

**ESPOO
ESBO**

**Kuntademokratiaverkoston
tapaaminen – digitaaliset
vuorovaikutusmahdollisuudet
Kuntatalo, 15.3.2017**

Kai Fogelholm
Espoon kaupunki

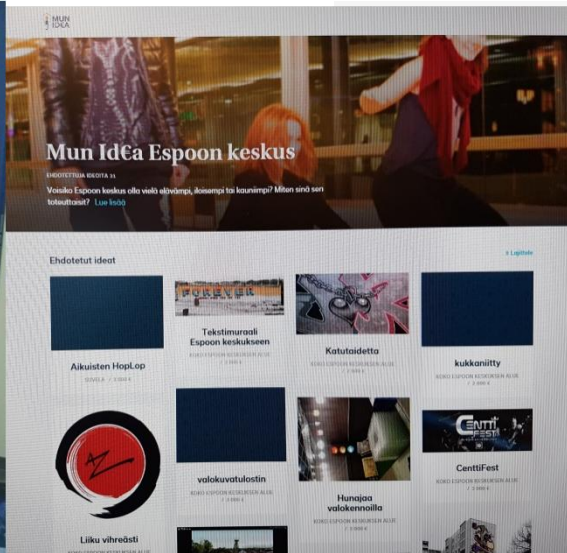


Uudenlaiset vuorovaikutuksen tavat - kokeiluja Espoon keskuksessa

Budjetoi Puisto

Mun Id€a Espoon keskus

Pocket City



Asukasosallistuminen - osallistuva budjetointi ja kaupunkikehittämisen digitalisaatio

Osallistuva Espoo:

- Espoo-tarinassa korostetaan osallisuutta ja Espoon visiossa sitä, että espoolainen voi aidosti vaikuttaa.
- Yksi valtuustokauden 2013-2017 poikkihallinnollisista kehitysohjelmista oli Osallistuva Espoo, johon liittyi ”Uudenlaiset osallisuuden mahdollisuudet” -selvitys. Ko. ohjelma jatkuu myös kaudella 2017-21.
- Päätyneen kehitysohjelman tavoitteet: toimiva päätöksenteko, palkitseva lähitekeminen, huomioidaan erilaisten ryhmien osallisuus, avoin osallistuminen ja vaikuttaminen.
- Espoo on etsinyt ideoita kuntapalvelujen kehittämisestä mm. joukkoistamispalveluilla ja erilaisilla ketterillä kokeiluilla. Digiagendaan liittyen kaupunki pyysi v. 2016 ”Tee Espoosta parempi” -kokeiluhaasteessa ehdotuksia toimintatapojaan mullistavista teknologiaratkaisuista; näistä kolme on edennyt kokeiluasteelle.

Osallistuvat asukkaat:

- Vaikuttamisen keinoja: kuntalaisaloitteet, palautejärjestelmät, asukasfoorumit, sosiaalipalveluiden asiakasraadit, kaavojen ja suunnitelmien nähtävilläolot ja asukastilaisuudet, 3D-sovellukset, Meidän Puisto – hanke, verkko- ja postikyselyt jne.
- Espoolaiset ovat tyytyväisempiä osallistumismahdollisuuksiinsa kuin yleensä suurissa kaupungeissa. Toisaalta vain 29 % kuntapalvelut 2016 –kyselyyn vastanneista piti kuntalaisten vaikuttamisen mahdollisuuksia hyvin hoidettuna. Mahdollinen osaselitys: asukkaiden näkemykset vs. kunnan taloudelliset valinnat.
- Espoon kaupungin nuorisopalveluissa on kokeiltu jo useamman vuoden ajan osallistuvaa budjetointia Manimiitti-kokeilussa. Budjetoi Puisto -kokeilussa hyödynnettiin uudentyyppisesti osallistuvaa budjetointia ja digitaalisia vuorovaikutusmahdollisuuksia. Parhaillaan on käynnissä alueellisen toimintarahnan tyyppinen Mun Idea -kokeilu. Osana Espoon digiagenda kokeillaan Ison Omenan palvelutorilla uudentyyppistä osallistuvaa ”palvelutorilainen” -sovellusta.

Osallistuva budjetointi ja kaupunkikehittämisen digitalisaatio Espoossa – taustaa ja tehtyä

Taustaa:

- Espoon keskus oli kohdealueena Asuinalueiden kehittämissuunnitelmassa 2013-2015, Suvela myös valtion lähiösuunnitelmassa 2008-2011. Yksi kantavista teemoista näissä on ollut asukkaiden osallisuuden vahvistaminen kehittämissuunnitelmassa. Erityisesti lähiympäristön kohentamista koskeneiden toimien osalta asukasosallisuus on kuitenkin jäänyt vaatimattomaksi.
- Asuinalueohjelmaan kuuluneessa Laurean VVV-hankkeessa tunnistettiin, että asukkaiden osallistumista tulisi kehittää muuten laaja-alaisessa kehittämissuunnitelmassa. Hankkeessa järjestettiin asukkaita ja virkamiehiä yhteen saattavia työpajoja, joiden tuloksena perustettiin yhteistyöryhmä.
- Aluekehittämissuunnitelma päätti kokeilla osallistuvaa budjetointia ja digitaalista vuorovaikutusta lähitekemisen työkaluna.

Tehtyä:

- Suvelan asukaspuistoa koskeva kokeilu tehtiin v. 2015 ja parhaillaan on käynnissä samoin osallistuvan budjetoinnin periaatteisiin nojautuva Mun idea -kokeilu Espoon keskuksessa. Vuoden 2017 aikana on Espoon keskuksessa tarkoitus pilotoida myös Pocket City mobiilisovellusta.
- Budjetoi Puisto -kokeilusta on kerrottu tarkemmin YSS-lehden osallistuvan budjetoinnin teemanumerossa 1/2016 (verkossa).

Budjetoi Puisto – osallistuvan budjetointi ja digitaalinen vuorovaikutus Suvelan asukaspuiston suunnittelussa

Lähtökohdat:

- 70-luvun kerrostalojen ympäröimä asukaspuisto tärkeä yhteisöllisyyttä edistävä ”kolmas paikka” suvelalaisille.
- Asukaspuiston kokonaispinta-alasta uudistettiin tässä yhteydessä ”loppupuolikas” osan tästä tultua kunnostettua jo vuosikymmenen alussa.
- Asukaspuiston puistorakennus purettiin keväällä 2015 ja toiminnot siirtyivät viereiselle tontille v. 2016 valmistuneen uuden kappelin siipiin. Lisäksi puistoon on rakennettiin v. 2016 kappelin arkkitehtuuria kunnioittava varastorakennus.
- Asukaspuisto on kunnostettu Budjetoi Puisto -tulosten mukaisesti ja työt valmistuivat syksyllä 2016.



Budjetoi Puisto – osallistuva budjetointi ja digitaalinen vuorovaikutus Suvelan asukaspuiston suunnittelussa

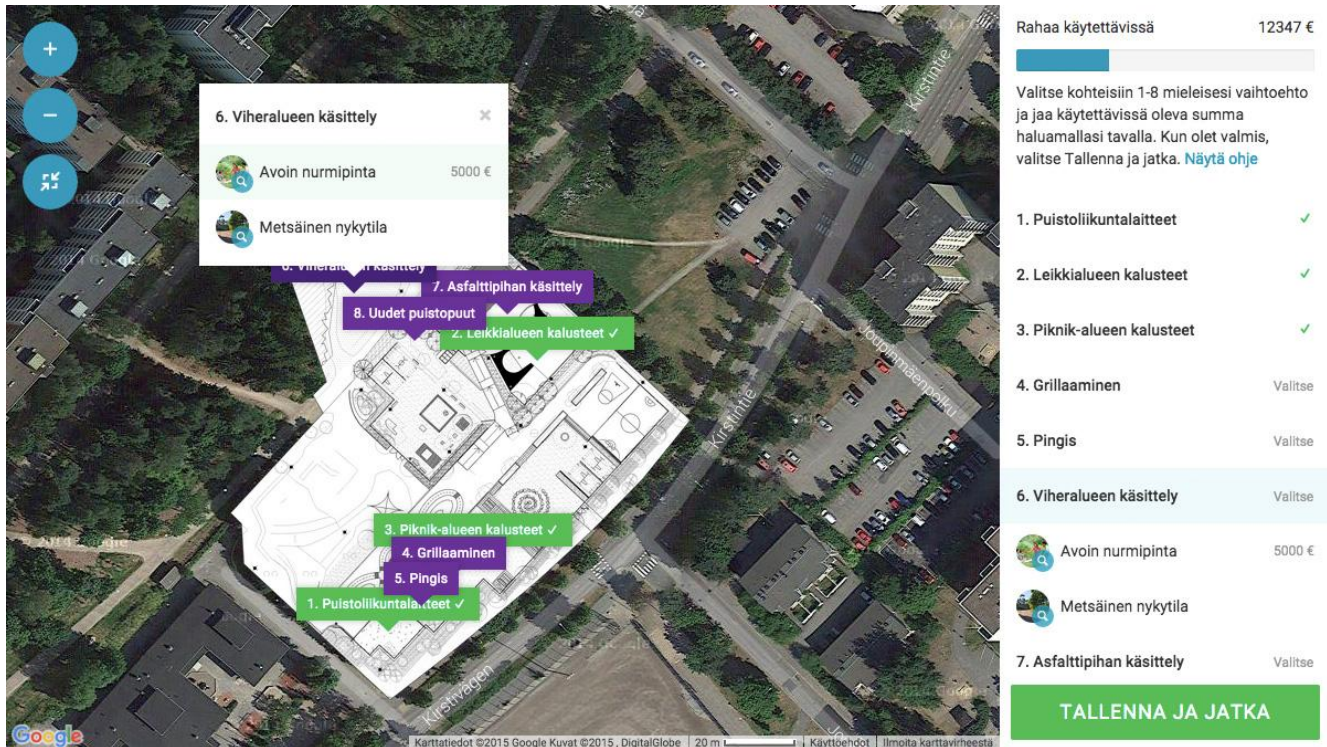
Prosessi:

- Asukaspuiston yleissuunnitelman asukastilaisuuteen syksyllä 2014 osallistui vain 8 asukasta.
- Kesällä 2015 päädyttiin soveltamaan osallistuvaa budjetointia puiston toteutussuunnittelussa; ratkaisuun innoitti mm. Tampereen Tesoman osallistuvan budjetoinnin pilotoinnin kokemukset.
- Kesällä 2015 suunnittelijat olivat määrittelemässä hankintoja koskevia vaihtoehtoja, jotta leikkivälineet, laitteet ja istutukset saataisiin tilaukseen alkusyksystä ja rakentaminen voisi käynnistyä keväällä 2016.
- Päädyttiin kehittämään nettipohjainen peli, ja antamaan puiston käyttäjille valta päättää puiston hankinnoista annetuista vaihtoehdoista.
- Pelissä käyttäjä saattoi tehdä valintoja suunnitelmaan osa-alue kerrallaan, kuten puistoliikunta-, leikki-, piknik-viher- ja asfalttialue. Tätä varten valittiin heti kesälomien 2015 jälkeen realistiset tuote- ja muut vaihtoehdot eri kohteisiin. Näin pelin lopputulos voitaisiin ottaa sellaisenaan valmiina ”ostoslistana” toteutuksen lähtökohdaksi.
- Osallistujia tavoiteltiin monikanavaisesti: internet, fb, Twitter, Keski-Espoo -lehti, jalkautuva viestintä jne. Ohjattuja tilaisuuksia järjestettiin kauppakeskus Entressen tyhjässä liiketilassa ja Suvelan asukaspuiston kahvilassa.
- Budjetointipeli oli pelattavissa 28.8.–13.9.2015 välisen ajan. Tiukan aikataulun takia peli jouduttiin viheltämään päättyneeksi kahden viikon jälkeen 160 henkilön puettua pelipaidan päälleen.

Budjetoi Puisto – osallistuva budjetointi ja digitaalinen vuorovaikutus Suvelan asukaspuiston suunnittelussa



Budjetoi Puisto -sovellus:

- Pelilaudalla oli 7 kohdetta, joissa tehtävillä valinnoilla oli (yhtä lukuun ottamatta) vaikutusta kokonaiskustannuksiin. Kattosumma budjetointitehtävissä oli 40.000 euroa.
- Kussakin kohteessa oli kahdesta viiteen vaihtoehtoa, kohteiden koskiessa puistoliikuntavälineitä, leikkivälineitä, piknik-kalusteita, puistogrilliä, pingispöytää, viheralueen ja asfalttipihan käsittelyä sekä puistopuita. Kyselyn lopu taustatietokysymyksissä pyydettiin ehdottamaan käyttökohteita budjetin alittuessa sekä rohkaistiin tekemään parannusehdotuksia sovellukseen.



Rahaa käytettävissä 12347 €

Valitse kohteisiin 1-8 mieleisesi vaihtoehto ja jaa käytettävissä oleva summa haluamallasi tavalla. Kun olet valmis, valitse Tallenna ja jatka. [Näytä ohje](#)

1. Puistoliikuntalaitteet	✓
2. Leikkialueen kalusteet	✓
3. Piknik-alueen kalusteet	✓
4. Grillaaminen	Valitse
5. Pingis	Valitse
6. Viheralueen käsittely	Valitse
 Avoin nurmipinta	5000 €
 Metsäinen nykytila	
7. Asfalttipihan käsittely	Valitse

TALLENNA JA JATKA

Karttatiedot ©2015 Google Kuvat ©2015, DigitalGlobe 20 m Käyttöehdot Ilmoita karttavirheestä

Budjetoi Puisto – osallistuva budjetointi ja digitaalinen vuorovaikutus Suvelan asukaspuiston suunnittelussa

Arviointia:

- Pelin toteutti poikkihallinnollinen työryhmä konsultteinaan WSP ja ohjelmistoyritys Mapdon Oy, sparraajinaan Laurean tutkijat ja asukkaat. Aluekehittämissuunnitelman asukasedustajat eivät tahtoneet pysyä mukana tiukassa aikatauluraamissa tehdyssä työssä.
- Peliä pelanneista 71 % oli naispuolisia. Vastaajista 28 % oli 6–17-vuotiaita ja vain 3 % yli 60-vuotiaita. Vastaajien ikä- ja sukupuoliprofiili vastasi hyvin puiston käyttäjäkuntaa.
- Yli puolet vastauksia tuli Suvelasta (43 %), mutta peräti 10 % Espoon ulkopuolelta. Peli itsessään siis kiinnosti vaikka puistossa ei juuri tulisi käytyä.
- Kahta vaihtoehtoista puistopuuta lukuun ottamatta (51 % / 49 %) äänestäjien viesti oli selvä ja tämän pohjalta oli helppo työ laatia ostoslista hankintoja varten.
- Tavallisimmista valinnoista kertyi kokonaissumma 32.490 euroa, ja budjetista jäi jäljelle 7.510 euroa. ”Säästetty raha” päädyttiin käyttämään asukkaiden ehdotusten pohjalta toteuttamalla puistoon valotaideteos.
- Peli koettiin palautteiden perusteella helpoksi ja inspiroivaksi tavaksi osallistua alueen kehittämiseen. Samalla viranhaltijat luopuivat vallastaan ”sanoa se viimeinen sana”.
- Budjetointipelissä toteutui sekä uutuusarvo että oikea-aikainen loppukiri pitkään suunnittelurupeamaan. Tiukka aikataulu pakotti tekemään eikä vain suunnittelemaan!
- Pelin avulla puistosuunnitelma saatiin kustannustehokkaasti viimeistelyä v. 2016 asukkaiden toiveiden mukaisesti. Budjetointipelin kustannukset olivat 2-3 % puistouudistuksen kustannuksista.
- Osallisuus on muotikäsitemuotoa viranomaisretoriikassa, mutta uudenlaisia käytännön toteutuksia on vähän. Haasteena on siirtyä jäykästä suunnittelukulttuurista ketterämpään kokeilukulttuuriin sekä uudistaa näiden pohjalta asukasvuorovaikutusta koskevia rakenteita ja käytäntöjä.

Budjetoi Puisto – osallistuva budjetointi ja digitaalinen vuorovaikutus Suvelan asukaspuiston suunnittelussa

Referenssit ja kumppanuudet:

- Tesoman osallistuva budjetoinnin kokeilu. Osallistuva budjetointi kaupunkien kehittämisessä -tilaisuus 30.3.2016.
- Participatory Budgeting in Tartu City, Estonia (1% of investment budget). Muut kv. ja kotimaiset referenssit.
- Maankäytön suunnittelun alan konsultti- ja ohjelmistoyritykset hakivat kokeilun aikana kumppanuuksia uusien osallisuusmuotojen ja sovellusten kehittämiseksi.
- Espoon keskuksessa sovelluskehittämiskumppanina Mapdon Oy: konseptointi > prototyyppi > tuotanto - ”palvelu, jolla puksataan palkintopöytiä ja tuplataan tuloksia”.

Tutkimusyhteistyö:

- Laurea AMK:n Asuinalueiden kehittämisohjelman 2013-2015 sekä Katumetro-ohjelman 2017-2018 rahoituksella tehdyt, toimintatutkimukseen pohjautuvat tutkimusyhteistyöhankkeet alueella.

Tunnustukset:

- Budjetointipeli voitti Suomen Laatu yhdistys ry:n vuoden 2015 laatuinnovaatiokilpailussa sarjansa ”julkinen sektori- ja yleishyödylliset yhteisöt, potentiaaliset innovaatiot”.
- Budjetointipeli voitti loppuvuonna 2015 myös Espoon kaupunginjohtajan innovaatiokilpailun potentiaaliset innovaatiot sarjan.
- Sovellus oli yksi v. 2015 lopussa pidetyn Open Finland Challenge -kilpailun 'Public Services, Active Citizens' -sarjan viidestä palkitusta.



Mun idea – osallistuvan budjetoinnin ja alueellisen toimintarahnan kokeilu Espoon keskuksessa

Prosessin käyntiin saattaminen:

- Budjetoi Puisto -kokeilun menestyksen siivittämänä aluekehittämisryhmä päätti syksyllä 2016, että vuosina 2017–2018 Espoon keskuksessa kokeillaan osallistuvaa budjetointia ns. alueellisen toimintarahnan avulla. Kehitettävän sovelluksen tuli olla helppokäyttöinen mutta myös antaa tietoa kokeilusta kaupungille.
- Perusideana on tarjota ”itsensä likoon laittaville” asukkaille ja muille toimijoille mahdollisuus a) esittää ideoita alueeseen myönteisesti vaikuttavista toimista, b) kehittää näitä edelleen työpajoissa asiantuntijoiden ohjauksessa ja c) äänestää näistä toteutukseen taloudellisesti tukea saavat hankkeet. Ideat kilvoittelevat kaupungin yhteensä noin 10.000 euron tuesta näiden toteuttamiseksi, yksittäisen idean saadessa korkeintaan 3.000 euroa.
- Loppuvuonna 2016 aluekehittämisryhmä tutustui osallistuvaa budjetointia ja alueellista toimintarahaa koskeviin kokeiluihin (mm. New York) ja tutkimuksiin sekä selvitteli kokeiluun liittyvää maksatusprosessia sekä suhdetta kaupungin avustuksiin.
- Kaupungilla päädyttiin hakemaan rahoitusta kokeilua varten kehitettävälle sovellukselle vuodenvaihteessa 2016/17 päättyneestä poikkihallinnollisesta Osallistuva Espoo -kehitysohjelmasta.
- Käytännönläheisen tutkimusyhteistyön jatkumon varmistamiseksi Laurea haki (onnistuneesti) rahoitusta Sun Idea -tutkimushankkeelleen KatuMetro -ohjelmasta 2017-18.



Mun idea – osallistuvan budjetoinnin ja alueellisen toimintarahan kokeilu Espoon keskuksessa

Prosessin kulku:

- Aluekehittämisryhmä ja kaupungin vastuhenkilöt ohjasivat sovelluksen kehittämistä loppuvuoden 2016, sovelluksen hienosäädön jatkuttua vielä tammikuun 2017.
- Viestintä käynnistettiin puolessa välissä tammikuuta monikanavaisesti hyödyntämällä aluekehittämisryhmän jäsenten verkostoja ja paikallistuntemusta. Uudentyyppisenä viestintämuotona painettiin tuhansia käyntikortin kokoisia flaiereita. http://www.espoo.fi/fi-FI/Asuminen_ja_ymparisto/Kaupunginosat/Espoon_keskus/Mun_idea_kokeilu
- Idean myymiseksi alueen asukkaille järjestettiin tammi-helmikuun vaihteessa kaksi ilta-infoa Entressen kirjastossa. Paikalle vaivautui kourallinen ihmisiä.
- Sovellus avautui 4.2. ja sitä pidettiin auki vielä kaksi päivää 5.3. takarajan umpeuduttua.
- Ideoita kehitetään edelleen työpajoissa kaupungin ja ulkopuolisten asiantuntijoiden sparrauksessa. Jälkimmäisessä työpajassa näistä tehdään vielä yhdenmukaiset esitykset äänestystä varten.
- Äänestys pidetään toukokuussa ja tulokset julkistetaan kesäkuussa 2017.
- Tarkoitus on, että voittaneet ideat toteutetaan kesään 2018 mennessä.



Mun idea – osallistuvan budjetoinnin ja alueellisen toimintarahan kokeilu Espoon keskuksessa

Tuloksia (tähän asti):

- Ideoita tuli 31 kpl 23 eri esittäjältä, innovatiivisimman esitettyä peräti 5 eri ideaa.
- Ideoiden esittäjistä 20 kpl oli esittänyt tarvitsevansa maksitukea 3.000 euroa, keskiarvon ollessa 2.400 euroa.
- Ideoista kuusi voi luokitella kategoriaan ”muraalit ja muu julkiseen kaupunkiympäristöön sijoittuva taide”, ja myös neljä muuta ideaa liittyi katu ympäristön viihtyisyyteen sekä kädentaitoihin. Viisi ehdotuksista koski erityyppisten tapahtumien järjestämistä, muutaman idean liittyessä sosiaaliseen hyvinvointiin ja voimaantumiseen. Viitisen ideaa oli palautteenluonteista, kustannuksiltaan epärealistia tai eivät muutoin vastanneet kokeilun tarkoitusta esimerkiksi esittäjien oman panostuksen osalta.

Arviointia:

- Saalis oli kohtuullinen eikä joukkoon jäänyt juurikaan roskakaloja. Tulos vaati kuitenkin useampia viestintäkierroksia ja -päivityksiä sekä paljon henkilökohtaisia yhteydenottoja.
- Varsin monien ideoiden osalta toistaiseksi epäselvää on esittäjän sitoutuminen idean jatkokehittämiseen työpajoissa sekä toisaalta tämän edellyttämien resurssien ja kompetenssien riittävyys.
- Useimmilla ideoiden esittäjillä on taustalla joko henkilökohtainen ambitio (kuten työuran edistäminen) tai alueella toimiva järjestön tai toimijaverkoston taito hyödyntää erilaisia rahoituslähteitä. Vain muutaman osalta voisi olla kyse asianomaisen itsensä tai sidosryhmän voimaannuttamisesta.
- Kokeilu on jo herättänyt kiinnostusta muiden kaupunkien ja tutkijoiden keskuudessa.





ESPOO
ESBO

Pocket City yhteistyö Lahden AMK:n kanssa

Tule testaamaan!

Pocket City

-MOBIILISOVELLUS

Taustaa:

- Espoon kaupunki on mukana Katumetro-ohjelmassa, josta sai vuosina 2015-16 rahoitusta Lahden ammattikorkeakoulun BayCityPlay -kaupunkimuotoilupeli. Syksyllä 2016 käynnistettiin keskustelut hankkeessa kehitetyn Pocket City sovelluksen pilotoinnista Espoon keskuksessa tarkoituksena saada näin kokemuksia tämän soveltuvuudesta lähikehittämiseen ja hiljaisten ryhmien tavoittamiseen.

Suunnitelmia:

- Tarkoitus on pilotoida sovellusta Espoon keskuksessa vuoden 2017 aikana ainakin parin ajankohtaisen tilahankkeen konseptin terävöittämiseksi, mahdollisesti myös julkisten ulkotilojen kuten aseman seudun ja aukioiden kehittämiseen liittyen.

