



UNIVERSITY OF TAMPERE

This document has been downloaded from
TamPub – The Institutional Repository of University of Tampere

 *Publisher's version*

The permanent address of the publication is
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201311191606>

Author(s): Sotarauta, Markku
Title: Prologi: Alueiden kehittämispeleistä evoluutiopeleihin
Main work: Yksilö, kulttuuri, innovaatioympäristö - Avauksia aluekehityksen
näkymättömään dynamiikkaan
Editor(s): Sotarauta, Markku; Kosonen, Kati-Jasmin
Year: 2004
Pages: 11-16
ISBN: 951-44-6124-x
Publisher: Tampere University Press
Discipline: Social and economic geography
Item Type: Article in Compiled Work
Language: fi
URN: URN:NBN:fi:uta-201311191606

All material supplied via TamPub is protected by copyright and other intellectual property rights, and duplication or sale of all part of any of the repository collections is not permitted, except that material may be duplicated by you for your research use or educational purposes in electronic or print form. You must obtain permission for any other use. Electronic or print copies may not be offered, whether for sale or otherwise to anyone who is not an authorized user.

Prologi

Alueiden kehittämispeleistä evoluutiopeleihin

Markku Sotarauta

Olen monesti ihmetellyt miten helposti asiat näyttäytyvät toisilleen vastakkaisina. Jos sanon jossain seminaarissa “valkoinen”, niin kohtuullisen varmasti joku yleisön joukosta sanoo painokkaasti “musta”. “Näin on”, vastaan ja lisään, “mustan ja valkoisen välissä on lukuisia harmaan sävyjä”. Jos sanon “kilpailu”, joku ponnahtaa ylös ja sanoo: “elämä ei ole pelkkää kilpailua, yhteistyö on tärkeää”. “Näin on”, vastaan ja lisään varovasti, “mutta kilpailu on yksi innovatiivisuuden lähteistä, ja lisäksi se lisää yhteistyötä ja yhteistyö taas on yhä useammin edellytys kilpailussa menestymisessä, ja kaiken lisäksi yhteistyö tekee kilpailunkin mukavammaksi”.

Jos sanon “innovaatio”, yleisö hymyilee tyytyväisenä ja nyökkäilee painokkaasti. Jos sanon “imitaatio”, ilmeet vakavoituvat ja joku nostaa esille virallisen totuuden: “vain innovatiiviset selviävät kilpailussa”. Niinhän se varmaan on, mutta imitointi on yhä edelleen yksi osa toimintaa ja jopa osa menestyksellistä toimintaa.

Syksyllä 2003 esitelmöin Puolassa kaupunkien muutoksesta ja kehittämisestä. Esimerkkinä käytin Tampereen muutosta teollisuuskaupun-

gista Suomen innovaatio- ja osaamisvetoisten kaupunkien eturiviin. Esitykseni loppuvaiheessa puhuin siitä, miten kehittämistoimenpiteitä voidaan tietoisesti suunnata joillekin osaamisaloille. Esittelin lyhyesti Tampereen osaamiskeskusohjelmassa innovaatiotoiminnan ja teknologisen kehityksen painopistealoiksi nostetut alat¹. “Miten Tampereella tiedettiin mihin panostaa ja mihin ei”, kysyi joku yleisöstä, “miten Tampereella valittiin osaamisalueet, kuka/ketkä valinnan tekivät ja mikä oli heidän legitimaationsa tehdä valintoja?” Kuvasin lyhyesti osaamiskeskusohjelman taustalla olevat perusajatukset ja Tampereella toteutetun ohjelmapirosessin. Lopuksi totesin, että jos ollaan ihan tarkkoja, niin kyseisiä aloja ei ole kukaan valinnut. Niitä ei valittu ohjelmapirosessissa. Ne valitsivat itsensä. Huomasin yleisön hämmennyvän. Osaamisalojen valinta oli tehty laajassa yhteistyössä useiden organisaatioiden kesken, visiot oli tunnistettu, strategiat laadittu ja tavoitteita asetettu, mutta nyt alat olivatkin valinneet itsensä. Mistä oikein on kysymys?

Yritin selittää. Kertasin lyhyesti Tampereen kehityshistorian ja kerroin, miten kriisit olivat ravistelleet teollisuutta; tekstiiliteollisuus oli lähes kokonaan kadonnut ja koneenrakennusteollisuus oli uudistunut sisäisesti. Kerroin myös miten informaatio- ja kommunikaatioteknologia kehittyi nopeasti 1990-luvulla, mutta miten sen kehityksen taustalta on löydettävissä jo -50 ja -60 –luvuilla alkanut kehityskaari.² Yritin muutamassa minuutissa hahmottaa kuulijoiden eteen kuvan siitä, miten sekä Tampereen tietoisesti luodut kehittämisstrategiat ja päätökset että erityisesti monet sen kehitykseen vaikuttaneet sisäiset ja ulkoiset tapahtumat ja toimijat ovat ajan kuluessa muovanneet kaupungista sellaisen kuin se on tänään. Väitin, että Tampereen kehitys on ollut samanaikaisesti sekä tarkoitettua että tarkoittamatonta. Väitin myös, että osaamiskeskus- ja muista ohjelmista huolimatta kehitystä ei voi suunnitella, se tapahtuu. Ei Tampereä ole kukaan suunnitellut juuri sellaiseksi kuin miksi aika on sen muovannut. Samaan hengenve-

¹ Koneenrakennus ja automaatio, informaatio- ja kommunikaatioteknologia, terveysteknologia ja digitaalinen media (ks. Tampereen seudun osaamiskeskusohjelma 1999-2006)

² ks. Tampereen kehityksestä mm. Martinez-Vela & Viljamaa 2004; Kostianen & Sotarauta 2003

toon vakuutin, että kaupungin kehityksen ei kuitenkaan tulisi antaa tapahtua täysin suunnittelematta tai kehittämättä, ja että monet toimijat ovat vaikuttaneet Tampereenkin kehityksen kulkuun niin tietoisesti kuin tiedostamattaankin, ja että monin suunnitelmin, ohjelmin ja strategioin kehityksen suuntaa on etsitty ja tapahtumia suunnattu. Osaamiskeskusohjelmassa valittiin ne alat, joiden potentiaali oli jo tavalla tai toisella noussut esille.

Vastaillessani kysymyksiin omassa päässäni pyöri jatkuvasti sarja kysymyksiä, joita kukaan ei onneksi ehtinyt kysyä ajan loppuessa kesken. Vaikka olen jo vuosia yrittänyt, en vielääkään olisi kunnolla osannut vastata sellaisiin kysymyksiin kuin mikä on emergenttien kehityskulkujen ja toimijoiden intentioiden ja kehittämistoiminnan välinen suhde, mikä on tietoisien kehittämistoiminnan ja sopeutumisen välinen suhde, onko tavoitteellisuudella, ihmisten muodostamien ryhmien pyrkimyksillä vaikuttaa oman alueensa kehitykseen mitään merkitystä vai onko kaikki loppujen lopuksi sattumaa tai ulkoisiin paineisiin sopeutumista? Nämä ovat johtamis-, organisaatio- ja aluekehittämistutkimuksen peruskysymyksiä, mutta kuten Baum (1996) toteaa, vuosikymmenien tutkimus ei ole tuonut ratkaisua tietoisien valinnan ja sopeutumisen välillä vellovaan keskusteluun.

Ajan kuluessa olen kuitenkin jo oppinut, että jos puhun sopeutumisesta ja/tai strategiasta prosessina, kuulen vastaväitteitä ja tarinan ajopuuteoriasta ja oman tahdon puuttumisesta, ja siitä miten pitää luoda visioita ja strategioita sekä tahtotila halutun tulevaisuuden toteuttamiseksi. Kyllä, olen samaa mieltä; visiot, strategiat ja proaktiivinen kehittämisote ovat ilman muuta hyödyllisiä, mutta en millään jaksa uskoa, että yksikään alue tai kaupunki voisi olla niin proaktiivinen, että sen ei tarvitsisi sopeutua toimintaympäristön muutoksiin tai kilpailijoiden tekemisiin.

Sopeutuminen ja oma tahto eivät ole toisilleen vastakkaisia ilmiöitä. Myöskään kilpailu ja yhteistyö tai vaikkapa innovaatio ja imitaatio eivät ole toisilleen vastakkaisia ilmiöitä; ne ovat limittyneet monin tavoin toisiinsa. Prologin alussa esille nostetut vastakkainasettelut ovat varsin pitkälle käsitteellistä harhaa.

Tietoisien kehittämistoiminnan ja sopeutumisen suhde liittyy osittain pitkäaikaiseen mielenkiintoon erilaisia pelejä kohtaan. Squash-kentillä olen hyvin konkreettisesti oppinut miten omasta strategiasta ja tahdosta huolimatta vastustajan “strategia ja tahto” voivat hallita tapahtumia. Olen myös oppinut miten nopeasti yliote pelin kulussa saattaa vaihtua ja miten sopeutujasta tulee hetkessä strategi ja strategista sopeutuja. Senten¹ voi saada nopeasti haltuun, mutta sen voi yhtä nopeasti myös menettää.

Olen tullut siihen tulokseen, että peliä ei voi voittaa, vastustajan ehkä joskus. Peliä ei myöskään voi saada pysyvästi haltuun – voi vain keskittyä pelaamaan ja kehittämään omia taitoja. Pelin hetkellinenkin haltuunotto edellyttää kovaa työtä ja jatkuvaa oppimista niin kentällä kuin sen ulkopuolella. Samalla huomaa, että vastustajakaan ei ole vastustaja vaan oman oppimisen sparraaja, ja että sopeutuminenkin voi olla hyvin strateginen prosessi.

Pallopelit ovat aina pallopelejä, eivät yhtään sen enempää tai vähempää. Niihin kuitenkin tiivistyy monia sellaisia asioita ja ilmiöitä, joita on löydettävissä myös aluekehittämisestä mutta selvästi monisyisempinä ja vaikeammin hahmotettavina. Jotenkin minulle on jo jonkin aikaa ollut helpompi hahmottaa aluekehittämis-toiminta monien toimijoiden tekemien siirtojen ja vastasiirtojen sävyttämänä pelinä kuin suunnittelun, päätöksenteon, toimeenpanon ja seurannan rytmittämänä rationaalisen prosessina (ks. Sotara 2000). En ole kuitenkaan koskaan uskonut, etteikö kehittämistoiminta olisi rationaalista. Onhan siinä ilman muuta rationaalisia piirteitä, käytännössä siitä on löydettävissä monia erilaisia rationaliteetteja, joiden paineessa kehitys muokkautuu sellaiseksi kuin muokkautuu.

Peli on ennen kaikkea metafoora, jonka avulla on mahdollista tarttua alueellisen kehittämisen moninaiseen luonteeseen ja ymmärtää sen tapahtumia. Kehittämispeli viittaa kaikkiin niihin monien toimijoiden toimenpiteiden ja päätösten väliseen vuorovaikutukseen, jolla on vaikutus kyseisen alueen kehitykseen. Kehittämispeleille on ominaista, että pelaajat (toimijat) tarkkailevat ja arvioivat toistensa siirtoja päät-

¹ ks. http://www.sjoki.uta.fi/sente/suomi/yleisesittely/mita_tarkoittaa_s.htm

täessään omista siirroistaan. Lisäksi niille on ominaista, ettei peleissä ole siirtovuoroja, kukin pelaaja saa tehdä niin monta siirtoa kuin ehtii riippumatta muiden pelaajien siirroista. (Sotarauta 2000.)

Evoluutiopelin metafoora sisältää kehittämisspelit, mutta se ottaa mukaan aiempaa vahvemmin myös toimijoiden ja toimintaympäristön välisen suhteen ja ennen kaikkea kehittämis- ja kehitysprosessien tutkimuksessa usein taustalle jäävän emergentin dynamiikan. Peleissä on jotain mitä ei voi käsittää vain tarkastelemalla joukkueita ja pelaajia sekä niiden strategioita, kykyjä ja resursseja. Evoluutiota ei kuitenkaan tule tässä yhteydessä käsittää darwinilaisittain yksipuolisesti, sillä alueiden evoluutiopeleissä kyse ei ole vain kelpoisimpien pelaajien ja joukkueiden selviytymisestä kilpailussa niukoista resursseista muiden näivettyessä. Siitäkin siinä tosin saattaa joinakin aikoina joissain paikoissa olla kyse. Alueiden evoluutiopeleissä toimintaympäristöympäristö on tavallaan myös evoluution subjekti ja elämän alana evoluutio näyttäytyy ennen kaikkea oppimisen prosesseina, joissa parhaimmillaan 'kelpoiset' pyrkivät myös pitämään huolen juuri sillä hetkellä 'vähemmän kelpoisista'. Yhteiskunnallisessa kontekstissa evoluutio ei ole avoin ainoastaan suhteessa sen tuloksiin, vaan myös suhteessa sääntöihin, jotka "peli" kehittää. Avoimuuden tulos on evoluution ylivoimaisuus itsessään, "metaevoluutiossa", evoluution mekanismien ja periaatteiden evoluutiossa. (Jantsch 1987, 5-8.)

Alueiden evoluutiopeleissä ei ole kilpailua ilman yhteistyötä, ei yhteistyötä ilman kilpailua. Innovaatioilla on evoluutiopeleissä suuri merkitys mutta ilman imitaatiota pelit kuihtuisivat alkuunsa. Mustaa ja valkoistakaan ei alueiden evoluutiopeleissä esiinny, harmaan sävyjä sitäkin enemmän.

Lähteet

- BAUM, J. A. C. 1996. Organizational Ecology. Clegg, S. R. & Hardy, C. & Nord, W. R. (toim.) *Handbook of Organization Studies*. s 77-114. Sage. London.
- JANTSCH, E. 1987. *The Self-organizing Universe*. 5. painos. Pergamon Press.
- KOSTIAINEN, J. & SOTARAUTA, M. 2003. Great Leap or Long March to Knowledge Economy: Institutions, Actors and Resources in the Development of Tampere, Finland. *European Planning Studies*. Vol. 10, Nro 5. s. 415-438.
- MARTINEZ-VELA, C. & VILJAMAA, K. 2004. *Becoming high-tech: The reinvention of the mechanical engineering industry in Tampere, Finland*. MIT IPC Local Innovation Systems Working Paper 04-001.
- SOTARAUTA, M. 2000. Alueelliset kehittämispelit ja verkostovalta. Teoksessa Kurki, S. & Linnamaa, R. & Sotarauta, M. (toim.) *14 näkökulmaa alueelliseen kehittämiseen: Seinäjoen I aluekehitysseminaarin julkaisu*. Sente-julkaisuja 5/2000. Tampere.