolla käsitellä asiaa.” ”Toimi oikein hyvin. Videot auttoivat pääsemään aiheeseen kiinni” ”Hyvin. Osa aiheista on sellaisia, että ne eivät muuten tulisi tällä tavoin esille.” Voidaankin sanoa, että esitystapahtuma pystyi antamaan osallistujille tietoja ja käsityksiä hyvinvoinnin tilasta ja kuhmolaisesta päätöksenteosta, mutta erityisesti esitykset vaikuttivat osallistujien käsityksiin erilaisissa, usein haastavissa asemassa olevien ihmisten elämäntilanteista. Tässä videot ja niiden käyttämä ilmaisu toimi tehokkaasti ja videot välittivät osallistujille kokemustietoa.

4. Kokeilun ulkoiset vaikutukset

Tässä luvussa käsitellään Draamallisen kansalaisraadın toimintaa erityisesti toiminnassa mukana olleiden viranhaltijoiden eli lähinnä opettajien ja päättäjien näkökulmasta. Luvussa käsitellään myös hankkeen vaikutuksia päätöksentekoon ja päätöksentekokulttuuriin Kuhmossa. Nämä vaikutukset ovat tällä hetkellä vasta kehitymässä, mikä on otettu huomioon raportoinnissa. Luvussa vastataan kysymyksiin:

- Miten draamallinen lähestymistapa koettiin päätöksentekijöiden ja päätöksentekoprosessin näkökulmista?
- Millaisia muutoksia Draamallinen kansalaisraati -hankkeen toiminta voi mahdollistaa Kuhmossa ja Kainuussa laajemminkin?

4.1 Draamallisen kansalaisraadın toimivuus viranhaltijoiden näkökulmasta

Draamallinen kansalaisraati -hankkeen yksi keskeinen toimija olivat paikalliset koulut, joissa opettajat organisoivat Draamallinen kansalaisraati -esityksen seuraamisen Teamsin välityksellä. Opettajat toimivatkin tässä tärkeänä välittävänä tasona, jonka toiminta oli osaltaan olennaista tapahtuman onnistumisen kannalta. Tapahtuman aikataulun muutokset ja siirtyminen lopulta verkkoon viime hetkillä haastoivat myös kouluja, mutta koulut saivat organisoitua toimintansa niin, että paikallisen yläkoulun ja lukion oppilaista suuri osa pääsivät osallistumaan tilaisuuteen. Kouluilla olikin lähtökohtaisesti myönteinen ja toimintaan sitoutunut ilmapiiri ja hankkeen teemat koettiin tärkeiksi. Esitykseen osallistuneiden opettajien haastatteluissa korostuikin se, miten tärkeä on tuoda esiin päätöksenteon teemoja erityisesti nuorille. Opettajat kokivat, että nuoret ovat melko passiivisia ja kaipaisivat tietoa omista vaikuttamisen mahdollisuuksista. Heidän koettiin olevan usein turhautuneitakin siihen, miten heitä kuullaan paikallisessa päätöksenteossa. Haastatellut opettajat eivät kuitenkaan kokeneet, että esitys olisi onnistunut antamaan eväitä tähän haasteeseen, lähinnä teknisten vaikeuksien takia. Osa opettajista myös koki, että tapahtuma oli muodoltaan ja sisällöltään sellainen, että se ei suoraan antanut tietoa vaikuttamisen mahdollisuuksista, eikä vaikuttamisen kokemustakaan syntynyt, koska vuorovaikutuksen välineet olivat heikot. Opettajien kokemukset luokasta tukevatkin muun tutkimuksen havaintoja siitä, että vuorovaikutuksen ja osallistumisen tueksi tarvitaan erityisen tuettua vuorovaikutuksen ohjausta ja myös välineitä.

Opettajien kokemukset tapahtumasta olivatkin kaksijakoiset: tapahtuman tavoitteet ja lähtökohdat nähtiin arvokkaina, mutta toteutus ei toiminut Teamsin välityksellä. Teams koettiin kouluympäristössä lähtökohtaisesti tylsäksi ja koulumaisuutta korostavaksi, jolloin esityksessäkin haettu mahdollisuus eläytymiseen oli haastavaa. Esitystilanteen opettajat kokivat haastavana, sillä tekniset ongelmat aiheuttivat epä tietoisuutta ja tilanteen ratkaisupainetta myös opettajien päässä. Epätietoisuus tapahtuman luonteesta ja tavoitteista vaikuttivat tässäkin osallistumiskokemukseen. Opettajat raportoivat erityisesti, että opiskelijoiden oli vaikea keskittyä esitykseen ja suuri osa teki tapahtuman ohella omiaan puhelimilla. Videoiden kohdalla kiinnostus esitystä kohtaan heräsi enemmän, ja erityisesti nuoria koskeva video herätti spontaania keskustelua joissakin luokissa. Teams koettiin myös haastavana tapahtuman seuraamisen kannalta: *”Tapahtuma lässähti Teamsiin, vaikka kuva olisi näkynyt, ei ruudussa näkynyt puhujaa, tai näkyi vain osa.”* Tapahtuman yhteisöllinen luonne ei myöskään välittynyt, sillä luokassa seurattua Teamsista oli hankala hahmottaa, keitä muita oli osallistumassa tapahtumaan.

Yksi opettajien näkökulmasta haastava asia oli esityskokonaisuuteen valmistautuminen koulutyön puitteissa. Ennen itse tapahtumaa kouluille jaettiin hanketta esittelevää materiaalia, valmiiksi suunniteltuja ennakkotehtäviä ja myös ehdotuksia esityksen jälkeiseen keskusteluun. Lisäksi opiskelijoille jaettiin hankkeen teemoihin ohjaava ennakkokysely, jossa käsiteltiin päätöksentekemistä, politiikkaa ja omia käsityksiä nuorten vaikuttamisen mahdollisuuksista. Opettajat kokivat saamansa tietopaketin hyväksi, mutta eivät kovin hyvin pystyneet tutustumaan hankkeen sisältöihin ja tehtäviin ennakkoon. Suurin osa esitykseen osallistuneista luokista ei lopulta tehnyt jaettuja tehtäviä, mutta kyselyihin vastasi melko suuri osa opiskelijoista. Opettajat kokivatkin osallistumisen tältä osin hieman haastavaksi, koska esitys ajoittui haastavaan ajankohtaan koulun arjessa, ja opettajilla ei ollut käytännössä mahdollisuuksia käyttää hankkeen esittelyyn ja esityskokemusten käsittelyyn aikaa itse esitystapahtuman ulkopuolella. Opettajat kokivat myös haastavaksi tapahtumaan perehtymisen ja toivoivat, että tapahtuman alussa olisi ollut selkeämpi hankkeen tavoitteiden ja tapahtuman motiivien esittely. Tässä opettajien kokemukset tukivat muista aineistoista saatua käsitystä siitä, että tapahtuman taustatietojen ymmärtäminen vaikutti kokemukseen siitä, miten osallistujat pystyivät keskittymään tilanteeseen teknologisista haasteista huolimatta. Hankkeen toimintaa tuntemattoman oli hankala havaita, mistä tiedot videoiden pohjalta oli saatu ja mitä videoilla haettiin.

Kaiken kaikkiaan opettajat olivat avoimia uusille, erilaisille tavoille tuoda yhteen päätöksentekijöitä ja kuntalaisia, ja vastaajat toivoivatkin, että Draamallisen kansalaisraadın kaltainen tapahtuma voidaan järjestää suunnitelmien mukaan kasvokkain tapahtumana.

4.2 Draamallisen kansalaisraadın vaikutukset päätöksentekoon ja toimintakulttuuriin

Draamallinen kansalaisraati -hankkeen toiminnan yhtenä konkreettisenä tavoitteena oli kerätä tietoa ja herättää keskustelua Kuhmo hyvinvointikertomukseen. Tässä prosessi eteni kahdella tasolla: 1) Vaara-kollektiivin haastattelut ja keskustelut eri sidosryhmien kanssa, näistä keskusteluista dramatisoidut videoelokuvat ja niiden herättämät keskustelut ja muutosehdotukset, ja 2) kuhmolaisilta kerätyt kokemukset ja kommentit Draamallinen kansalaisraati -tapahtumien yhteydessä sekä keskustelualustoilla että tehdyn kyselyn avulla. Tavoitteena oli, että kuhmolaisia päätöksentekijöitä olisi läsnä kuuntelemassa kansalaisten kommentteja ja kysymyksiä itse keskustelutilaisuuksissa, jolloin päättäjät ja kansalaiset pääsisivät suoraan keskusteluun ja yhteiseen ratkaisuehdotustenkin muotoiluun paikan päällä. Tavoitteena oli myös kerätä kommentteja ja palautteita ja käsitellä niitä kunnallisessa päätöksenteossa jälkeenpäin. Näin hankkeen toiminta oli suoraan yhteydessä päätöksenteon käytäntöihin.

Nämä tavoitteet täyttyivät hyvin, kun otetaan huomioon rajallinen aika ja koronarajoitusten vaikutukset keskustelujen käymiseen. Esitystapahtumissa oli paikalla päätöksentekijöitä, sekä etäyhteydellä että paikalla kaupungintalon keskustelutilaisuudessa. Paikalla olleiden nuorten rooli näissä keskusteluissa oli näkökulman antaminen ja oman roolin pohtiminen – erityisesti koululaistapahtumassa sekä video että nuorten kommentit ja kaupunginjohtajan havainnot laittoivat käyntiin monitahoisen prosessin, jossa paikalliset nuorisovaltuuston päättäjät ryhtyivät pohtimaan myös omaa asemaansa nuorten edustajana kunnassa itsekriittisesti. Samoin huomattiin, että kunnassa on tarvetta päätöksentekijöiden ja nuorisovaltuuston väliseen keskusteluun ja kaupunginjohtaja onkin esityksen jälkeen vierailut nuorisovaltuuston kokouksissa. Tapahtuma osoitti erityisesti, miten

käsitykset oman toiminnan vaikutuksista ja vaikuttamattomuudesta voivat liittyä myös väärinymmärryksiin ja tiedonkulun ongelmiin. Kunnan päättäjät raportoivatkin oppineensa, miten tärkeä on kertoa myös kielteisten päätösten perusteista. Tähän liittyen toimintaa on terävöitetty.

Toinen tapahtumista lähtenyt kehityskulku on venäjänkielisen viestinnän painottaminen. Teema venäjänkielisten kuhmolaisten hankaluuksista päästä osaksi kuhmolaisia yhteisöjä nousi esiin yhdessä videoelokuvassa ja nousi keskusteluun illan esityksessä, erityisesti Vaara-kollektiivin edustajien nostamana. Tähän teemaan kaupunginjohtaja otti heti kantaa ja organisoi tiedotukseen lisää resursseja. Teema linkittyi kunnassa hyvin ajankohtaiseen koronatiedotukseen ja oli ilmeisen mielekäs ja mahdollinen ottaa asialistalle käytännössä. Myös Facebook-keskustelussa teema herätti keskustelua ja katsojat kommentoivat toisaalta, että venäjänkieliset ovat työllistyneet hyvin ja päässeet mukaan yhteisöihin mm. harrastusten kautta, ja toisaalta, että on silti paljon työttömiä ja yhteisöön kuulumattomia. Tästä keskustelu laajeni myös yleisemmin hankaluuksiin löytää aikuisena kuhmolaisena omia yhteisöjä – Facebook-keskustelussa ehdotettiin erilaisia kohtaamisen paikkoja tavallisille, aikuisille kuhmolaisille. Myös kaupunginjohtaja osallistui tähän keskusteluun ja lopussa myös lupasi, että kunnan toimielimet jatkavat asioiden parissa. Kaiken kaikkiaan erityisesti Facebook-tapahtumassa korostui kunnallisten päätöksentekijöiden halu kuulla tämän hetken haasteista ja hankaluuksista, sekä puhua myös kunnan kannalta vaikeista aiheista, kuten syrjäytymisestä ja paikallisen keskustelukulttuurin kehittämisestä. Näin tapahtumasta välittyi avoin, kuunteleva ja toimeen tarttuva ote.

Draamallisen kansalaisraadin toimintaa ja erityisesti esityskokemuksia käsiteltiin myös tammikuussa 2021 Kuhmon hyvinvointilautakunnassa. Näin hanke kytkeytyi suoraan kunnallisiin päätöksentekokoelimiin ja prosessimainen tiedon luominen teeman ympärillä jatkui hyvin. Hyvinvointilautakunnassa keskusteltiin paitsi esityskokemuksista ja annettiin palautetta myös hankkeen toteuttajille, kehitettiin kokeilun pohjalta mahdollisia tulevia toimintatapoja. Tässä keskusteluissa oli sekä lyhyen tähtäimen että pitkän tähtäimen kehittymismahdollisuudet. Lyhyellä tähtämellä lautakunta pohti, miten saatuihin kommentteihin ja kehitysehdotuksiin vastataan ja millä tavoin videoita voisi käyttää tulevien keskustelujen organisoinnissa, mm. vaalitulaisuuksissa. Yleisesti ottaen videoita pidettiin lautakunnassa tehokkaina ja hyvinä kokemusten avaajina ja keskustelun herättäjinä vaikeista teemoista. Osa lautakuntalaisista koki videot liian synkiksi ja esityskokonaisuuden Kuhmon kannalta ikäväksi. Huolta herätti myös se, miten verkossa kaikkien katsottavina olevat, kriittisetkin videot ymmärretään ja toivottiin, että keskustelutulaisuuksissa läsnä ollut toivon ja hyvien asioidenkin käsittely olisi mukana videoidenkin tulkinnassa. Pidemmällä tähtämellä hyvinvointilautakunnassa pohdittiin, miten kokeilusta saadut kokemukset voitaisiin jatkossa hyödyntää. Tässä nähtiin mahdollisuuksia sekä eri kohderyhmiä osallistamalla itse tuottamaan videomuotoista tietoa kokemuksistaan ja näkemyksistään, että tuottamalla videoiden kaltaisia dramatisoituja jäsennyksiä paikallisten kokemuksista. Erityisesti nähtiin, että videot toimivat hyvin keskustelujen avaajina ja haastavienkin teemojen esiintuojina. Toimintatavan haasteena nähtiin mahdollinen tuotannon raskaus.

Kaiken kaikkiaan päätöksentekijät keskittyivät Draamallinen kansalaisraati -esitykseen, Draamalautakunta-työpajojen kokemuksia ei päätöksentekokoelimissä käsitelty. Draamalautakunta-työpajoja on kuitenkin ollut tarkoitus kokeilla myös päätöksentekijöiden kanssa.

5. Johtopäätökset ja suositukset

Draamallinen kansalaisraati -demokratiakokeilun tavoitteita olivat 1) tuoda demokraattisen päätöksenteon, kansalaisvaikuttamisen, yhteiskunnallisen keskustelun ja kuulluksi tulemisen kokemus osaksi tavallisen ihmisen elämää, 2) tuoda asukaskokemus osaksi päätösten valmistelua, 3) paikallisdemokratian toteutuminen ja paikallisten ihmisten – erityisesti nuorten – osallistuminen ja osallistaminen päätöksentekoprosessiin, 4) paikallisdemokratiaa kehittävien prosessien juurruttaminen Kuhmoon ja 5) kaupungin omien teemojen yhdistäminen hankkeeseen. Tutkimuksen perusteella hanke onnistui näissä tavoitteissa olosuhteisiin nähden varsin hyvin, ja hankkeessa luotiin uutta tietoa vuorovaikutuksessa hankkeen tekijöiden, paikallisten asukkaiden ja päättäjien kanssa. Draamalautakunta-työpajojen avulla hanke antoi kuntalaisille mahdollisuuden kokea ja koetella päätöksenteon monitahoisuutta draaman avulla.

Erityisesti Draamallinen kansalaisraati -esitysten valmistelutyö toimi hyvin kuhmolaisten, erityisesti yleensä syrjään jäävien asukkaiden asukaskokemuksen tuomisessa paikallisen yhteiskunnallisen keskustelun ytimeen. Videot herättivät keskustelua sekä niiden esiin nostamista teemoista että siitä, minkälainen olisi oikea, kokonainen ja moninainen kuva Kuhmosta ja kuhmolaisuudesta. Myös itse esitystilaisuuksissa kaikista teknisistä hankaluuksista huolimatta pystyttiin jakamaan ja luomaan uutta tietoa pohjautuen sekä videoihin että paikalla olijojen kokemuksiin ja näkemyksiin. Keskustelujen kautta pystyttiin myös luomaan uutta, yhteistä ymmärrystä siitä, miten osallistuminen paikalliseen päätöksentekoon on moninainen prosessi, jossa sekä päätöksentekijät että kansalaiset voivat toiminnallaan vaikuttaa. Erityisesti päätöksentekijöiden ja nuorison välinen keskusteluyhteys kehittyi juuri tämän kautta, ja poiki uutta yhteistyötä. Kokeilu osoitti erityisesti keskustelujen merkityksen uuden tiedon luomisessa ja osallisuuden kokemuksen kehittymisessä (Tsoukas, 2009; Suorsa & Huotari, 2014). Tässä draamalliset, kokemustietoa ja eläytymistä korostavat menetelmät vaikuttivat osallistumiskokemukseen. Draama tiedon välittäjänä osoittautui voimakkaaksi välineeksi, ja osallistajat tekivät omia tulkintojaan kokemastaan. Yhteisten tavoitteiden avaaminen, keskustelu ja kontekstin antaminen osoittautuivat erityisen tärkeiksi osallisuuden ja vaikuttamisen näkökulmasta.

Hankkeen tavoitteena olleen kuulluksi tulemisen kokemuksen antaminen paikallisille oli tavoitteena haastava ja jäi osittain toteutumatta teknisten hankaluuksien vuoksi esitystapahtumissa. Draamallinen kansalaisraati -esitykset jättivät monet osallistajat hämmennyksen valtaan, eivätkä osallistajat välttämättä kokeneet pystyneensä osallistumaan ja olemaan osallisia tapahtumiin. Tästä huolimatta voidaan todeta, että kokeilut onnistuivat nimenomaan kunnianhimoisina kokeiluina, jotka osoittivat, että monet tehdyt ratkaisut toimivat ja draama toimii sekä asukastiedon välittäjinä päättäjille että keskustelujen herättäjänä sekä päättäjien että kansalaisten parissa. Kokeilut osoittivat myös hyvin, mihin asioihin kannattaa kiinnittää huomiota, kun konsepteja kehitetään eteenpäin. Kaiken kaikkiaan kokeilu osoitti hyvin, että draamallisten keinojen käyttö on mahdollista myös erilaisten etäsovellusten kautta. Erityisesti Draamalautakunta-työpajoissa digitaalisten työkalujen käyttö toimi varsin hyvin varsinkin medialukutaidon käsittelyssä ja erilaisten audiovisuaalisten aineistojen analysoinnissa. Draamallinen toimintatapa toimi myös eläytymisharjoituksessa, mutta siinä etätyökalujen käyttö ei tuonut lisäarvoa toimintaan sinänsä. Erilaisten etätyöskentelytapojen kehittäminen olisi kuitenkin mielekästä sikäli, että ne tarjoavat mahdollisuuden toteuttaa muuten aikaa ja resursseja kuluttavia

yhteistyötapahtumia teatterintekijöiden ja koulujen välillä. Osa osallistujista myös koki, että eläytyminen oli helpompaa, kun vieraat toimijat olivat etänä. Kaiken kaikkiaan suurin osa työpajoihin ja esitystapahtumiin osallistujista kuitenkin koki, että tapahtumat olisivat olleet toimivampia ja vaikuttavampia lähitapaamisena. Yksi hankkeen keskeisiä tuloksia onkin kasvokkaisten kohtaamisten ja teknologiavälitteisen vuorovaikutuksen ja draamankokemuksen väliset erot. Lähes kaikki kokeilun tapahtumiin osallistuneet totesivat, että tapahtuma olisi ollut hyvä päästä kokemaan ”oikeasti”, eli samassa tilassa ollen.

Tutkimuksen perusteella voidaankin esittää suosituksia hankkeen institutionalisoinnin ja toiminnan laajentamisen näkökulmista (Kuvio 12). Tutkimustulosten perusteella voidaan esittää suosituksia 1) draamallisen toteutuksen toimivuudesta kunnallisessa päätöksenteossa, 2) teknologisten toimintatapojen kehittämisestä osana Draamallinen kansalaisraati -toimintamalleja, ja 3) keskustelukulttuurin kehittämisestä kunnallisella tasolla.



Kuvio 12: Suositukset Draamallinen kansalaisraati -kokeilun jatkotoimista tutkimustulosten perusteella.

Kokeilun perusteella voidaan sanoa, että draamallinen lähestymistapa toimii hyvin keskustelun herättäjänä ja avaa mahdollisuuksia keskustella paikallisista teemoista, jotka sekä asukkaat että päättäjät tunnistavat, mutta joista on hankala saada otetta. Kokemusten kerääminen tietoisesti erilaisilta, yleensä syrjään jääviltä ryhmiltä ulkopuolisen toimijan, kuten tässä kokeilussa Vaarakollektiivin toimijoiden, avulla, voi tuoda aivan uudenlaista tietoa keskustelun pohjaksi. Onkin tärkeää päätöksenteossa kiinnittää huomiota siihen, minkälaista tietoa esimerkiksi hyvinvoinnista kerätään ja kuinka perinteisiä tiedonkeruumenetelmiä, kuten hyvinvointikyselyjä, voidaan täydentää. Draamallisen kansalaisraadien kokeilema tapa kerätä tietoa vaihteittain ja avata myös koko hyvinvointisuunnitelman tekoprosessi monivaiheiselle keskustelulle osoitti toimivuutensa sekä päättäjien, että asukkaiden näkökulmasta, vaikka itse toteutuksessa oli teknisiä ongelmia, eivätkä kaikki osalliset kokeneet voineensa osallistua tapahtumaan kunnolla. Kokeilun perusteella toimintaa

kehittäessä onkin hyvä ottaa huomioon erityisesti keskustelun ja kommentoinnin tukeminen prosessin eri vaiheissa, myös erilaisten teknisten ratkaisujen avulla.

Kokeilu osoitti myös, että draaman avulla pystytään välittämään varsin vahvoja kokemuksia. Onkin hyvä ottaa huomioon, että katsojat tekevät näkemästään omat tulkintansa, ja videot tarvitsevat tuekseen sekä tietoa siitä, mihin kokonaisuuteen ne kuuluvat, mikä osa prosessia ne ovat ja mitä osaa esimerkiksi paikallisesta kulttuurista ne ilmentävät. Draamallisen kansalaisraadın kokeilussa painopiste oli erityisesti kaupungin haasteista, kuten syrjäytymisestä, nuorison tilanteesta ja ikääntyvien vaikeuksista ja yksinäisyydestä – teemat olivat rohkeita ja niistä keskusteleminen koettiin tärkeäksi. Tällaisten teemojen yhteydessä onkin kokeilun perusteella tärkeä ilmaista selkeästi, että haasteiden esiintuominen ei tarkoita sitä, että kaupungissa ei olisi myös paljon hyviä ja hyvin hoidettuja puolia. Huoli siitä, minkälaisen kuvan videot antavat kaupungista voi olla osittain aiheellinen, jos videot ovat irrallaan kontekstistaan esimerkiksi sosiaalisen median alustoilla. Olennaista on välittää videoiden mukana tieto siitä, miten ne toimivat osana keskustelua ja laajempaa hyvinvointitiedon keräystä. Olennaista on myös kytkeä draamalliset osuudet keskusteluihin, joissa asiat käsitellään ja mennään kohti ratkaisuja.

On myös tärkeä huomioida, että keskustelun aloittaminen herättää osallistujissa odotuksia ja toiveita muutoksesta ja osallisuudesta. Näiden toteutumatta jääminen voi johtaa entistä passiivisempaan ja kriittisempään käsitykseen kunnan päätöksenteosta. Draamallisen kansalaisraadın kokeilussa erityisesti keskustelutapahtumissa heränneisiin toiveisiin ja vaatimukseen vastattiin mahdollisuuksien mukaan joko heti kehittämällä käytännön ratkaisuja, tai ottamalla heränneet teemat jatkosuunnitteluun. Tästä nousee esiin kysymys siitä, minkä verran kunnallisella päätöksentekojärjestelmällä ja eri toimijoilla on mahdollisuuksia ja aikaa käsitellä nousseita toiveita ja vaatimuksia. Mikäli kehitetään edelleen uusia vuorovaikutuksen ja palautteen antamisen paikkoja, on tietenkin myös huomioitava riittävät resurssit tällaisessa keskustelussa mukana olemiseen ja asioiden eteenpäin viemiseen. Tämä voi vaatia uudenlaisia organisoitumisen ja työntekemisen tapoja sekä laajaa toimintaan sitoutuneiden joukkoa.

Draamallisen kansalaisraadın osalta osa muutosprosesseista on vielä avoinna ja päätöksenteko toimii omalla aikataulullaan. Onkin tärkeä avata näitä prosesseja kuntalaisille ja tuoda myös esiin, mistä muutosten hitaus johtuu, samoin kuin se, että kaikki yksittäiset toiveet ja parannusehdotukset eivät toteudu. Tässä on hyvä kehittää viestinnän ja keskustelun tapoja ja vuorovaikutuksen paikkoja. Hankkeen myötä kehittynyt keskusteluyhteys nuorisovaltuuston ja kaupunginjohtajan välillä on esimerkki uusista, joustavista vuorovaikutuskäytäntöjen kehityksestä. Lisäksi voidaan huomata, että erityisesti Draamalautakunta-työpajoissa käsitelty teema – päätöksentekemisen monitahoisuus ja erilaisten intressien olemassaolo – on teema, jota avaamalla voidaan edelleen kehittää molemminpuolista ymmärrystä. Jatkossa olisikin kiinnostava kehittää tässä kokeilussa kehitettyjä toimintatapoja siten, että ne muodostavat toisiaan tukevan kokonaisuuden osallistujien, niin kuntalaisten kuin päättäjienkin, kokemuksissa. Kun kysytään ja annetaan puheenvuoro, on oltava resursseja vastata. Toisaalta voidaan myös kehittää kuntalaisten omia aktiivisen toiminnan paikkoja ja omaehtoista muutostarpeisiin tarttumista – tähän pyrittiin myös Draamallisen kansalaisraadın esityksissä.

Tutkimustulosten perusteella voidaan myös esittää suosituksia hankkeessa kehitettyjen menetelmien jatkokehittämiseen. Ensinnäkin voidaan todeta, että menetelmät ovat toimivia ja skaalautuvia, ja niitä

voitaisiin hyödyntää erilaisissa ympäristöissä. Tässä toiminnan levittämisessä voidaan pyrkiä toisaalta kehittämään toimintaa, jossa työpajoja ja esitystapahtumia voidaan tuottaa kevyemmällä rakenteella, panostaen Draamallisen kansalaisraadien toimintatapojen kouluttamiseen ja omaehtoiseen toimintaan, tai kehittämällä edelleen teknologisia ratkaisuja niin, että etäosallistuminen on jouhevaa. On kuitenkin hyvä huomioida, että suuri osa tapahtumien vaikuttavuudesta tulee myös osaavista ja näkemyksellisistä draaman vetäjistä, jotka pystyvät käsittelemään vaikeitakin teemoja draaman avulla niin, että osallistujat pystyvät niihin mielekkäästi osallistumaan. Lisäksi yhtenä kehittämiskohteenä kannattaa edelleen pitää elävien kohtaamiseen ja läsnäoloon perustuvien toimintatapojen kokeilua ja kehittämistä. Kokeilu antaa mahdollisuuksia kehittää menetelmiä monipuolisesti ja monella tasolla. Vaikka etätapahtumat ovat haastavia draaman välittämisen näkökulmasta teknologisesti, olisi hyvä edelleen kehittää ratkaisuja, joilla vuorovaikutteista ja keskustelevaa kulttuuria voidaan edistää. Käytännön tasolla erilaisten kevyiden keskustelualustojen käyttö ja vuorovaikutuksen selkeä fasilitointi, samoin kuin osallistujien valmistautuminen tapahtumiin voivat ratkaista osallistumisen hankaluuksia. Lisäksi sekä esitystapahtumissa että työpajoissa toiminnan tavoitteiden avaaminen voi auttaa osallistujia ymmärtämään osallistumiskokemuksensa yhteyksiä osallisuuden ja vaikuttamisen teemoihin. Olennaista on huomioida erilaisia osallistavia menetelmiä kehitettäessä se, miten osallistujat saavat kokemuksen todellisesta vaikuttamisesta ja keskusteluyhteydestä. Tämä on mahdollista juuri teatterin kokemuksen avulla – kokijat voivat päästä yhteisten asioiden äärelle voimakkaidenkin draaman kokemusten kautta. Tärkeää on erityisesti tässä kiinnittää huomiota siihen, että ei pyritä ainoastaan voimakkaaseen eläytymiseen ja sitä kautta puhdistumisen – katharsiksen – kokemukseen, vaan kokemuksesta avautuu mahdollisuudet toimintaan ja muutosten tekemiseen.

6. Lähteet

Garner Jr, S. B. (1994). *Bodied Spaces. Phenomenology and Performance in Contemporary Drama*. Cornell University Press. Ithaca and London.

Geissel, B. (2012). Democratic Innovations Theoretical and Empirical Challenges of Evaluation, in Geissel, Brigitte and Newton, Kenneth (eds.), 2012, *Evaluating Democratic Innovations Curing the Democratic Malaise?* Routledge, 209-214.

Heikkinen, H. (2004). *Vakava leikillisuus – Draamakasvatusta opettajille*. Vantaa: Kansanvalistusseura.

Heikkinen, H. (2005). *Draamakasvatus – opetusta, taidetta, tutkimista*. Jyväskylä: Minerva Kustannus.

Kallio, H. (1999). "Ruumiinviljely", teoksessa *Taide, kertomus ja identiteetti* (toim: Pia Houni & Pentti Paavolainen).

Sauter, W. (2000). *The Theatrical Event: Dynamics of Performance and Perception*. University of Iowa Press. Iowa City.

Smith, G. (2009). *Democratic Innovations: Designing Institutions for Citizens Participation*, Cambridge University Press.

Suorsa, A. & Huotari, M.-L. (2014). Knowledge creation and the concept of human being - a phenomenological approach. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 65(5), 1042-1057.

Suorsa, A., Suorsa, T., Svento, R. (2019). Materiality and embodiment in collaborative knowledge processes: Knowledge creation for a virtual power plant. *Information Research* 4/2019.

States, B. O. (1994). *The Pleasure of the Play*. Cornell University Press. Ithaca and London.

Tsoukas, H. (2009). A Dialogical Approach to the Creation of New Knowledge in Organizations. *Organization Science*, 20(6), 941-957.