

Merkityksellisen ja kokemuksellisen (kansalais)toimijuuden pelikenttä

ESA PIRNES & ARTO TIIHONEN

Peliin valmistautuminen

Tämän analyysin tarkoitus on osallistua yhteiskunnan kehittämismahdollisuuksia koskevaan keskusteluun. Vaikka liikummekin melko yleisellä tasolla, yhteiskunta ei ole kirjoituksessamme abstrakti määre, vaan kytkemme sen suomalaisen hyvinvointivaltion todellisuuteen. Lähtökohtana on toisaalta sen historiallinen merkitys perusarvoineen ja tuloksineen ja toisaalta sen kriisiytyminen taloudellisesti, ideologisesti ja kenties moraalisestikin (Saari 2010a; Kettunen 2009; Ofte 1984). Tarkastelemme esityksessämme yhteiskunnan toimintaa kokonaisuutena.

Kirjoituksemme voidaan kytkä eräisiin teoreettisiin kehyksiin ja keskusteluihin. Habermasin kommunikatiivisen toiminnan teoria (Habermas 1987) antaa hyvät lähtökohdat hahmottaa perusasetelmaa. Keskeiset yhteiskunnallista kehitystä tuottavat toimijatahot ovat privaatti elämänpiiri (yksilöt, perheet kotitaloudet), kansalaisyhteiskunta (kansalais- ja vapaaehtoistoiminta), valtio ja kunnat (julkinen valta) ja markkinat (voittoa tavoitteleva yritystoiminta). Nämä jakautuvat kahteen ”maailmaan”: elämismaailmaan ja systeemiseen maailmaan. Elämismaailmassa – privatissa elämänpiirissä ja kansalaisyhteiskunnassa – ihmiset toteuttavat itseään vapaasti yksilöinä ja kansalaisina määrittelevät itse omat toimintatarpeensa ja liittyvät yhteen toteuttamaan niitä. Erotuksena privatista elämänpiiristä kansalaisyhteiskuntaa luonnehtii kansalaisten yhteinen toiminta ja sopiminen intresseistä ja tavoitteista kommunikatiivisen toiminnan pelisäännöin. Kansalaisyhteiskunnallinen vapaus tarkoittaa vapautta valtiovallan tai markkinoiden systeemisistä pakoista. Habermasilla kansalaisyhteiskunta elämismaailman julkisen toiminnan alueena muodostaa ihannemaailman kalta-

sen vastavoiman systeemisille toiminnoille.

Emme eräiden muiden tavoin (ks. mm. Alexander 1991, 61–62; Fornäs 1998, 89–94) pidä rajalinjaa elämismaailman ja systeemimaailman välillä niin ehdottomana kuin Habermas emmekä varsinkaan ”hyvän” ja ”pahan” rajalinjana. Katsomme, että yhteiskunnan kehitys ”yhteisenä hyvänä” edellyttää näiden kahden toiminnallisen maailman vuorovaikutusta ja että keskeistä yhteiskunnan (hyvinvointivaltion) kehityksen kannalta on, että eri ”maailmoissa” asuvien toimijoiden tehtävä- ja roolijaosta käydään jatkuvaa keskustelua. Tärkeää on myös, että niistä tehdään muuttuvissa yhteiskunnallisissa tilanteissa eräänlaisia väliaikaisopimuksia. Toisiin yhteiskunnallisiin tilanteisiin tehdyt tulokset ja sopimukset eivät välttämättä päde ajasta toiseen. Pyrimme näin ollen ottamaan huomioon sen kehityksen, joka kunkin toimijamaailman alueilla ja niiden välisissä suhteissa on tapahtunut viime vuosikymmenillä. Kansalaisyhteiskunta alkoi byrokratisoitua ja korporoitua 1970- ja 1980-luvuilla, kun julkinen tuki (mm. Veikkaus- ja RAY-voitot) alkoi vaikuttaa myös järjestömaailman toimintatapoihin. Julkinen sektori (ja myös järjestömaailma) on erilaisissa tuloksellisuus- ja tehostamisvaateissa managerialisoitunut yritysmailman vanavedessä 1990- ja 2000-luvuilla. Yksityinen sektori on muuttunut kansalaisyhteiskunnasta peräisin olevan vertaistuotannon käyttäjäksi (Linux, iPhone, Wikipedia, Wikileaks). Erot eri toimijatahojen kesken eivät ole niin jyrkät kuin aiemmin. Kokonaisyhteiskunnallisesta näkökulmasta onkin nykyisin melkein sama, millä toimijataholla jokin aloite, innovaatio tai toiminto keksitään, koska se vaikuttaa jollakin tavalla ja aikajänteellä myös muiden toimintaan.

Esityksemme teoriakehystä voidaan hahmottaa myös giddensiläisesti. Anthony Giddensin

(1984) hahmottama nyky-yhteiskuntien (tai hyvinvointivaltion) rakenteiden ja toimintatapojen keskeinen ongelma on, että se passivoi kansalaisia ja on tehoton myös julkisen vallan näkökulmasta katsottuna. Samankaltaisia näkemyksiä hyvinvointivaltiosta on esittänyt Suomessa Osmo Soininvaara (2010). Hänen näkökulmassaan painottuu erityisen voimakkaasti ajatus rationaalista kansalaisesta, joka toimii tai toimisi järkevästi oman etunsa vuoksi, jos vain systeemi (monimutkainen sosiaaliturva-, ansioturva-, eläketurva- ym. järjestelmämme) toisaalta kannustaisi ja toisaalta tukisi kansalaista hänen erilaisissa elämäntilanteissaan oikeudenmukaisesti ja myös kokonaistaloudellisesti järkevästi.

Giddensin teoreettiseen kehykseen kuuluvaa toimijuusajattelua on sovellettu mm. ikäpolitiikassa ja konkreettisemmin vanhustyössä (Jyrkämä 2008) yritettäessä ratkaista tai ainakin tunnistaa yksilön, hänen lähiyhteisönsä ja toisaalta muiden yhteiskunnallisten toimijoiden (sektoreiden) toiminnasta ne elementit, jotka vahvistavat toimijuutta yksilöiden erilaisissa elämäntilanteissa, myös silloin, kun toimintakyky on heikentynyt. Tätä ajattelutapaa voidaan soveltaa myös muuta syrjäytymistä tarkasteltaessa. Hyvinvointivaltiokeskusteluun tämä kysymyksenasettelu kytkeytyy mm. silloin, kun toiminta- tai työkyvyn alenemisesta tulee uloslyöntiperuste nykyisiltä tehokkuutta vaativilta työmarkkinoilta. Myös sosiaaliturvajärjestelmämme huono kannustavuus ja sen kyvyttömyys voimaannuttaa yksilöitä ja sitä kautta yhteisöjä juontuu samaan kysymyksenasetteluun.

Laajennamme tarkastelussamme toimijuusajattelun koko yhteiskuntapolitiikan kehittämiseen. Katsomme, että Giddensin ja Soininvaaran ajattelu on oikeansuuntaista, mutta riittämätöntä. Yksilö yhteiskunnallisena toimijana ei ole yksinomaan rationaalisia päätöksiä tekevä yksilö vaan myös kokemustensa perusteella toimiva. Lähdemme siitä, että yksilöiden yleensä ja erityisesti uloslyöntiperiaatteen kohteiksi joutuneiden yksilöiden tulee voimaantua kokemuksellisesti yhteiskunnallisina toimijoina ennen kuin heiltä (ja heidän yhteisöiltään) voidaan edellyttää laajamittaisempaa vastuunottoa omasta elämästään. Voimaannuttamisessa odotukset kohdistuvat suurelta osin kansalaisyhteiskunnan sektoriin. On tutkimuksellisestikin näyttöä siitä, miten positiiviset elämän merkitykset, sosiaalinen pääoma, osallisuus ja osallistuminen rakentu-

vat kansalais- ja vapaaehtoistoiminnan kentillä (Hyypää 2002; Yeung 2005). Jos tämä jää huomiotta, yhteiskunnan (hyvinvointivaltion) kehittämisen näköala jää puutteelliseksi ja sen kipupisteet tunnistuvat väärin paikkoihin.¹ Siksi myös muiden sektoreiden rooli on tärkeä, ja erityisen tärkeää on sektoreiden välisten vastuujakojen selkeyttäminen yhteiskunnan toimintaa kokonaisuutena käsittelevistä tarkasteluista.

Metaforapeli

Hahmottaaksemme edessämme olevaa haastetta kehittää hyvinvointivaltiota ”mahdollisuuksien politiikkana” (Saari 2010b) tai ”paremminvointiyhteiskuntana” (Arajärvi 2003; VNK 2009, 137–142) käytämme apuna suomalaisen kansallispelin, pesäpallon, tarjoamaa metaforista apua². Yritämme juokсутtaa yksilöt (pelaajat) läpi yhteiskuntapelikentän niin, että sekä heidän elämänhallintaansa että yhteiskunnallinen hyödyllisyytensä vahvistumiseen liittyvien tekijöiden merkitys tulisi esiin havainnollisesti. Metaforisuutemme ymmärtäminen edellyttää perus-

1 Tätä kirjoitettaessa keväällä 2011 Suomessa valmistaudutaan etukäteen historiallisiksi luonnehdittuihin eduskuntavaaleihin. Historiallisuuden nähdään liittyvän pitkään vallinneen vakintuneen puoluerakenteen murtumiseen perussuomalaisten noustessa kolmen perinteisen suuren puolueen tasavertaiseksi haastajaksi. Ilmiötä on yritetty selittää monin tavoin, mutta selvältä näyttää, että sekin liittyy mitä suurimmassa määrin rationaalisuuden ja kokemuksellisuuden väliseen epätasapainotilaan. Samastuessaan ihmisten mielissä ja osin todellisuudessaakin rationaaliseen hallinnointipolitiikkaan perinteiset suuret puolueet ovat menettäneet kosketuspinnan siihen kokemukselliseen todellisuuteen, josta osa kansalaisista ammentaa poliittisen ymmärryksensä, oikean tai väärän. Tämä kokemusmaailma näyttää nyt purkautuvan summittaisesti perussuomalaisten kautta, eikä juuri mikään perinteisten puolueiden vetoisuus rationaaliin argumentteihin näytä pystyvän sitä pysäyttämään. Kuitenkin, yhtä ongelmallisia kuin ovat yritykset vedota rationaalisuuteen kokemuksellisuuden edessä, on kokemuksellisuuden summittaisuus, joka ilmenee ylimalkaisena tarpeena protestoida eikä esimerkiksi rakentaa aktiivisesti sosiaalista pääomaa uudella tavalla rakentuvan yhteiskunnan voimavaraksi.

2 Urheilulajien metaforinen voima yksilöllisen ja yhteisöllisen elämän selittäjänä on huomattavan suuri, joten valinnanvaraa olisi muissakin lajeissa ja myös muihin taroituksiin. Esimerkiksi jalkapallo – kenties paradoksaalimestikin, joukkuelajista kun on kysymys – näyttää soveltuvan erityisen hyvin eksistentiaalisiin, ihmisen maailmassa olon metafysiikkaa koskevien pohdiskelujen metaforaksi, mihin ilmaus jalkapallosta ”elämää suurempana” lajina viittaa. Joukkuelajiominaisuuksiltaan jalkapallo sopisi myös monenlaisten strategisten asetelmien kehittämisen metaforaksi.

ymmärrystä pesäpallosta pelinä, mutta yritämme myös selostaa sitä sen verran, että peliä vähemmänkin tunteva saisi käsityksen siitä, mistä on kysymys.

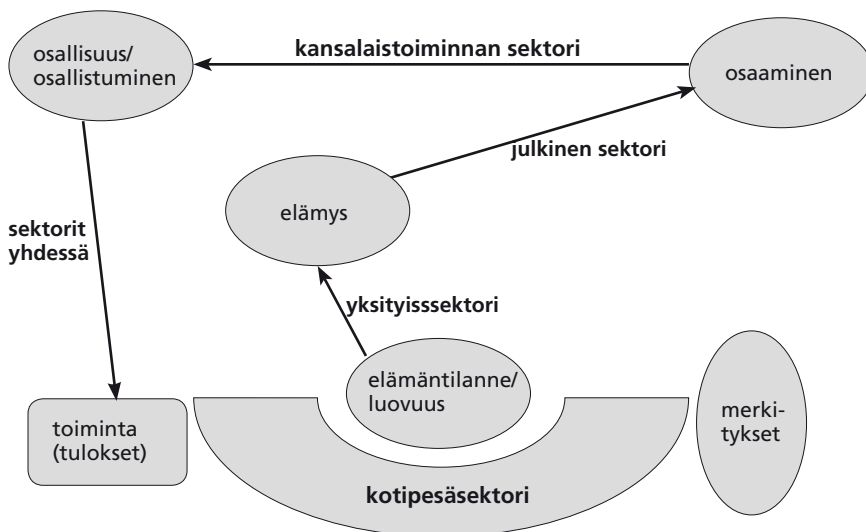
Pesäpallo näyttää harrastajatasolla yksinkertaiselta ”seisoskelupeliltä”. Siinä yksi lyö, muut odottavat toimettomina omaa vuoroaan ja vastapuoli seisoskelee paikoillaan odottamassa, josko pallo sattuisi tulemaan kohdalle. Tosiasiassa pesäpallo on monin verroin monipuolisempaa, dynaamisempaa ja vaativampaa, jonka vuoksi sitä kutsutaan myös ”älypeliksi”. Älypelinä pesäpallossa ei kuitenkaan ole kyse vain rationaalisesta älyn käytöstä, vaan erilaisten toiminnallisuuden osatekijöiden yhteisvaikutusten oivaltamisesta ja hyödyntämisestä. Tarkastelemme peliä metaforisessa tarkoituksessamme sisäpelijoukkueen näkökulmasta (kuvio 1).

Pelin keskipiste on kotipesässä. Pelin perustilanteessa yksittäistä lyöjää vastassa on yhdeksää ulkovuoropelaajasta koostuva kenttäryhmitys, joka yrittää estää lyöjän kentälle pääsyn. Haastavaksi tilanteen tekee se, että vastassa olevan joukkueen lukkari yrittää syöttää kentälle pääsyä hankaloittavan syötön. Yleensä tyhjiin kenttään yrittävä pelaaja on joukkueensa nopeimpia juoksijoita tai muutoin taitava etenemään pesältä toiselle. Perusehtona onnistuneelle suoritukselle tarvitaan siis taitoa, mutta sekään ei välttämättä riitä, koska ulkovuorossa oleva joukkue yleensä osaa torjua kyseisen pelaajan parhaat lyönnit. Lyöjä joutuu tekemään valinnan erilaisten ratkai-

sumahdollisuuksien joukosta. Tällöin kuvaan astuu *luovuus*. Sisäpelaajan on ennakoitava ulkopelaajien aikeita, luettava heidän sijoittumistaan ja liikkumistaan kentällä ja lyötävä sellainen lyönti, jota nämä eivät osaa odottaa tai joka muutoin yllättää ulkopelikuviota. Lyöjällä on oltava käytössään vaihtoehtoisten lyöntien valikoima, josta hän valitsee tilanteeseen sopivaan. Usein lyöjä vaihtaa lyöntinsä viime hetkellä, hän näyttää lyövän yhdenlaisen lyönnin mutta lyökin toisenlaisen, jolloin hän saa harhautetuksi ulkopelaajat.

Luovuuttaan hyödyntänyt lyöjä on näin yksöspesällä ja saanut suorituksestaan onnistumisen *elämyksen*. Onnistuminen nostaa itsetuntoa ja luottamusta omiin kykyihin pelaajana. Se vaikuttaa kyseisen pelaajan tuleviin suorituksiin myönteisesti mutta myös muihin pelaajiin. Käden heilautus, iloinen karjahdus ja vaikkapa kärrynpyörä hyvän suorituksen jälkeen tarttuu kanssapelaajiin ja onnistuminen seuraa toista. Näin joukkuepeleissä yleensä käy. Kun yksi onnistuu, toisetkin onnistuvat ja ”kaikki on mahdollista”. Kunnes tulee se toinen hetki, jolloin pelaaja ei onnistukaan, tuskastuu omaan tekemiseensä, menettää itseluottamuksensa, manaa omaa suoritustaan, äksyilee siinä sivussa joukkueoverilleen, hermostuu vastustajiinsa, purnaa itselleen pelirangaistuksen tuomarilta tai muuta vastaavaa, jolla saa oman ja koko joukkueen pelin sekaisin.

Onnistunutta pelin avautua seuranneessa tilanteessa korostuu *osaaminen*. Jotta yksöspesällä



Kuva 1. Pesäpallo yhteiskuntapelin metaforana

oleva etenijä pääsisi kakkospesälle, tarvitaan sekä etenijän hyvä kärkkyminen pesältä, niin ettei synny ”kärpäästä” (jolloin hän joutuisi pois kentältä), nopea liikkeellelähtö ja juokseminen sekä lyöjän taitava lyönti. Pesäpallossa vaihtotilanne ykköseltä kakkoselle on yksi vaativimmista sisäpelitilanteista, mutta siinä voi onnistua nimenomaan perustaidokkaan lyönnin ja etenemisen eli vankan osaamisen kautta. Sekä etenijän että lyöjän luovuudesta on edelleen etua.

Näin syntyneessä ykkös-kakkosilanteessa tavoitteena on saada kaikki pesät täyteen eli *osallistaa* kaikki pelitilanteeseen kuuluvat kolme pelaajaa. Tällöin avainasemaan nousee luovuuden ja osaamisen ohella vuorovaikutus ja *osallistuminen* yhteisen pelitilanteen luomiseen. Pelaajien on tunnettava tai vähintään aavistettava toistensa aiheet. Lyöjä yrittää viedä ensin kärkietenijää kakkospesältä kolmospesälle ja sen jälkeen ykköspesällä olevaa kakkospesälle. Molempien eteenpäin siirtyminen samallakin lyönnillä on mahdollista. Jos lyöjä ja etenijät yhdessä onnistuvat aikeissaan, lyöjä voi osallistaa itsensä (joskus myös ykköspesällä olevan pelaajan) joko omalla taidokkaalla lyönnillään tai helpolla koppilyönnillään, jonka ulkopelaajat pudottavat tahallaan kenttään, jolloin syntyy ajotilanne. Tämän järjettömältä näyttävän ratkaisun tavoitteena on ulkovuorossa olevan joukkueen kannalta pakottaa sisävuorossa oleva joukkue tekemään jokin ratkaisu. Kun joukkueelle ei jätetä tyhjiä pesiä käytettäväkseen eikä ylimääräistä aikaa rakentaa muita pelikuvioita, tulee sen kyky toimia vaativassa tilanteessa testattavaksi. Tällöin myös ”helpolla” osallistetut pelaajat joutuvat osalliseksi siihen toiminnalliseen tilanteeseen, joka tuottaa joko onnistuneen tai epäonnistuneen lopputuloksen. Kaikkien pelaajien toiminnallinen kantti joutuu koetukselle. Tämä koskee myös lyöntivuorossa olevan lyöjän jälkeen tulevia lyöjiä. Jos ajotilanne ei tuotakaan juoksua ensimmäisellä yrityksellä, tilanne voidaan saada jatkumaan seuraaville lyöjille.

Ajolähtötilannetta voidaan kuvata reaalistuvan *toiminnallisuuden* tilanteeksi. Kaikilla pesillä olevilla sisäpelaajilla on jokin toiminnallinen rooli. Lyöjällä on käytössään erilaisia vaihtoehtoja yrittää saada aikaan onnistunut lopputulos: hän voi yrittää yhtä juoksua kerrallaan tai hän voi yrittää läpilyöntiä, jolloin syntyy useampi juoksu, mahdollisesti ”pajatson tyhjennys” eli neljä juoksua, joka on pesäpallossa toiminnallisuuden huipenus (”huippusuoritus”). Joka tapauksessa ajoläh-

töä purettaessa tilanteen rakentelussa mukana olleet pelin osatekijät – luovuus, elämys, osaaminen, osallisuus ja osallistuminen – saavat palkintonsa onnistuneena toimintana. Seuraus siitä näkyy tulostaululla.

Yhteiskuntapeli

Mitä pesäpallometaforamme tarkoittaa ”yhteiskuntapelin” kannalta? Eikö mielikuva pesäpallossa seisoskelupelinä vastaakin hämmästyttävän hyvin kuvaa hyvinvointivaltioistamme silloin, kun sitä halutaan kuvata kriittisesti. Yhdet toimivat, muut odottelevat omaa vuoroaan tai seisoskelevat paikoillaan odottelemassa, josko joku sattuisi antamaan vastuuta heillekin. Ja ehkäpä – jos oikein kriittisiä halutaan olla – ulkokentällä vuoroaan odottelevat eivät tuota vastuuta odottelunsa tottuneina halua ottaakaan, vaan ilmiselvästi ovat alkaneet pelätä kohti tulevia palloja (siis vastuuta).

Toinen yhteys pesäpallon ja hyvinvointivaltion välillä on siinä, että molemmat ovat maatalous- ja teollisuusyhteiskunnan tuotteita, jotka näyttävät soveltuvan huonohkosti teknologisoituneen tietoyhteiskunnan vaatimuksiin. Molemmat ovat suurten sukupolvien elämää omakohtaisesti koskettaneita ja noista kosketuspinoista voimansa saaneita, mutta nuoremmille sukupolville ne näyttävät olevan ”so last”. Yhteistä näyttää olevan siinäkin, kuinka pyristely pois menneen maailman imagosta sekä aikalais- ja sukupolvisidoksista on tuottanut vaikeuksia. Pesäpallo yritti 1990-luvulla tehdä itsestään markkinakelpoisen tuotteen, mutta yritys päättyi mahalaskuun, kun tuolloinen pelaajasukupolvi oli tuhotta koko lajin erehtyessään seikkailemaan holtittomasti avautuneille vedonlyöntimarkkinoille. Joku voi aiheellisesti epäillä, miten mahtaa käydä, kun hyvinvointivaltio halutaan temmata uusliberalististen tarjousten perässä valmistautumattomana markkinoille. Yhteistä taitaa olla sekin, että jotkut markkinavetoisempien lajien kannattajista olisivat valmiita kuoppaamaan koko kansallispelin ”junttipelinä” omaan hautaansa pois häiritsemästä pyrkimyksiä rakentaa kuvaa Suomesta globaalisti kilpailukykyisenä kiiltokuvamaana. Hyvinvointivaltiollekin löytyy omat hautaajansa.

Pesäpallo selviytyi pahimmasta kriisistään ja on hakenut sittemmin elinvoimaa arjen tarpeisiin perustuvan kansalaistoiminnan ideasta. Sitä

on rakennettu yhteisöllisyyden ja paikallisuuden varaan. Haikailua menneisyyteenkin tässä saattaa olla mukana, mutta myös aitoa pyrkimystä vastata tämän ajan ihmisten toiminnallisiin tarpeisiin. Samalla on luonnollisesti pyritty turvaamaan oman lajin asemaa urheilulajien välisessä huomiokilpailussa. Myös hyvinvointivaltiokeskustelussa on (hautajaistoiveiden vastapainoksi) mukana vahvaa kaipuuta menneeseen. Pyrkimystä vastata tämän ajan haasteisiin perinteisen mallin arvo tunnustaen mutta uusin ratkaisuehdotuksin esiintyy vähemmän.

Yhteiskuntapelin alueella uusissa ratkaisuisa on kyse hyvinvointiyhteiskunnan kehittämisen ja aikanaan tärkeiden hyvinvointivaltion rakenteellisten ratkaisujen sisuksiin jääneiden sisällöllisten kehittämismahdollisuuksien tunnistamisesta. Kyse ei tällöin ole ensisijaisesti sen tai tuon sosiaali- tai elinkeinopoliittisen etuuden tuottamisesta tai turvaamisesta tai muusta vastaavasta hyvinvointivaltiokeskustelun yksittäisestä osatekijästä. Sen sijaan haasteena on sellaisen yhteiskunnan rakentaminen, joka tunnistaisi ihmisten todelliset tarpeet ja löytäisi ja saisi käyttöönsä heidän luovuus-, kokemus-, osaamis-, osallisuus- ja toimijuusresurssinsa, jotka nyt jäävät arjen tarpeista etäännyneiden hahmottomattomien ja monimutkaisten yhteiskuntarakenteiden puristuksiin. Ne puolestaan näyttäytyvät mm. puutteellisesti toimivina (hyvinvointivaltiollisina) palveluina, yhteiskunnallisena osallistumattomuutena (tai poliittisena protestikäyttäytymisenä) tai ylenpalttisenä yksilöllistymisenä (ja siten yhteiskunnallisen vastuunoton vajavuuksina). Kyse on yhteiskuntapelistä, jossa keskeisten toimijaryhmien toimijaroolit pyritään selkeyttämään ja osin jakamaan uudelleen.

Toimijuutta ja sen osatekijöitä havainnollistimme edellä pesäpalloesimerkin kautta. Yhteiskuntapelin tasolla esimerkiksi voidaan kiteyttää seuraavat keskeiset havainnot.

– Kokemuksellisuus on tärkeää. Jokaisen ihmisen henkilökohtaiset kokemukset vaikuttavat siihen, miten hän ymmärtää asemansa yhteisöjen ja yhteiskunnan jäsenenä ja minkä toiminnallisen roolin hän siinä haluaa ottaa. Niinpä pesäpalloesimerkkimme lähtötilanteessa yksittäisen lyöjän asemaa suhteessa onnistumispaineita asettavaan ulkokenttään voidaan kuvata siten, että pelitilanteen luominen riippuu täysin lyöjän olemassa olevasta kokemusvarastosta, *elämäntilanteesta* hänen privaatisa elämänpiirissään. Elä-

mäntilanne sisältää hänen yksilölliset ominaisuutensa, omaksumansa (peli)tiedot ja (peli)taidot sekä hänen aiemmat kokemuksensa vastaavista tilanteista. Teoreettisesti katsoen kyse on Alfred Schutzin 1900-luvun alkupuolella luomasta arkielämän fenomenologiasta. Merkitys, eli toimintaan tähtäävä pelin avaus, syntyy siitä tavasta, jolla kokemukseen suhtaudutaan, ja toiminta on jatkuvien merkitystenantojen eli pelitilanteeseen liittyvien valintojen ja ratkaisujen tekemistä. (Ks. Pirnes 2008, 125–128.)

Fenomenologisen sosiologian klassikot Peter Berger ja Thomas Luckmann pitävät merkityksenantoja tärkeimpinä kuin tapahtumia: tapahtumat eivät jää elämään mutta merkitykset jäävät (ks. Berger & Luckmann 1998). Pesäpalloesimerkkimme osoittaa, kuinka onnistuneisiin tai epäonnistuneisiin suorituksiin liitetyt merkitykselliset kokemukset ohjaavat pelin kulkua eli toimintaa. Hyvät tai huonot *kokemukset* vaikuttavat kaikkiin toiminnan osatekijöihin ja monesti koko elämän ajan. Voidaan puhua avainkokemuksista, jotka määrittelevät voimakkaasti yksilöllistä elämäntilannetta³. Arkisen elämän alueilta usein käytettyjä esimerkkejä ovat vanhan ajan koulutodellisuudesta tutut yksin laulamisen pakko luokan edessä tai koulun liikuntatuntien joukkuejaoissa jakojäännökseksi jääminen. Ne tuntuvat yhteiskunnallisella tasolla bagatelleilta esimerkeiltä mutta tuttuudessaan ymmärrettäviltä siitä merkityksellisyydestä, jota kokemukseen voi liittyä. Vaihdettaisiin yksin laulamisen sijaan vaikka maatalous- tai teollisuusyhteiskunnan oloissa koulutusta vaille jääneelle asetettu vaatimus hankkia ammatillinen tai muu toiminnallinen pätevyys kehittyneessä tietoyhteiskunnassa tai joukkuejaoon jakojäännöksen sijaan toistuva ja kasautuva marginalisoituminen tulo-, varallisuus- ja sosiaalierojaan lisäävässä yhteiskunnassa, niin saamme aavistuksen, mitkä mitasuhteet (huonot) avainkokemukset voivat pahimmillaan saada.

– Yleisessä käsityksessä luovuus tulkitaan toiminnallisuudesta irrallisena ”taivaanrannan maalailuna”. Tämä ei pidä paikkaansa, kuten pesä-

³ Usein tällaiset ovat huonoja kokemuksia. Onkin kulttuurisesti katsoen mielenkiintoista, että huonot kokemukset näyttävät yksilöpsykologisesti arvokkaammilta (ja sosiaalisesti hyväksyttymmiltä) siinä mielessä, että ne tulevat useammin kerrotuiksi kuin hyvät, vaikka hyvätkin kokemukset epäilemättä rakentavat identiteettiä siinä kuin huonot (vrt. Tiuhonen 2002).

palloesimerkkimme osoittaa. Myös luovuus on toiminnallisuuden osatekijä ja usein juuri sen liikkeellepaneva voima. Luovuus voidaan nähdä kaiken kehityksen edellytyksenä. Tämä on huomattu nykyisin myös yhteiskuntapolitiikassa, kun on alettu vanhoja yhä enemmän luovuuden nimiin ja tuotettu strategioita sen edistämiseksi (ks. Kolme puheenvuoroa... 2005; Yksitoista askelta... 2006).

Toinen luovuuteen liittyvä virhekäsitys periytyy erilaisista nero- ja taiteilijamyiteistä, joiden alkuperä on 1700–1800-luvun taitteen romanttisissa filosofisissa ja taiteellisissa virtauksissa (ks. mm. Lehtonen 1994). Luovuus on kuitenkin kaikkia ihmisiä koskeva mahdollisuus vaikuttaa omaan elämäänsä. Luovuutemme avulla ilmaisemme itseämme ja tuotamme valintojemme perustana olevat merkityksenannot ja innovaatiot. Siksi olemme sijoittaneet sen pesäpallolentokenttällemme kotipesään peli- (ja elämän-)tilanteen avaukseen vaikuttavaksi tekijäksi. Uudet ratkaisut löytyvät usein oman perus- tai erikoisosaamisen raja-alueilta kokeiltaessa sitä, mikä on mahdollista ja mikä ei. Tärkeää on myös huomata, miten luovuus ja innovatiivisuus pääsevät toteutumaan. Yksilöllisten tekijöiden ohella huomioon on otettava yhteisö. Nykyisin luovuusteoriat korostavatkin yksilötoimijan vuorovaikutuksellista suhdetta siihen yhteisöön, jossa tämä toimii ja ratkaisujaan toteuttaa (Aaltonen 2010, 51–55; Pirnes 2008, 133). Kyse on siitä, miten pesäpalloesimerkissämme kärkietenijä arvioi ulkokenttää vastaan mahdollisuuksiaan lyödä sellainen (yllätyksellinen tai ulkokentän harhauttava) lyönti, jolla hän pääsee etenemään kentälle eli avaamaan pelitilanteen.

– Osaaminen nousee sekä pelillisesti että yhteiskunnallisesti tärkeään rooliin, kun ”pelitilanne” on jo päällä eli kun yksilöt ovat astuneet privaattista elämämpiiristään ja kuluttajakansalaisuudestaan yhteiskunnallisen elämän alueelle. Kun ollaan ykköspesällä, tulee pelaajayksilön varmistaa pääsynsä seuraaville pesille. Tällöin hän on tosin riippuvainen seuraavan lyöjän lyöntitaidosta, mutta myös omalla osaamisellaan eli etenemiskyvylään hän voi vaikuttaa sekä omaan asemaansa että yhteisen pelitilanteen syntymiseen.

Yhteiskunnallisissa toiminnassa osaaminen – tieto- ja taitotaso ja muut kompetenssit – on nostettu kansallisten kehittämisstrategioiden kulmakiveksi. Osaaminen yhteisöllisen toiminnallisuuden ehtona ja tuottajana tarkoittaa, että yhteiseen

toimintaan osallistuvien toimijoiden perustaitotaso on riittävän hyvä. Sen lisäksi on eduksi, jos jonkun tai joidenkin toimijoiden taitotaso jollain osaamisen alueella on erinomainen. Tärkeää kokonaisuuden kannalta on myös, että osaamisen roolittaminen on suoritettu oikein. Unohdetaan ei pidä myöskään, että osaamiseen pitäisi yhä enemmän laskea myös erilainen elämänhallinnallinen osaaminen, johon liittyy kyky selviytyä monimutkaistuneessa ja teknologisoituneessa arkisessa kulutus- ja valintatodellisuudessa, ylipäänsä monenlaisia uudenlaisia kompetensseja vaativassa yhteiskunnassa. Pallopelien yhteydessä puhutaan ”pelinlukutaidosta”, yhteiskunnallisella tasolla mm. kulttuurisesta lukutaidosta, medialukutaidosta jne.

– Osallisuus eli jonkin ryhmän toimintamotiiviin tai toimintatilanteen ehtoihin samaistuminen ja tuon ryhmän toimintaan osallistuminen ovat aktiivisia tapoja tuottaa toimintaa. Ne ovat siten myös välttämättömiä pesävälejä toiminnan maailmaan. Osallistuessaan yksilö ”luovuttaa” kokemuksensa, luovuutensa ja osaamisensa yhteisölliseen toiminnalliseen käyttöön. Osallisenä yksilö on puolestaan osa koko joukkueen aktiivista pelitilanteen luomisesta tai ratkaisemisesta, mikä onnistuneen lopputuloksen tuottaessaan vahvistaa kaikkien osallisten kokemusmaailmaa.

Tarkoituksena yhteiskuntapelissäkin on saada aikaan ajolähtö eli täyden toiminnallisuuden tilanne. Se edellyttää kaikkien tilanteeseen osallisten hyvää vuorovaikutusta ja yhteistoimintaa sekä osallisuuden muuttumista aktiiviseksi osallistumiseksi. Se, että mahdollisimman moni saadaan osallistettua aktiivisiin pelitilanteisiin, on tärkeää myös siksi, että ajolähtöjä saadaan synnytettyä mahdollisimman monta. Pelin voittamiseen tarvitaan yleensä useampia juoksujia, ja silloin avainasemaan nousee juuri se, miten hyvin on osallistettu pelaajia eli kuinka on kyetty toistuvasti rakentamaan sellaisia pelitilanteita, joista ylipäänsä on mahdollista yrittää juoksujen tekemistä.

– Toimijuus – yhteiskuntapelin juoksut – syntyy kaikista em. tekijöistä: kokemuksista, elämyksistä, luovuudesta, osaamisesta, osallisuudesta ja osallistumisesta. Ihannetilanteisessa toiminnassa nämä osatekijät kytkeytyvät saumattomasti toisiinsa. Kaikki pelaavat yhteen ja käyttävät maksimaalisesti omia resurssejaan. Kukaan ei ole ”palanut” pesälle eikä toiminnassa olla mukana ”mahdollisesti”, vaan todella toimitaan – ajoläh-

tö kun on päällä ja on pakko tehdä jotain. Onnistunut ajolähdön purkaminen tuottaa tulosta ja seuraukset näkyvät tulostaululla yhteistoimin tuotettuina juoksuina. Yksilöiden kannalta asiaa katsoen heidän juoksunsa läpi pesäpalloken-tän pesien on voimaannuttanut heitä toimintakykyisinä yksilöinä ja oman elämänsä hallitsijoina. Yhteiskunta (joukkue) on puolestaan saanut hyödynnettyä jäsentensä toiminnalliset resurssit, mikä näkyy yhteiskunnan pelituloksessa yritys-elämän aktiivisuutena, elinkeinoelämän dynaamisuu-tena, kansalaistoiminnan vireytenä, osaa-vina ja motivoituneina työntekijöinä jne.

Asiat menevät tällä tavoin ihanteellisesti vain mallin tasolla. Reaalitodellisuudessa paloja syn-tyy nopeaan tahtiin kolme, mikä merkitsee pesä-pallossa sisävuoron päättymistä. Joskus palot syn-tyvät ennen yhtään toiminnallisuuden huipentu-maa eli juoksua. Reaalitodellisuudessa kaikki yk-silöt eivät myöskään koskaan pääse kolmospesä-le saakka juoksun tuomista yrittämään, koska he syrjäytyvät syystä tai toisesta kokemustensa jalosta-mismahdollisuuksista. Pesäpallokielellä he siis ”pa-lavat” (vanhemman, epäkorrektina pidetyn, ter-minologian mukaan suorastaan ”kuolevat”) jo ai-emmille pesille. Osa kuolee sen takia, että oman joukkueen kilpailukyky ei yksinkertaisesti riitä pa-remppaa vastustajaa vastaan, osa siksi, että vastus-tajajoukkueen lukkari tekee heistä ”kärpäsen” eli polttaa osaamattoman etenijän juonikkuudellaan (kuten kilpailuyhteiskunnassa voi käydä). Itse asi-assa on jopa niin, että kaikki eivät välttämättä pää-se peliin edes kunnolla mukaan.

Pesäpallometaforallamme on annettavaa tällai-siakin tapauksia varten. Se, että paloja syntyy jo-kaiselle vuorollaan, kuuluu pelin luonteeseen, ei-kä se sinänsä vahingoita ketään lopullisesti. Ko-ko pelin idea on, että jokainen on vuorollaan sis-ä- ja ulkopelivuorossa hoitamassa erilaisia teh-täviä⁴. Tärkeämpää on se, pääseekö mukaan pe-

4 Huomattavaa kuitenkin on, että elämäskulttuurin uu-sin ja luultavasti nopeimmin laajeneva innovaatioala, pe-liteollisuus, näyttäisi kokemusten mukaan kohtelevan ”asiakkaitaan” epätasa-arvoisesti. Ne, joilla on sosiaali-sen aseman ja taustan tuottamaa muutakin kulttuurista pääomaa, käyttävät peliteollisuuden tuotteita elämänsä-sältönsä rikastuttajana. Niillä, joilla tuo pääoma on vähäi-sempi, pelien passivoiva vaikutus on suurempi. Tuolloin lisääntyvät erilaiset elämänhallintaongelmat. Tätä pesä-palloeimerkkimmekin havainnollistaa onnistumiskoke-musten aikaansaamien positiivisten tai negatiivisten ke-hityskierteiden kautta. Jokseenkin groteskissa ääritapa-uksessa virtuaalinen urheilulajien harrastaminen (WII- ja Cinect-pelit jne.) korvaa kokonaan reaalisen liikunnan.

liin tai joukkueen toimintaan vai ei. Voimakas-ta roolittamisajattelua urheilussa on kritisoitu, mutta oikein toteutettuna siinä on myös hyvät puolensa. Roolittamisen myötä joukkueessa voi olla mukana myös vähemmän aktiivisia pelaa-jia. Lyöntitaidoiltaan huonompien ja hitaampi-en pelaajien tehtävä on usein sisävuorolla käy-dä ”kopittamassa” itsensä pois pelistä. Silti nämä ”vajaatyölliset” voivat olla mukana joukkueessa joko ulkopelitalojensa takia tai siitä syystä, että joukkueeseen ei ole riittänyt kyllin monta huip-pupelaajaa, jolloin täydennysmiehet tai -naiset-kin ovat saaneet siitä paikkansa. Tällaiset pelaa-jat eivät siis välttämättä osallistu kovin aktiivi-sesti joukkueen peliin mutta voivat olla voimak-kaastikin osallisia siinä. Osallisina heillä on mah-dollisuus kasvattaa osaamistaan, näyttää taiton-sa ja kasvattaa vastuunottoaan joukkueessa sekä saada onnistumisen elämyksiä ja palkintoja voi-toista muun joukkueen mukana. Tällainen roo-li on myös joillain jokeripelaaajilla, joita pesäpal-lossa käytetään sisäpelivuorojen aikana. Harjoit-teluringissä mukana oleva pelaaja voi olla aikansa täytelelaaja ”jokeriosastolla” mutta voi näyttö-mahdollisuuden saatuaan nousta vakiokokoon-panoon hyvinkin vastuulliseksi pelaajaksi. Osa jokeripelaaajista on puolestaan etenemis- tai lyön-titehtäviin erikoistuneita huippuosajia, joiden saamisesta omiin riveihin suorastaan kilpaillaan eri joukkueiden kesken.

Sektoripeli

Olemme pesäpallometaforastamme käyneet lä-pi muut osatekijät paitsi merkkipelin, merkitys-tenannot. Se itse asiassa tekee juuri pesäpallosta symbolisesti erityisen mielenkiintoisen, kun urhei-lusta haetaan vertauskohtaa muun elämän ja yh-teiskunnan toiminnallisuuden ymmärtämiseen.

Pesäpallossa pelinjohtajalla on käytössään merkkiviuhka, jolla hän *merkityksellistää* pelin koko joukkueen kannalta. Merkkiviuhkan väri-en järjestys, asento tai muu etukäteen sovittu tekijä vaikuttaa siihen, mitä ratkaisuja yksittäiset pelaajat kulloinkin tekevät joukkueen yhteisen hyvän eteen. Merkki kertoo, millä lyöjän löynnillä pesillä olevien etenijöiden on syytä edetä. Ns. merkkaamattomalla löynnillä lyöjä yrittää esi-merkiksi läpilyöntiä, jolloin pesillä olevilla ete-nijöillä on suuri riski palaa, jos tällainen lyönti ei onnistu. Merkityllä löynnillä etenijä voi puo-

lestaan kärkeä pesältä enemmän, jolloin perustaidokas löönti riittää saattamaan etenijän pesältä toiselle.

Merkkivuhkan heiluttamisen tarkoitus on siis merkityksellistää peliin osallistujat, roolittaa heidät, antaa heille tehtäviä etukäteen sovittujen vastuujakojen mukaisesti. Tätä merkkipeliä yritämme nyt yhteiskuntapelissämme tarkastelemalla yhteiskunnan toimintaan osallistuvien eri sektoreiden toimintarooleja ja vastuita. Yhteiskuntapelissä tähän kytkeytyy kysymys siitä, miten eri toiminnot ja palvelut rahoitetaan näiden järjestelyjen mukaisesti. Pesäpallossa merkkipeliin voi sisältyä lukemattomia variaatioita, mutta oleellista on, että se tekee joistain pelitilanteista ja pelisuorituksista erityisen merkityksellisiä. Niissä on yksittäisten pelaajien ja koko joukkueen syyt onnistua. Näin ”merkki päällä”-tilanne on erityisen merkityksellinen sekä yksittäiselle pelaajalle että koko joukkueelle – potentiaalisen toiminnallisuuden intensiteetti kasvaa.

Ei liene liioiteltua sanoa, että olemme yhteiskunnallisesti juuri nyt tällaisessa merkki päällä-tilanteessa. Hyvinvointivaltiota koskevassa keskustelussa sektorivastuita jaettaessa käydään rajanvetoa lähinnä julkisen vallan ja markkinatoimijoiden välillä. Toiset haluavat pitää kiinni siitä, että julkinen valta tuottaa palvelut keskeisten demokraattisesti sovittujen laillisuus-, yhdenvertaisuus- ym. -periaatteiden mukaan. Toiset katsovat, että näin toimiva järjestelmä on tehoton ja käy kansantaloudelle liian kalliiksi ja haluavat siksi avata palvelutuotannon markkinoille. Vaatimuksen esittäjästä riippuen mukana voi olla ideologista painotusta, jolloin kyse ei ole enää vain siitä, miten palvelut tuotetaan vaan myös koko yhteiskunnan ohjausmekanismiin vaikuttamisesta. Molemmat osapuolet ovat hyväksyneet mukaan kolmanneksi pelinappulaksi ns. kolmannen sektorin eli kansalais- ja vapaaehtoistoiminnan. Eräillä toiminnan alueilla sen rooli on ollut perinteisesti huomattavan suuri, mutta hyvinvointivaltion purkamispaineissa sille halutaan säilyttää uusia tehtäviä ja vastuita. Lisäksi hyvinvointivaltiokeskustelussa vaaditaan yksilön vastuun lisäämistä.

Oman sektoritarkastelumme teemme edelleen pesäpallometamorffiamme kautta: mikä olisi kunkin sektorin luontaisin rooli yksilöiden ja joukkueen tukemisessa eri pelitilanteissa eli eri toiminnallisuuden osatekijöiden suhteen. Lähdemme koko ajan siitä, että tukemisessa tärkeintä on yksilöiden voimaannuttaminen yhteiskunnallisina toi-

mijoina. Kyse on tällöin siitä, miten eri sektoreiden panoksin yksilöt saavat hyödynnettyä ja jalostettua paremmin omat kokemuksensa, miten he saavat luovat voimavaransa paremmin käyttöönsä, miten varmistavat osaamisensa ja kehittävät sitä sekä miten osallisuus ja osallistuminen vahvistuvat ja toiminnallisuus paranee. Analyysissämme otamme totutun kolmen toimijasektorin – yksityisen yrityssektorin, julkisen sektorin sekä vapaaehtois- ja kansalaistoiminnan sektorin – lisäksi mukaan neljännen (tai oikeastaan ensimmäisen) sektorin, yksityisen elämänpäiirin, kotitaloudet ja perheet.

Yksityisen elämänpäiirin, *kotitalouksien ja perheiden sektori* vastaa pesäpallokenttämme elämäntilanteen muodostavaa kotipesää. Sitä voitaisiinkin kutsua myös *kotipesäsektoriksi*. Siinä yksilöt ovat varustautuneena yhteiskuntapeliin niine tieto-, taito- ja kokemusvarastoineen, joka heillä on suku- ja perhetaustansa, sukupuolensa, sukupolvensa, sosiaalisen luokka- tai muun asemansa ja näihin kaikkiin liittyvän kulttuurisen pääomansa puolesta. Näiden suhteen yksilöt ovat erilaisia ja reaalissa yhteiskunnallisissa oloissa myös usein eriarvoisia. Nämä tekijät vaikuttavat kykyyn päästä kentälle. Jos lähdemme siitä, että yksilöiden ja perheiden vastuuta halutaan lisätä yhteiskuntapolitiikassa, tulee harjoittaa aktiivista ihmisten kokemuksellisuutta hyödyntävää ja tukevaa voimaannuttamispolitiikkaa. Pelkkä kevyt yliolkainen heitto vastuun ottamisen vaatimuksena ei ole hedelmällinen lähtökohta, varsinkin jos siihen sisältyy sokeus niiden elämäntilanteita kohtaan, joille vaatimus esitetään.

On kenties hieman paradoksaaliseltakin kuulostavaa, että samalla kun yksilöiden ja perheiden halutaan ottavan lisää vastuuta, yhteiskunnan tulee lisätä aktiivisia toimenpiteitään. Yhteiskunta tarkoittaa tässä käytännössä julkisen sektorin ja kansalais- ja vapaaehtoistoiminnan sektorin yhteistyötä, koska yksityisen yrityssektorin toimet voittoa tavoittelevana sektorina osuvat vain satunnaisesti yksin johdonmukaisesti harjoitetun voimaannuttamispolitiikan kanssa. Toisaalta on myös perusteltua, että yksilövastuuta edellytetään jopa nykyistä painokkaammin sitten, kun yhteiskunta toteuttaa voimaannuttamispolitiikkaa. Voidaan kuvitella jo lähitulevaisuudessa tultavan tilanteeseen, jossa ei vain taloudellisista vaan myös mm. ekologisista syistä ei enää hyväksytä ns. huonoja selityksiä perusteeksi vastuunoton välttämiseksi. Edes kansalaistoiminnan

määrittelyä kansalaisvelvollisuudeksi ei voida sulkea pois hyvinvointiyhteiskunnan turvaamisen keinovalikoiman ulkopuolelle (Tiihonen 2010, 48). Oleellista on kuitenkin huomata, että yksilöiden ja perheiden vastuun lisäämisestä voidaan oikeastaan puhua vasta sitten, kun on käyty yksi lyöntikerros läpi pesäpallokentällämme, eli jokainen on päässyt lyömään ja mahdollisesti etenemään joukkueen sisävuorolla kerran ja siten voimaantumaan.

Yksityisen yrityssektorin roolin olemme arvioineet tärkeiksi silloin, kun yhteiskuntapelin pelaajat ovat matkalla kotipesästä ykköspesään turvaan. Tämä johtuu siitä, että markkinat yksinkertaisesti vaikuttavat kaikkien ihmisten elämään niin suuresti. Se on ehkä keskeisin elämysten tuottajasektori nykyisin. Luemme tällöin markkinatuotannon piiriin mm. valtaosan media- ja viihdeteollisuudesta. Muun yhteiskunnan suhde siihen on historiallisestikin katsoen ristiriitainen. Elämiskulttuuri on tavallaan demokraattista siinä mielessä, että se yksinkertaisesti läpäisee elämänmuotoamme nykyisin niin kattavasti, että se koskettaa kaikkia. Toisaalta ei luoteta elämystarjonnan yhteiskunnallisesti hyvää tuottavaan (lue tässä: voimaannuttavaan) vaikutukseen. 1970- ja vielä 1980-luvullakin ajateltiin esimerkiksi kulttuuripolitiikassa, että viihde on passivoivaa ja muutoinkin vaikutuksiltaan kyseenalaista vastaanottajilleen. Myöhemmin ryhdyttiin media- ja kulttuurintutkimuksessa korostamaan vastaanottajan aktiivista roolia merkitysten käsittelijänä ja myös kulttuuripolitiikassa suhtautuminen on muuttunut (Pirnes 2008, 221). Nyt tunnustetaan, että teollisestikin tuotettuja elämyksiä tarvitaan. Ratkaisevaa on, mitä merkitystenantoja ja tulkintoja tehdään ja johtaako elämys individualisesta yhteisölliseen kokemusmaailmaan ja passiivisesta vastaanottamisesta merkityksellisuuden tuottamisen ja toiminnallisuuden kvalifioituneemmille pesänväleille.⁵

5 *Voitaisiin puhua kansalaisyhteiskunnassa tapahtuvasta luovasta poreilusta. Varsinkin monet sosiaaliset innovaatiot ovat syntyneet ja syntyvät kansalaisyhteiskunnan kentillä (ks. Taipale 2006). Metaforana käyttämämme pesäpallo on yksi näistä. Oman aikamme vastaaviksi sosiaalisiksi innovaatioiksi voidaan nähdä monet tietokone-, video- ja mobiilipelit, olkoonkin, että ne kehittyvät usein nopeasti myös tuotteiksi markkinasektorille ja osa niistä peliteollisuutena lähtökohtaisestikin tuotetaan siellä. Alkuperä, kuten myös esimerkiksi musiikkiteollisuuden genremuunnelmissa, on kuitenkin kansalaisyhteiskunnan luovassa poreilussa.*

Julkinen sektori on osaamisvaatimusten huolehtimisen osalta ylivoimaisesti tärkein sektori. Sillä on luonnollisesti muitakin tärkeitä yhteiskunnallisia vastuita alkaen infrastruktuurista huolehtimisesta. Tämän perustavan roolinsa vuoksi olemme pesäpallometaforssamme antaneet julkiselle sektorille juuri yhteiskuntapelin jatkumisen varmistamisen kannalta tärkeän ja vaativan ykkös-kakkospesävälän siirron suorittamisen. Tämän tehtävän suorittamiseen vaadittavien osaamisvaatimusten ulottuvuuksien merkityksiä voi arvioida suhteessa koulutuspoliittisiin vaatimuksiin ja tavoitteisiin, joissa osaamisen tasosta ja laadusta sekä koulutuksen kvalifiointitehtävistä huolehtiminen ovat keskeistä. Tältä osin suomalainen järjestelmä on toiminut varsin hyvin, joskin innovaatiopoliittisesta näkökulmasta on nähty puutteita lähinnä perustieto- ja taitotason ylittävän innovatiivisen huippuosaamisen alueilla (ml. tutkimus ja tiede). Lisäksi muistutimme edellä, että myös elämänhallinta on yhä tärkeämmäksi käyvä osaamisen alue. Jos sitä ei ole, ei ole juurikaan hyötyä hankituista tiedoista tai taidoista. Jos elämänhallinta on kunnossa, syntyy myös mahdollisuuksia laajentaa tietoa ja taitoperustaista osaamistaan jopa yli sen, mitä julkinen sektori sinänsä korkeatasoisella perustarjonnallaan antaa. Voi hankkia lisäkoulutusta yksityisiltä osaamismarkkinoilta, voi hankkiutua ulkomaille kansainvälistä kokemusta hankkimaan jne.

Vapaaehtois- ja kansalaistoiminnan sektori on osallistamisen mahdollistaja ja osallistumisen rakentaja. Se on myös sosiaalisen pääoman kasvun sektori, joka perustuu ihmisten väliseen luottamukseen ja vastavuoroisuuteen. Julkinen sektori toki kasvattaa sosiaalista pääomaa, mutta demokraattisimmillaankin julkisen vallan rooli perustuu suostuttelevaan tai jopa pakkoon perustuvaan sitouttamiseen – veroja maksetaan ja kansalaisvelvollisuuksia täytetään, mutta usein pitkin hampain ja erinäisten yhteiskunnallisten intressiristiriitojen sävyttämänä. Vapaaehtois- ja kansalaistoiminnassa erilaisista taustoista lähtöisin olevat ihmiset kohtaavat sen sijaan yhteisten intressiensä motivoimina rakentaen itselleen ja yhteisöilleen tärkeää yhteisöllisyyttä. Huomionarvoista myös on, että tutkimustulosten mukaan vapaaehtois- ja kansalaistoiminnassa koettu yksilöiden välinen luottamus lisää luottamusta myös yhteiskunnallisia instituutioita kohtaan. (Tiihonen 2010, 44–45). Tällaisena vapaaehtois-

ja kansalaistoiminnan sektori ylittää Habermasin kommunikatiivisen toiminnan teoriasta tutun elämämaailman ja systeemisen maailman välisen ”hyvän” ja ”pahan” välisen rajalinjan. Sillä on myös tärkeä yksityisen sektorin elämystarjontaa jalostava ja julkisen sektorin tuottamaa osaamista tukeva rooli. Jotta elämänhallintaosaaminen parantuisi, tarvitaan toimia, joilla elämysmarkkinoiden tarjontaa täydennetään tai jalostetaan merkityksellisen toiminnallisuuden tuottamisen suunnassa. Lisäksi luovuuden ja innovatiivisuuden on mahdollista päästä kukoistamaan juuri vapaaehtois- ja kansalaistoiminnan sektorilla, koska (kuten aiemmin on todettu) luovuus ei ole vain yksilöllinen ominaisuus, vaan myös yhteisöllisiin tarpeisiin ja viitekehyksiin liittyvä ilmiö.

Vapaaehtois- ja kansalaistoimintaan kohdistuu nykyisin suuria odotuksia ja sille ollaan tuuppamassa vastuuta myös silloin, kun se ei ole siihen valmistautunut. Ehdot julkisen sektorin vastuiden siirtämiseksi tälle sektorille liittyvät siihen, että on huolehdittava myös tämän sektorin toiminta-, osaamis- ja muista resursseista, jotta se voisi ottaa lisävastuuta yhteiskunnallisen hyvinvoinnin tuottajana (Tiihonen 2010, 48). Jos vapaaehtoistoimijoille annetaan yksinomainen vastuu esimerkiksi vaativasta hoiva-avusta, tähän liittyvän osaamisen rajat tulevat nopeasti vastaan. Vielä pahempaan tilanteeseen voidaan joutua, jos tuo vastuu sysätään lähimmäisvastuun piiriin esimerkiksi sairaan henkilön puolisolle tai muulle läheiselle, jolloin voi käydä niin, että vastuunottaja uupuu ja lähimmäishoitajasta tulee lopulta sairaampi kuin autettavasta sairaasta. Jos kansalaisjärjestöille annetaan viranomaistehtäviä ilman viranomaisoikeuksia tai -vastuuta, voi syntyä pahaa jälkeä. Tällaisia tapauksia voisi verrata pesäpalloesimerkissämme siihen, että pelinjohtaja panee roolituksensa puolesta täysin väärän pelaajan ratkaisemaan pelitilannetta, johon tämän valmiudet eivät riitä. Myös pesäpallossa yleiset merkivirheet kuuluvat tähän kategoriaan. Merkkivirheitä sattuu, kun etukäteen sovittu pelinjohtajan merkki on liian vaikea ymmärtää tai pitää mielessä, kun lyöjä ja etenijä lukevat sitä keskenään eri tavoin tai kun pelinjohtaja sekoaa merkinannoissaan.

Myös kansalaisyhteiskuntasektorin sisäiset kehitysilmiöt tulee huomioida. Ihmisten kokemukset yhteiskunnan muutoksista heijastuvat sinne nopeasti, koska se on toiminnallisesti lähellä pri-

vaattia elämänpiiriä. Niinpä privatisoituminen, passivoituminen ja marginalisoituminen ovat tuttuja ilmiöitä tällä sektorilla työskenteleville, jos kohta myös niiden vastavoimat. Uudet tavat ajatella ja toimia, joita perinteisiin tapoihin kytkeytyneet julkisen sektorin, mutta välttämättä myöskään kansalaisyhteiskunnan omat instituutiot eivät tunnista tai joiden kanssa niillä on vaikeuksia toimia, haastavat osallistumiseen perustuvia toimintamuotoja. Viime vuosikymmeninä osallisuuden ja osallistumisen aatteelliset, poliittiset tai muut vahvasti tavoitteelliset elementit ovat rapistuneet ja vaihtuneet hetkellisempiin sitoutumisen muotoihin perustuviin osallistumistapoihin. On nähty jäsenpakoja perinteisistä instituutioista ja on puhuttu sukupolvieroista tai -kuilusta suhteessa osallistumiseen sekä aatteellisuuden ja jopa osallistumisen kriisistä. Kriisit oirehtivat vuorovaikutusongelmista toimintayhteisöön kuuluvien eli osallisten ja toimintaan aktiivisesti osallistuvien välillä. Osallisuuskokemus onkin tulkittava hienovaraisesti siten, että se pitää sisällään yhteisössä tai organisaatiossa sekä vuorovaikutuksen alueen että sisällön kehittämisen alueen – molempiin on voitava vaikuttaa, jotta sitoutumista syntyy ja aito toiminnallisuutta tuottava osallistuminen tulisi mahdolliseksi. Joukkuepelissä tämä on itsestään selvää. Jos osallisuus ja jopa osallistuminen jäävät muodollisiksi, ne tuottavat vain heikosti toimintaa mahdollisuuksiin nähden – hyvät pelitilanteet ja ainakin ajolähdöt jäävät syntymättä, jos yhteispeli pelaajien välillä ei toimi tai sitoutuminen ja motivaatio ovat heikkoa.

Sekin on vielä otettava huomioon, että kansalaisyhteiskunta itsessään ei suinkaan aina toimi ihanteellisella tavalla. Se ei ole se ”kommunikatiivisen sopimisen taivas”, jollaisena se habermasilaisessa ajattelussa on helppo nähdä. Se on vahvan kokemuksellisuuden, vapaiden keskustelujen, sopimisen ja erimuotoisen kansalaisemansipoitumisen alue, mutta se voi olla myös jäseniään rajoittava ja holhoava: ahdistavia ja ahdistelevia ryhmäkontrollia harjoittavia yhteisöjä. Silloin kun näin on, tarvitaankin julkista sektoria vaikkapa ihmis- ja kansalais- tai vaikka lasten oikeuksien lainsäädännöllisenä turvaajana puuttumaan pelin kulkuun. Lastensuojelutapausten suorastaan skandaalinomainen laajuus hyvinvointiyhteiskunnassamme muistuttaakin aiheellisesti eri sektoreiden vastuunjakotarpeiden arvioinnin monisuuntaisuudesta.

Jälkipeli

Yhteiskunnan tuottamiseen osallistuvilla eri toimijatahoilla on historiallisesti muotoutuneet erilaiset roolinsa, vastuunsa ja tehtävänsä. Roolit ovat olleet ennenkin muutoksessa. Esimerkiksi hyvinvointivaltio on historiallisesti katsoen kohtuullisen nuori ilmiö. Markkinoiden roolia on menneinä vuosikymmeninä säännelty hyvinkin voimakkaasti, ja nykyisissäkin yksinvaltaisen kapitalismin oloissa sitä on jouduttu sääntelemään mm. globaalien talouskriisien vuoksi. Vapaaehtois- ja kansalaistoiminta on jossain kehityksensä vaiheessa ollut aidosti vapaampaa, kuin mitä se on ollut sittemmin korporoituneessa valtio-, markkina- ja kansalaistoimintasektorin muodostamassa sekamalliyhteiskunnassa.

Elämme aikaa, jolloin tapahtuu jälleen muutoksia sektoreiden sisällä ja välillä. Ilman julkista keskustelua muutokset tapahtuvat ajan yleisen hengen mukaisesti. Ajanhenkeä rakentavat mm. lainsäädäntö ja muut yhteiskunnalliset ohjauksenmekanismit, julkinen sana ja kansalaismielipide. Niistä kaikista käydään ”kamppailua”, kuten yhteiskuntatieteellisissä konfliktiteorioissa asia on perinteisesti nähty. Nytemmin tosin yhteiskuntatieteissäkin ristiriidat nähdään ”keskusteluina” tai ”neuvotteluina”.

Olemme tällä esityksellämme halunneet osallistua neuvotteluun hyödyntämällä suomalaiskansallisen urheilulajin, pesäpallon, tarjoamaa metaforista havainnollistamisapua. Olemme näin pyrkineet avaamaan näköalan niihin mahdollisuuksiin ja resursseihin, joita yhteiskunnan kehitykseen on saatavissa, kun lähtökohdaksi otetaan yksilöiden voimaannuttamisen periaate, siihen liittyvän toiminnallisuuden analyysi sekä näihin kytkeytyvä yhteiskunnallisten toimijoiden sektorivastuuanalyysi. Olemme siten juoksuttaneet yksilöt kotipesästä läpi pesäpallokentän pesänvälien takaisin kotipesään. Samalla olemme hahmottaneet, miten em. toimijasektorit kukin omine ja sille luontevine tarjontoineen voisivat osallistua pelaajien onnistumiseen eli voimaantumiseen siten, että siitä on koko joukkueelle etua ja iloa syntyneiden juoksujen muodossa.

Olemme toisessa yhteydessä (Pirnes & Tiihonen 2010; ks. myös Tiihonen 2010) arvioineet alustavasti, miten sektoreiden välinen vastuujako saattaisi toteutua yksilöiden toiminnallisuuden tukemisessa, kun asiaa tarkastellaan toisaalta iän mukaisesti ja toisaalta toimintotyyppien

mukaisesti. Karkeakin asian hahmottaminen antaa vähintään viitteitä yhteiskunnallisista ja viime kädessä yksilöiden kantaakseen saamista kipupisteistä. Toiset ikä- ja väestöryhmät ovat haavoittuvaisempia kuin toiset – ilman jonkin tai joidenkin sektoreiden antamaa apua, tukea tai muuta resurssia. On tärkeää tunnistaa kukin ryhmän erityiset tarpeet, potentiaalit ja resurssit yhteiskunnan kehittämisen perspektiivissä, mutta myös se, minkälaista tukea, apua tai muuta resurssia he tarvitsisivat.

Kyseisessä artikkelissa olemme tarkastelleet lähinnä kulttuuri- ja liikuntatarjontaa yksilöiden voimaantumisen ja hyvinvoinnin lisäajinä. Olemme todenneet, että muutokset eri sektoreiden välillä ovat mahdollisia ja monin paikoin tarpeellisiakin. On kuitenkin tehtävä vielä yksi havainto pesäpallometaforamme valossa. Olemme kuljettaneet yksilöt läpi pelikentän vasta yhden kerran, siis yhden vuoroparin verran. Mikä tilanne on sitten, kun sama joukkue saapuu – ensimmäisestä vuoroparista voimaantuneena ja mahdollisesti ulkovourostaankin vähintäänkin kohtuullisen hyvin suoriutuneena – seuraavan kerran sisäpelivuoroon?

On saatu aikaan positiivisen kierteen mahdollisuus. Se näkyy katsomoon saakka kotipesän toiminnassa. Yksittäisten pelaajien suoritukset ovat itsevarmempia ja joukkue tukee yksilöitä kannustavalla ”kaaripelillä”. Myönteiset kokemukset siivittävät lyöjiä yrittämään entistä taidokkaampia ja kenties aiempaa rohkeampiakin suorituksia. Tämä voisi näkyä yhteiskuntapelissä vaikkapa yritystoiminnan voimistumisena, kun aiempaa useampi rohkaistuisi perustamaan oman yrityksen. Voimaantuneen pelaajan pääoma riittäisi ottamaan yksityisiä riskejä kentälle pääsemiseksi ja edelleen jatkopesillä tuottajaksi muuttumisessa. Yksilöt ottaisivat aiempaa enemmän myös sosiaalipoliittista vastuuta, ja sitä heiltä myös edellytetäisiin. Sektorina yrityssektori sektorien välisestä yhteispelistä oppineena ymmärtäisi ja kantaisi yhteiskuntavastuunsa kikkailematta ja suoraskaisesti. Vapaaehtois- ja kansalaistoiminnan sektori – uudistuneena – saisi uusia aktiivisia seurojen, yhdistysten ja järjestöjen tavoitteisiin ja toimintaan sitoutuneita osallistujia. Jos ja vain jos näin tapahtuisi, julkinen sektori kenties voisi luovuttaa luottavaisena osan tähänastisista tehtävistään ja vastuistaan muille sektoreille ja keskittyä hoitamaan omat ohjaukselliset ja toiminnalliset vastuunsa ja tehtävänsä aiempaa paremmin.

Mutta tämä taitaa olla jo utopianomainen visio, joiden epärealistisuudesta aiheellisesti on syytetty sekä monia yhteiskuntateorioita että yhteiskunnallisia organisaatioita. Niitäkään ei pidä ko-

konaan hylätä, mutta tärkeintä on nyt keskittyä siihen, missä on eniten konkreettista tehtävää, eli ensimmäisen lyöntivuoron yhteiskunnalliseen käytännöllistämiseen.

TIIVISTELMÄ

Esa Pirnes & Arto Tiihonen: Merkityksellisen ja kokemuksellisen (kansalais)toimijuuden pelikenttä

Hyvinvointivaltion tulevaisuutta koskeva keskustelu on ajankohtainen. Siinä on viime kädessä kyse siitä, miten yhteiskunnan tuottamiseen osallistuvien eri toimijatahojen roolit, vastuut ja tehtävät jaetaan. Muutoksia sektoreiden välillä tapahtuu ja eri perustein vaaditaan tapahtuvaksi. Odotuksia kohdistuu erityisesti kansalais- ja vapaaehtoistoiminnan sektoriin ja yksilöiden vastuun oton lisääntymiseen. Kirjoituksessamme osallistumme tähän keskusteluun hyödyntämällä suomalaiskansallisen urheilulajin, pesäpallon, tarjoamaa metaforista havainnollistamisapua. Yritämme tunnistaa ja paikallistaa kyseisen lajin pelirakenteen, -tavan ja -idean kautta hyvinvointivaltion kehittämishaasteita.

Lähdemme siitä, että yksilöiden yleensä ja erityisesti yhteiskunnallisista toimijaroleista uloslyötyjen yksilöiden tulee voimaantua yhteiskunnallisina toimijoina ennen kuin heiltä voidaan edellyttää laajamittaisempaa vastuunottoa omasta elämästään. Voimaannuttamisessa odotukset kohdistuvat erityisesti kansalais- ja vapaaehtoistoiminnan sektoriin, mutta myös muiden sektoreiden rooli on tärkeä. Erityisen tärkeää on sektoreiden välisten vastuujakojen selkeyttäminen.

Juoksuttamalla pesäpallometaforassamme pelaajat (yksilöt) kotipesästä läpi pesäpallokentän pesänvälisen takaisin kotipesään näytämme, miten eri toimijasektorit – yksityisen elämänelueen kotipesäsektori, yksityinen yrityssektori, julkinen sektori ja kansalais- ja vapaaehtoistoiminnan sektori – kukin omine ja sille luontevine tarjontoi-neen voisivat osallistua pelaajien (kansalaisten)

onnistumiseen eli voimaannuttamiseen siten, että siitä on koko joukkueelle (yhteiskunnalle) etua ja iloa. Pyrimme näin avaamaan näköalan niihin mahdollisuuksiin ja resursseihin, joita yhteiskunnan kehitykseen on saatavissa, kun lähtökohdaksi otetaan yksilöiden voimaannuttamisen periaate, siihen liittyvän toiminnallisuuden analyysi sekä näihin kytkeytyvä yhteiskunnallisten toimijoiden sektorivastuuanalyysi.

Artikkelimme hyödyntää habermasilaista kommunikatiivisen toiminnan perushahmotusta mutta ei sitoudu siihen. Käytämme Habermasin hahmottelemaa yhteiskunnallisten toimijoiden perusjakoa, mutta osoitamme, että kansalaisten ja yhteiskunnan ”hyvää” tavoitteleva toiminta voi nyky-yhteiskunnassa perustua vain eri sektoreiden väliseen roolitukseen ja yhteistyöhön. Samoin kirjoituksemme on kommentti giddensiläiseen toimintateoriaan ja Osmo Soininvaaran rationaalista toimintaa korostaviin analyyseihin hyvinvointivaltiosta. Giddensin teoreettiseen kehukseen kuuluvan toimijuusajattelun avulla voidaan tunnistaa yksilön, hänen lähiyhteisönsä ja muiden yhteiskunnallisten toimijoiden (sektoreiden) toiminnasta ne elementit, jotka toimijuutta vahvistavat yksilöiden erilaisissa elämäntilanteissa. Korostamme kokemuksellisuuden merkitystä yksilöllisessä ja yhteiskunnallisessa toiminnassa rationaalisuuden rinnalla. Erittelemme kokemuksellisuuden osatekijöiksi merkityksenannon, luovuuden, elämyksen, osaamisen, osallisuuden ja osallistumisen. Katsomme, että onnistunut yksilöitä voimaannuttava toiminta edellyttää näiden osatekijöiden huomioonottamista kaikessa toiminnassa ja yhteiskunnan kehittämisessä.

KIRJALLISUUS

- Aaltonen, Terhi: ”Taiteilija ei vanhene”. Haastattelututkimus kuvataiteilijoiden ikääntymiskokemuksista taidemaailmassa. *Jyväskylä Studies in Education, Psychology and Social Research* 397. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2010
- Alexander, Jeffrey C.: *Culture and society: contemporary debates*. Jeffrey C. Alexander & Steven Seidman (toim.). Cambridge: Cambridge University Press, 1991
- Arajärvi, Pentti: *Paremmintyhteiskunta. Polemia-sarjan julkaisu*. Helsinki: Kunnallisalan kehittämissäätiö, 2003
- Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas: *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen*. Tiedonsosiologinen tutkielma. Vesa Raiskila (suom. & toim.). Helsinki: Gaudeamus, Kirjapaino Oy Like, 1998
- Fornäs, Johan: *Kulttuuriteoria*. Mikko Lehtonen (suom.). Tampere: Vastapaino, 1998
- Giddens, Anthony: *Yhteiskuntateorian keskeisiä ongelmia: toiminnan, rakenteen ja ristiriidan käsitteet yhteiskunta-analyyssissä*. Pasi Andersson & Ilkka Heiskanen (suom.). Helsinki. Otava, 1984
- Habermas, Jürgen: *The Theory of Communicative Action, Volume 2, Lifeworld and System: A Critique of Functionalist Reason*. Thomas McCarthy (engl.). Beacon Press: Boston, 1987
- Hyypä, Markku: *Elinvoimaa yhteisöstä. Sosiaalinen pääoma ja terveys*. Jyväskylä: PS-kustannus, 2002
- Jyrkämä, Jyrki: *Toimijuus, ikääntyminen ja arkielämä – hahmottelua teoreettis-metodologiseksi viitekehyyksi*. *Gerontologia* 22 (2008): 4, 190–203
- Kettunen, Pauli: *Pohjoismainen hyvinvointivaltio. Leijona ja kolme kruunua – 200 vuotta Suomen sodasta ja rauhasta*. Eduskunnan juhlaseminaari 13.5.2009. <http://web.eduskunta.fi/dman/Document.phx?documentId=sg13309102905853&cmd=download> (luettu 15.1.2011)
- Kolme puheenvuoroa luovuuden edistämisestä, 2005. *Luovuusstrategian osatyöryhmien raportit*. Julkaisu 2005:35. Helsinki: Opetusministeriö, 2005
- Lehtonen, Mikko: *Kyklooppi ja kojootti*. Subjekti 1600–1900-lukujen kulttuuri- ja kirjallisuusteorioissa. Tampere: Vastapaino, 1994
- Offe, Claus: *Contradictions of the Welfare State*. Lontoo: Hutchinson, 1984
- Pirnes, Esa: *Merkityksellinen kulttuuri ja kulttuuripolitiikka*. Laaja kulttuurin käsite kulttuuripolitiikan perusteluna. *Jyväskylä Studies in Education, Psychology and Social Research* 327. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2008
- Pirnes, Esa & Tiuhonen, Arto: *Hyvinvointia liikunnasta ja kulttuurista*. Käsitteiden, kokemusten ja vastuiden uusia tulkintoja. *Kasvatus & Aika* (2010): 2, 203–215; http://www.kasvatus-ja-aika.fi/site/?lan=1&page_id=275
- Saari, Juho: *Hyvinvointivaltion tila ja tulevaisuus*. Teoksessa: Saari, Juho (toim.): *Tulevaisuuden voittajat – Hyvinvointivaltion mahdollisuudet Suomessa*. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 5/2010a
- Saari, Juho (toim.): *Tulevaisuuden voittajat – Hyvinvointivaltion mahdollisuudet Suomessa*. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 5/2010b
- Soininvaara, Osmo: *SATA-komitea: miksi asioista päättäminen on niin vaikeaa?* Helsinki: Teos, 2010
- Taipale, Ilkka (toim.): *Sata sosiaalista innovaatiota Suomesta*. Helsinki: Itämerikeskussäätiö, 2006
- Tiuhonen, Arto: *Ruumiista miestä, tarinasta tulkintaa: oikeita miehiä – ja urheilijoita?* Jyväskylä: LIKES-tutkimuskeskus, 2002
- Tiuhonen, Arto: *Vapaaehtoisuus ja järjestöt lähimmäisvastuussa*. *Lähimmäisvastuu Suomessa – ketä kiinnostaa?* Helsinki: ETENE-julkaisu, 2010
- VNK: *Yhdessä ja erikseen – Maailma ja Suomi 2010-luvulla*. *Toimintaympäristökuvaukset ministeriöiden tulevaisuuskaustien taustaksi*. Valtioneuvoston kanslian julkaisusarja 33/2009
- Yeung, Anne Birgitta: *Vapaaehtoistoiminnan timantti*. *Miten mallintaa motivaatiota?* Teoksessa: Nylund, Marianne & Yeung, Anne Birgitta (toim.): *Vapaaehtoistoiminta. Anti, arvot ja osallisuus*. Tampere: Vastapaino, 2005
- Yksitoista askelta luovaan Suomeen*. *Luovuusstrategian loppuraportti*. Julkaisu 2006:43. Helsinki: Opetusministeriö, 2006.