



Euroopan
komissio

OPERAATIO KESTÄVÄ KEHITYS



VIHERTYVÄ KAUPUNKI -PELI

Ympäristö

Euroopan komissio
Ympäristöasioiden pääosasto

Euroopan komissio tai sen puolesta toimivat henkilöt eivät ole vastuussa siitä, miten tämän julkaisun sisältämiä tietoja käytetään.

Luxemburg: Euroopan unionin julkaisutoimisto, 2018

© Euroopan unioni, 2018

Uudelleenkäyttö on sallittua, kunhan lähde mainitaan.
Euroopan komission soveltamasta asiakirjojen uudelleenkäyttöpolitiikasta säädetään päätöksessä 2011/833/EU (EUVL L 330, 14.12.2011, s. 39).

Kuvaaja European Service Network

Printed by Imprimerie Central, Luxembourg

ESITTELY

OPERAATIO KESTÄVÄ KEHITYS -pelin tarkoituksena ei ole pelaaminen ja voittaminen – sen avulla halutaan edistää rakentavaa keskustelua kaupunkien tärkeimpien toimijoiden välillä sekä edesauttaa integroitunutta pitkän aikavälin ajattelua kestävässä kaupunkisuunnittelussa yhteistyön hengessä. Näkymän tarkastelu onnistuu parhaiten tiettyyn aiheeseen liittyen. Näkymän tarkastelussa pelaajien eri roolit on valittu edustamaan niitä, joiden toiminnalla on ratkaiseva vaikutus pitkän aikavälin kaupunkikehitykseen ja -suunnitteluun. Näitä ovat:

Kunnalliset viranomaiset: kaupungin hallinnon merkittäviä toimijoita, jotka vastaavat tarkasteltavasta aiheesta. Kunnallisilla viranomaisilla on yleinen vastuu kaupungissa tehdyistä päätöksistä, ja he vastaavat sekä johtamistaan palveluista että hyväksyvät kaikki tärkeimmät suunnittelupäätökset, jotka vaikuttavat käsiteltävään aiheeseen, mutta ovat myös vastuussa heidän vaaleissa valinneille kansalaisille.

Kansalliset viranomaiset: esimerkiksi kansallisen lainsäädännön asettava / täytäntöön paneva hallinnon osasto, jolla saattaa olla vaikutusta kaupungin suunnittelupäätöksiin tarkasteltavan aiheen kohdalla.

Kaupungissa toimiva yritys: Tähän voidaan valita mikä tahansa yritys, jolla on olennainen yhteys kaupunkiin. Kyseessä voi olla suuri yritys, joka vaikuttaa liiketoimintansa luonteen takia merkittävästi kaupungin tekemiin päätöksiin joko suoraan tai kokonsa ja kaupungille tuomansa merkityksen ansiosta välillisesti, tai yritys voi olla pieni, pk-yrityksiä edustava paikallisyritys, joka toimii lähiseudulla ja jolla on paikallista vaikutusvaltaa.

Kansalaisjärjestö: Monet kansalaisyhteiskunnan organisaatiot toimivat kaupungeissa sekä vaikuttavat päätöksentekoon ja elä-

mänlaatuun paikallistasolla. Tarkoituksena on valita organisaatio, joka pyrkii vaikuttamaan kaupungin kestäväan kehitykseen (missä tahansa sen kolmessa ulottuvuudessa) joko positiivisella tai negatiivisella tavalla.

Yleisön ääni edustaa kansalaisten ja ääntäjäien muodostamaa ryhmää. Yleisön äänellä voidaan tukea tai vastustaa kaupunkinäkemien tarkastelijoita.

Pelin alussa osallistujat voivat itse päättää, minkä roolin he ottavat. Koska näkymän tarkastelussa yritetään jäljitellä oikeassa elämässä käytäviä keskusteluja/vuorovaikutusta, toimijat tai organisaatiot kannattaa valita realistisesti ja kuvailla niitä riittävän yksityiskohtaisesti. Kyseessä on kestäväan kehityksen mukaisen kaupunkikehityksen tarkastelu, joten osaan rooleista kannattaa valita myös muita kuin vihreitä arvoja edustavia osapuolia (jos peliin valitaan samalla kerralla vihreä kansallinen hallitus, kaupunginjohtaja, yritys ja kansallisyjärjestö, mielenkiintoista keskustelua ei todennäköisesti saada aikaan.)

Tarkastelussa käsitellään kahta vastakkaista näkymää. Ajatuksena on, että samat toimijat, joilla on samat intressit, tarkastelevat kahta erilaista "tulevaisuutta", jolloin heidän ympärillään oleva maailma, heidän vaikutusvaltansa, globaali politiikka, teknologinen kehitys, talous, ympäristö, median vaikutus jne. ovat hyvin erilaisia. Tarkastelun johtajan tehtävänä on kuvailla, kehittää ja hallita kahta eri näkymää osallistujille 5, 10 ja 20 vuoden ajanjaksolla. Mikään ei ole täysin poissuljettua, vaan ajatuksena on yksinkertaisesti ymmärtää, kuinka erilaiset tulevaisuudet ja yllättävät vaikutukset voivat aiheuttaa muutoksia tai olla osallisina siinä, kuinka kaupungin toimijat etenevät ja tekevät tärkeitä suunnittelupäätöksiä.



5 osallistujaa



1 välittäjä



3 tuntia

VAATIMUKSET

Hallinta

1 pelinjohtaja

Välineet

- > pelilauta
- > 18 megatrendikorttia
- > 1 valikoima muuttuvan tekijän kortteja
- > 1 valikoima toimintakortteja kullekin näkymän tarkastelijalle
- > 6 näkymän yksityiskohdan korttia näkymää kohden
- > 4 näkymälevyä
- > 8 tosielämän kortit
- > 65 punaista polettia, jotka edustavat yleisön ääntä
- > 25 resurssipolettia näkymän tarkastelijoille
- > 1 noppa
- > 1 merkintäkaavake yleisön äänelle
- > 4 merkintäkaavaketta näkymän tarkastelijalle
- > 1 kaavake pisteiden merkintään pelinjohtajalle

NÄKYMÄN PELINJOHTAJAN ROOLI



1. **VARMISTAA TARKASTELUN YLEISEN LAADUN**
ja luo miellyttävän ilmapiirin
2. **ESITTELEE OMINAISUUDET** ja selittää,
kuinka niitä käytetään
 - Käyttää megatrendejä, joiden avulla pelaajat saadaan pohtimaan tulevaisuutta
 - Esittää ne yhteydessä tämänhetkisiin tapahtumiin
3. **LUO TARINOITA**
 - Perustuen näkymän yksityiskohdan kortteihin
 - Aloittaa tästä päivästä ja lisää uutta kunkin erän lopputulokseen
4. **HALLITSEE TUTKISKELUN DYNAMIIKAN**
 - Varmistaa sujuvan vuorojen vaihdon osallistujien välillä
 - Esittää tarpeen vaatiessa selventäviä kysymyksiä
 - Suhtautuu tarinaan vakavasti
5. **KELLOTTAA**

VAIHE 1

TARKASTELUN VALMISTELU



TAVOITE

Näkymän tarkastelun valmistelu



1. TERVETULOA

- Toivota osallistujat tervetulleiksi
- Keskustelukierros
- Valitse jokin kiinnostava teema, kuten esimerkiksi elämänlaadun kehitys kaupungissa, liikkuminen kaupungissa tai sen kestävä kehitys pitkällä aikavälillä
- Valitse kaksi vastakkaista näkymää

2. ROOLIEN MÄÄRITTÄMINEN

- Kerro valittavana olevista rooleista
- Pyydä osallistujia valitsemaan omat roolinsa
- Selitä, kuinka rooleja tulee kehittää ja määrittää pitkäaikaiset tavoitteet
- Selitä yleisön äänen erityispiirteet
- Jaa merkintäkaavakkeet
- Anna osallistujille aikaa roolien rakentamiseen

3. OMINAISUUKSIEN JAKAMINEN

- Aseta ensimmäinen näkymälevy lautapelin keskelle
- Jaa poletit:
 - » 30 punaista polettia edustavat yleisön ääntä
 - » resurssipoletit kunkin näkymän tarkastelijalle näkymälevyn merkittyjen ohjeiden mukaisesti
- Jaa toimintakortit
- Aseta tosielämän kortit pelilaudalle
- Anna 2 tosielämän korttia kullekin näkymän tarkastelijalle

4. TARKASTELUYHTEISÖN LUOMINEN

- Anna jokaisen osallistujan kertoa omasta roolistaan muille. Varmista, että kuvaus on riittävän yksityiskohtainen

- Selitä resurssit ja yleisön ääniä edustavat punaiset poletit* näkymän tarkastelijoille:
- Kerro, miten pisteet lasketaan
- Jaa tosielämän kortit ja kerro niistä.
- **TOSIELÄMÄN KORTIT** ovat samanlaisia kuin Monopoly-pelin sattuma-kortit. Näkymän tarkastelijat voivat (halutessaan) valita näistä kädessään olevista korteista toisen yhtä erää kohti. Korttien käyttöohjeet on merkitty kortteihin. Pelinjohtaja voi muistuttaa osallistujille erän loppuvaiheessa, että he voivat käyttää tämän kortin. Kun tosielämän kortti on käytetty, näkymän tarkastelijat korvaavat sen ottamalla pinosta uuden kortin.
- ***RESURSSIPOLETEILLA** saadaan tehoa näkymän tarkastelijoiden toimiin. Näkymän tarkastelijat saavat polettivalikoiman, joka vastaa tarkasteltavaa näkymää.
 - » Ainoastaan nämä resurssit ovat näkymän tarkastelijan käytössä tämän tarkastelun loppuun saakka.
 - » Näkymän tarkastelija voi päättää itse, kuinka hän haluaa käyttää omat resurssit omien toimiensa tueksi.
- **PUNAISILLA POLETEILLA*** ilmaistaan yleisön äänen mielipide. Yleisön ääneen voi käyttää korkeintaan 10 polettia erää kohden. Poletit voi käyttää haluamallaan tavalla, mutta yhtä toimea kohti on käytettävä vähintään yksi poletti.

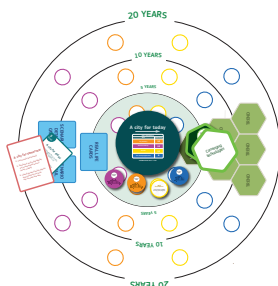


5. PITKÄAIKAISEN ASIAYHTEYDEN LUOMINEN NÄKYMÄÄN TARKASTELU

- Pelinjohtaja asettaa megatrendikortit yksitellen kuvapuoli ylöspäin ja kertoo, miten kukin megatrendi todennäköisesti vaikuttaa näkymän tarkasteluun valitulla ajanjaksolla.

* Jokaiselle toimelle lasketaan pisteet kertomalla näkymän tarkastelijan toimien tukemiseen käytettyjen resurssipolettien määrä yleisön ääntä edustavien punaisten polettien määrällä.

VAIHE 2 ENSIMMÄISEN NÄKYMÄN TARKASTELU



TAVOITE

Ensimmäisen näkymän tarkastelu



1. ENSIMMÄINEN ERÄ

- Nyt olemme viiden vuoden ajanjaksolla
- Pelinjohtaja asettaa muuttuvien tekijöiden korttipinon kuvapuoli alaspäin ja paljastaa niistä ensimmäisen. Ensimmäinen muuttuva tekijä vaikuttaa ensimmäisen erän näkymän tarkasteluun.
- Pelinjohtaja kertoo tarinan, joka perustuu ensimmäiseen näkymän yksityiskohdan korttiin ja muuttuvaan tekijään.
- Tämän jälkeen näkymän tarkastelijat heittävät noppaa:
 - » parhaimman tuloksen saanut näkymän tarkastelija aloittaa ja peli jatkuu edelleen myötäpäivään*
 - » Näkymän tarkastelijat tekevät tämän jälkeen yhden toimenpiteen vastapäivään.
- He asettavat yhden toimintakortin pelilaudalle alueelle, joka vastaa samalla pelilaudan puolella olevaa ajanjaksoa.
- He tukevat toimenpidettä valitsemillaan omilla resursseilla asettamalla resurssipoletit toimintakortin päälle.
- Kun kaikki neljä näkymän tarkastelijaa ovat toteuttaneet toimenpiteensä, yleisön ääni reagoi punaisilla poleteilla. Yleisön ääneen voi käyttää korkeintaan 10 polettia erää kohden. Poletit voi käyttää haluamallaan tavalla, mutta yhtä toimea kohti on käytettävä vähintään yksi poletti.
- Erän aikana kukin näkymän tarkastelija voi käyttää yhden tosielämän kortin siihen merkittyjen ohjeiden mukaisesti.
- Tosielämän kortin käyttäneet näkymän tarkastelijat valitsevat pinosta uuden kortin.



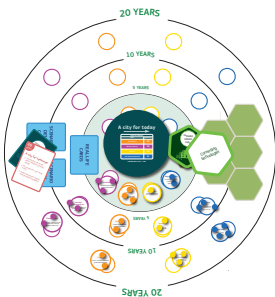
- Erän päättyessä pelinjohtaja luo tarinan siitä yhteenvedoksi ja antaa pisteet*.

*PISTEET: pisteet lasketaan kunkin erän päättyttyä. Pisteet muodostuvat jokaisen toimenpiteen kaikkien resurssien tuloksesta kerrottuna toimenpiteisiin liittyvillä yleisön äänen punaisilla poleteilla.

2. TOINEN ERÄ

- Pelinjohtaja paljastaa seuraavan muuttuvan tekijän kortin ja jatkaa tarinaa, joka perustuu seuraavan näkymän yksityiskohdan korttiin (seuraava kerta).
- Näkymän tarkastelijat heittävät noppaa ja suurimman tuloksen saanut aloittaa erän. Muut näkymän tarkastelijat tekevät toimenpiteen vastapäivään*.
- He asettavat yhden toimintakortin pelilaudalle alueelle, joka vastaa ajanjaksoa.
- He tukevat toimenpidettä valitsemillaan omilla resursseilla asettamalla resurssipoletit toimintakortin päälle.
- Kun kaikki neljä näkymän tarkastelijaa ovat suorittaneet toimenpiteet, he saavat tehdä yhteistyötä. Tätä varten heidän on tarjottava ensin yhteistyömahdollisuuksia toisilleen. Jos yhteistyöhön ryhdytään, kiinnostunut näkymän tarkastelija asettaa osan omista resurssipoleteistaan toimenpiteeseen/ toimenpiteisiin, joissa hän on valmis yhteistyöhön. (Yhteistyössä jokainen kumppani saa kortin mukaiset kokonaispisteet. Tämä on kaikkien näkymän tarkastelijoiden resurssipolettien summa kerrottuna punaisilla yleisön äänen poleteilla.)

* Näkymän tarkastelijoita pyydetään pohtimaan tarkemmin näkymän yksityiskohdan korttien ominaisuuksia, jotka vastaavat heitetyn nopan numeroa (valinnainen).



- Punaisia yleisön äänen poletteja käytetään samoin kuin ensimmäisellä kierroksella. Näkymän tarkastelija voi käyttää yhden tosielämän kortin siihen merkittyjen ohjeiden mukaisesti. Tosielämän kortin käyttäneet näkymän tarkastelijat valitsevat pinosta uuden kortin.
- Erän päättyessä pelinjohtaja luo siitä tarinan yhteenvedoksi ja antaa pisteet*.

3. KOLMAS ERÄ

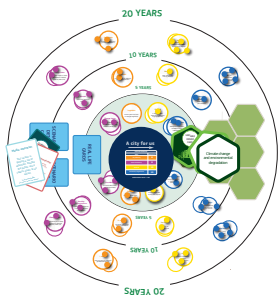
- Kolmas erä on samanlainen kuin toinen erä

4. YHTEENVETO

- Lopuksi pelinjohtaja tekee yhteenvedon näkymän tarkastelusta, laskee kokonaispisteet merkintäkaavakkeeseen ja pyytää näkymän tarkastelijoita arvioimaan, kuinka hyvin he pystyivät saavuttamaan omat pitkäaikaiset tavoitteensa (tämä voidaan ilmaista mittaasteikolla 1-10) sekä mielipiteen yleisön äänestä.

* Näkymistä ja pelin tavoitteista riippuen yhteistyön vähimmäishinta voi vaihdella kahden tarkasteltavan näkymän välillä." (valinnainen)

VAIHE 3 TOISEN NÄKYMÄN TARKASTELU



VAIHE 4 KESKUSTELU

TAVOITE

Toisen näkymän tarkastelu



- Toisen näkymän tarkastelu tapahtuu pelilaudan toisella puoliskolla.
- Se tehdään samalla tavalla kuin ensimmäisessä näkymässä.
- **TÄRKEÄÄ:** Kaikki osallistujat pitävät samat roolit ja pitkäaikaiset tavoitteet. Resurssien jakaminen kuitenkin muuttuu uuden näkymän ominaisuuksien mukaisesti.

TAVOITE

Vastakkaisten tarkastelujen käsittely

- Tässä vaiheessa osallistujat ottavat huomioon pelilaudan molemmat puolet sekä keskustelevat kahden näkymän yhtäläisyyksistä ja eroavaisuuksista.
- Tätä vaihetta voidaan rakentaa ja laajentaa järjestäjän tarpeiden pohjalta.

Monet kiitokset kaikille, jotka olivat mukana pelin valmistelussa.

European Commission - Joint Research Centre

Science Centre AHHA Foundation

BIOTOPIA - Naturkundemuseum Bayern

Ciencia Viva - Agencia Nacional para a Cultura Científica e Tecnológica

Consortori del Museu de Ciències Naturals Barcelona

Heureka, the Finnish Science Centre

Natural History Museum Aarhus

Naturalis

Nausicaa - Centre National de la Mer

Royal Belgian Institute of Natural Sciences

Ecsite

Royal Belgian Institute of Natural Sciences

Natural Science Museum Brussels- Head of Exhibitions

ICLEI

Committee of the Regions

Pracsis

Eurocities

