

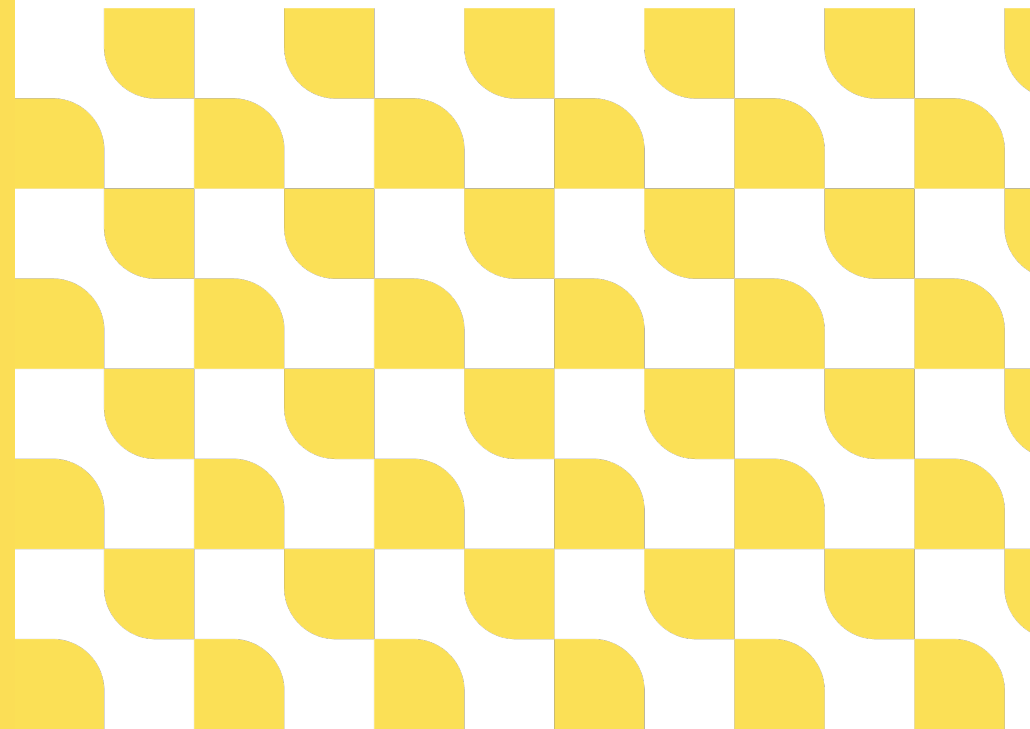


Järvenpää

# Talouspeli 2019-2020

Pilvi Kallio-Meriläinen, osallisuuden erityisasiantuntija

Järvenpään kaupunki



# Kaupunginjohtajan toiveesta, talouspalvelujen ja tietohallinnon kanssa yhteistyönä.

## JÄRVENPÄÄN KAUPUNGIN TALOUSPELI



Microsoft  
PowerApps

## JÄRVENPÄÄN KAUPUNGIN TALOUSPELI



# Tule pelaamaan korttipeliä kaupungin taloudesta 20.11. klo 14-16

Tule pelaamaan parempi talousohjelma 2020-2023. Talouspelissä pääset pelaamaan siitä, miten kaupunki voi tasapainottaa talouttaan.

AIKA keskiviikko 20.11. klo 14-16.

PAIKKA Myllytien toimintakeskuksen ruokasali

Avoin tilaisuus kaikille Järvenpään kaupungin taloudesta (ja pelaamisesta) kiinnostuneille.

Ilmoittaudu tai kävele mukaan, mukaan mahtuu maksimissaan 30-40 pelaajaa.

Kysy lisätietoja Anne Honkaselta, p. 040 315 3499. tai pilvi.kallio-merilainen@jarvenpaa.fi / p. 040 315 3737



## Pelaamalla heti lähes 3,5 miljoonan euron säästöt

**Keskari testasi:** Järvenpään uusi talouspeli lisää tietämystä kuntatalouden vaikutuksista arkielämään. Peli on yhdistelmä korttipeliä ja digitaalisuutta.

Järvenpää  
Jouko Tuomas-Kettunen

Lähdin viitta huijuttua "pelaamaan" rakasta kotikaupunkiani Järvenpäästä. Pääsin testaamaan pilotti-ryhmän mukana Järvenpään kaupungin uutta talouspe-  
liä.

Ma pelistä oli syntynyt kau-  
... Olli Nauk-



ANTTON SOINNE



### Tapahtumat

- JÄRVENPÄÄ**
- **Numeroiden mukaan -** Risto Järvenpään piiriksi 17.12.2019 saakka Sosiaali- ja terveyskeskus JUST, Laakärinkäytävä 1, Avoinna arkisin 8-20.
  - **Näyttelyt** Elena Hopu "Behind the Horizon" -ölymaalauksia 3.-30.10. Taikassa, Myllytie 13 B, Avoinna to 12-19, pe 12-17 ja la 11-15.
  - **Näyttelyt** Pertti Toikkänen 9.10.-3.11. Galleria Järnissä, Järvenpää-talo, Hallintokatu 4.
  - **Digiopastusta** pe 11.10. klo 10-12 Järvenpään kirjaston Tyyni Tuuli -salissa 22.11. parittomien viikkojen perjantaisin. Oma laite mukaan. Maksutta opastavat Enter ry:n vapaaehtoiset vertaisopastajat.
  - **Järvenpään kirjaston päiväkino** alottaa 10.10. katsottava elokuva valitaan yhdessä kahdesta ehdokkaasta ennen esityksen alkua. Ensimmäisellä kerralla teema on kirjailijat ja heidän kanssaan eläminen. Elokuva esitään kello 14 Tyyni Tuuli-salissa, johon mahtuu n. 40 hää. Esitys järjestetään videotyökalu valokankaalle. Kirjaston päiväkinot järjestetään joka kuukauden toinen torstai klo 14. Seuraavat Päiväkinot ovat 10.10., 14.11. ja 12.12.
- KERÄVÄ**
- **Sherwood Goes Pink -tempaus** pe 11.10. Keimukallion juoksuportaat, Keimukalliontie 42. Avoin lähtö klo 14-19 välillä Keimukallion hupulle tehdystä portaikkonoususta euron Roosa nauha -keräykseen.
  - **Karpaloretki** la 12.10. klo 9 Veturiparkista kimpokyydellä. Mukana evästä ja säännökäsen varustus. Tied. Resko 040 500 3907. Järj. Keravan Lutu.
  - **Vanhusten viikko** pe 11.10. klo 9 KVV tarjoaa saunastartti-liikuntatunnin Eerontien salissa.
  - **klo 10-14** Keravan seurakunta järjestää pullokahvitarjoilun Katupappilassa, hartaus klo 10.15, yhteislaulua klo 11, tietovisa klo 12, tuolijamppa klo 13.
  - **klo 13-15** Capri -orkesterin tehdystammi päivätanssit kirjaston Pentinkulma-salissa.

lantuntia  
ssa.

saarissaan.

ajan talousta

ssa. Mukaan

aspa. Paikko-

la. Lisätietoja-

arvenpaa.fi Kau-

lli Naukkanen-

luuttavat rrr.

rytysasiantunti-

Meriläinen ja vt.

ja Hei Vastamäki.

ikaan ovat lupau-

Järvenpään luku-

# Puhutaan ja pelataan rahasta

- **Tavoite:** pelillistää talousohjelmaa, ja avata kuntatalouden lainalaisuuksia. Pelissä talouden tasapainotustoimet sekä veronkorotukset asetetaan pelaajien mieleiseen tärkeysjärjestykseen kollektiivisessa pelitilanteessa. Peliä voi pelata yksin tai ryhmittäin. **Miten toimit / miten toimitte? Mistä on vähiten haittaa?**
- **Pelifilosofia on "it's fun to loose", ja pelissä pelataan aikaa vastaan.** Peli on rohkea kokeilu puhua kuntatalouden vaikutuksista ja menokurista yleisemminkin. Pelissä tavoitellaan 5 - 26 miljoonan edestä talouden tasapainotusta.
- Fasilitoitu livepelisessio, jossa tulokset syötettiin laskuriin.
- Noin sata innokasta pelaajaa syksyllä 2019 (mm. lukiolaiset, ikääntyneet, valtuusto, muut kuntalaiset). Hyvää palautetta, tavoite täyttyi. Pelaajat keskustelivat merkityksistä ja arvoista "leikin" varjolla.
- **Vaihtoehtoja 61, joista ekalla kierroksella valittiin noin 20.**
- *Jatkokehitystoive:* saada yksin pelattavaksi digitaalisovellukseksi.
- *Jatkokehitystoive:* pelitulokset eli tiedon voi huomioida päätöksenteossa.

*Taluspelin tavoite 2019*

*ja jatkokehitystoiveet.*

# Tasapainotuskeinot = pelikortit

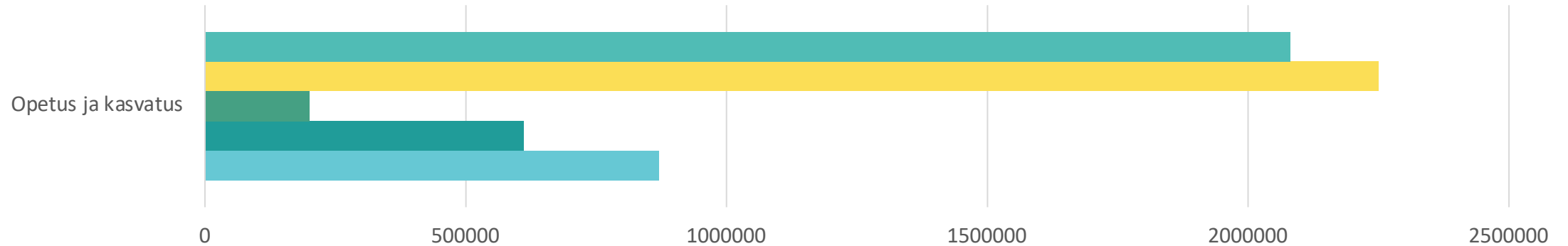
Tiedolla johtamisen edistäminen, tietojohdantamisen pohja kuntoon.	Siirretään kehittämiseen varatun työvoiman palkkakulut osaksi investointikuluja.	Tehostetaan kaupungin prosesseja automatisoinnin, keskittämisen ja toimintatapojen muutoksen avulla.		
200 000 €	1 200 000 €	2 790 000 €		
Uudessa alueurakassa säästäminen.	Vähennetään asiantuntijapalveluiden ostoa mm. kaavoituksessa.	Tehostetaan maanvuokrausta	Yleistä kiinteistövero nostetaan 0,10 prosenttia	Yleistä kiinteistövero nostetaan 0,30 prosenttia
280 000 €	560 000 €	940 000 €	659 000 €	1 978 000 €
Muutetaan <u>pysäköinti maksulliseksi</u> .	Taksojen korotukset (mm. rakennusvalvonta, palvelupiste)	Tehostetaan opiston, kirjaston ja liikuntapalveluiden asiakaspalvelutoiminta		
300 000 €	210 000 €	795 000 €		
Vanhankyläniemen toiminta yrittäjävetoiseksi.	Korotetaan liikuntamaksuja.	Liikuntapaikkojen ylläpito keskittäminen tuo <u>synnergia</u>	Vakituisen asunnon kiinteistövero nostetaan 0,10 prosenttia	Vakituisen asunnon kiinteistövero nostetaan 0,20 prosenttia
300 000 €	360 000 €	300 000 €	959 000 €	1 919 000 €
Työllisyyttä edistävien	Muutetaan Järvenpää-talon	Keskittämällä toiminta		

# Keinojen tueksi pelaajilla oli tietoa

Toimenpiteet kaupungin taloudellisen liikkumavaran lisäämiseksi						
Toimenpiteen nro ja nimi	Toimenpiteen kuvaus	Toimenpiteen vaikutukset palveluihin (kuntalaisiin)	Vaikutus yhteensä	Kommentit laskentaan, arviointiin liittyen	Palvelualue	Tyyppi
Tiedolla johtamisen edistäminen, tietojohtamisen pohja kuntoon.	Siirretään datat tietoaaltaaseen ja tuotteistetaan valitut tiedot tietovarastoon. Saadaan tietojohtamisen pohja kuntoon. Voidaan tuottaa raportointia ja visualisointia tiedolla johtamisen pohjaksi. Tietovarastosta saadaan tuotteistettu tieto johtamisen pohjaksi.	Ei välitöntä vaikutusta kuntalaisten palveluihin.		200 Realisoituu 2023 jälkeen. Kokonaissäästöavoite 1M€. Edellyllää investointeja toteutuakseen.	Konpa	1
Siirretään kehittämiseen varatun työvoiman palkkakulut osaksi investointikuluja.	ICT-kehittämishankkeisiin (mm. digitaalisten palvelujen tekninen alusta, robotiikka, verkkosivujen uudistus, tilahallintajärjestelmä) käytetyn työpanoksen kohdistaminen hankkeelle investointiosaan. Kirjautuu kuluksi 3v. poistoaialla.	Ei välitöntä vaikutusta kuntalaisten palveluihin.	1200	Laskettu oletuksella, jossa vuosittain aktivoitava summa on vakio 300te. Nettovaikutus 1. vuonna 300te, toisena 200te, kolmantena 100te, ja siitä eteenpäin 0 (poistot = aktivoitava summa).	Konpa	2
Tehostetaan kaupungin prosesseja automatisoinnin, keskittämisen ja toimintatapojen muutoksen avulla.	Prosessien automatisointi, toimintojen keskittäminen, toimintatapojen muuttaminen/tehostaminen. Vaikuttaa sekä prosessin tehostumisen kautta (esim. osaava henkilö tekee nopeammin) että välillisesti mahdollistaman työajan käytön esim. suoraan asiakaspalveluun (esim. työntekijät sijaistaminen hallinnon töiden asemesta)	Ei välitöntä vaikutusta kuntalaisten palveluihin. Voi vaikuttaa asiointitapoihin- ja paikkoihin (esim. asiakaspalvelun/palvelupisteiden keskittäminen).		2790 Hallinnon kulupotti on kokonaisuudessaan noin 15-20Me, josta säästöavoitteeksi on asetettu 10% vuoteen 2022 mennessä. Edellyttää investointeja mm. ICT:hen.	Konpa	3
Vähennetään asiantuntijapalveluiden ostoa mm. kaavoituksessa.	Vähennetään asiantuntijapalvelujen ostoja ja viedään esim. suoraan hankkeille kohdistuvia asiantuntijakustannuksia, kuten	Tulee vaikuttamaan kaavaprosessien kestoan ja hankkeet hidastuvat ja kaavavalitusten riski kasvaa	560	Leikataan asiantuntijarahoista v.2020 alkaen 140te, joka on kokonaissäästö, jolloin kokonaissäästö olisi 560 te vuoden 2023 lopussa. Asiantuntijarahoja varattu vuodelle 2020 noin 817 te, josta leikkaus on ajateltu toteutettavan. Yhtään suurempi leikkaus näkottäisi pienentämään kaavatuotantoa ja näkyisi välittömästi	Kauke	5

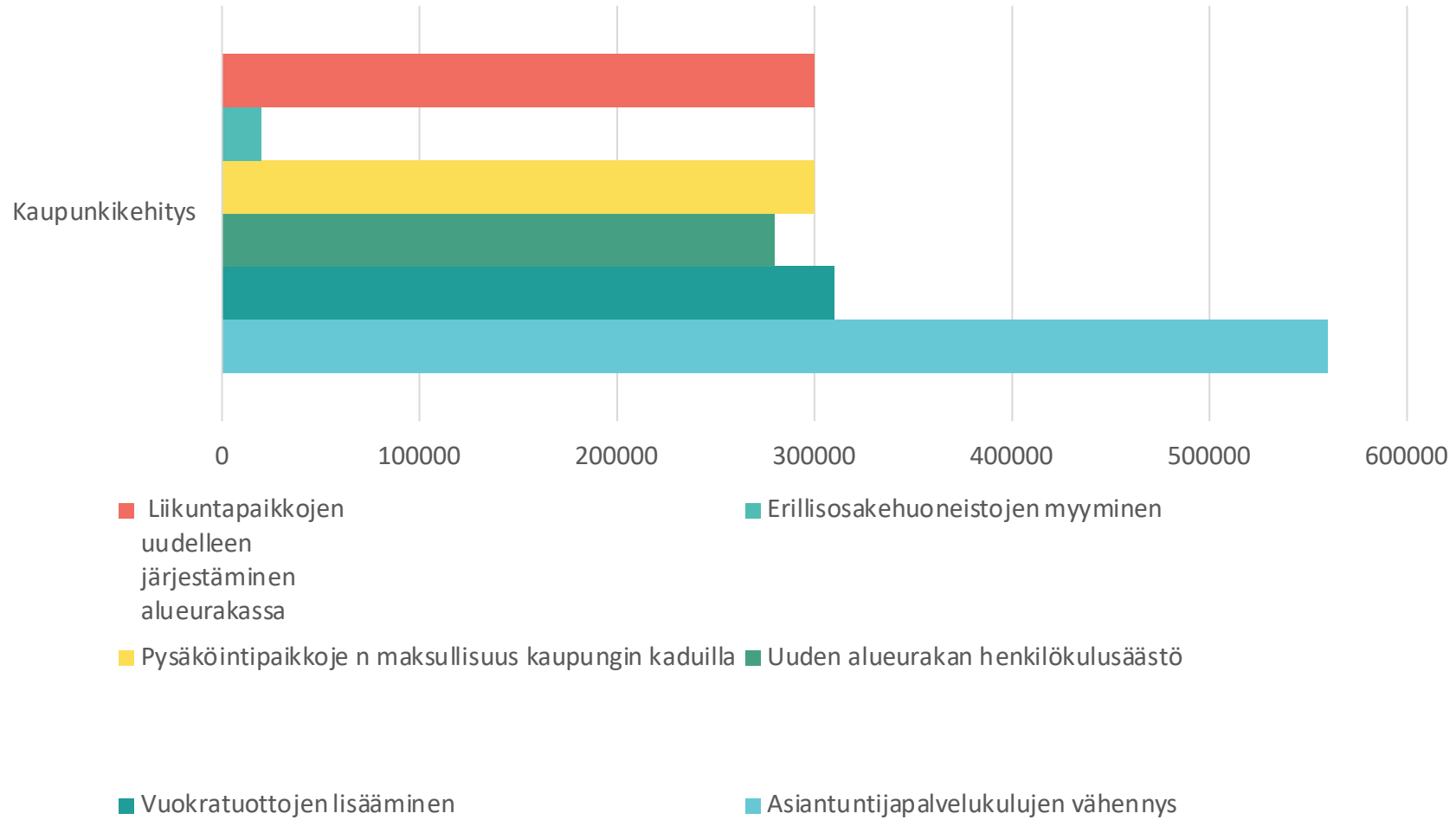
# Mahdollisten säästöjen euromääräinen vaikutus, Opetus- ja kasvatuspalvelut

Kaavion otsikko



- Pidennetään mm. oppilaskoneiden tavoitekäyttöikää kuuteen vuoteen ja priorisoidaan hankintoja
- Nostetaan varhaiskasvatuksen astetta 88 prosentista 92 prosenttiin, ja keskitetään toimintaa isompiin toimipisteisiin ja pienistä kiinteistöistä luovutaan.
- Eläköitymisen yhteydessä tehtävien yhdistäminen ja resurssin vähennys varhaiskasvatuksessa.
- Hallinnon tehtävien tehostaminen mm. ulkoistamalla palveluita ja robotisoimalla
- Luovutaan 5 -vuotiaiden maksuttomasta varhaiskasvatuskokelusta toimintakauden päättyessä

# Mahdollisten säästöjen euromääräinen vaikutus, kaupunkikehityksen palvelualue





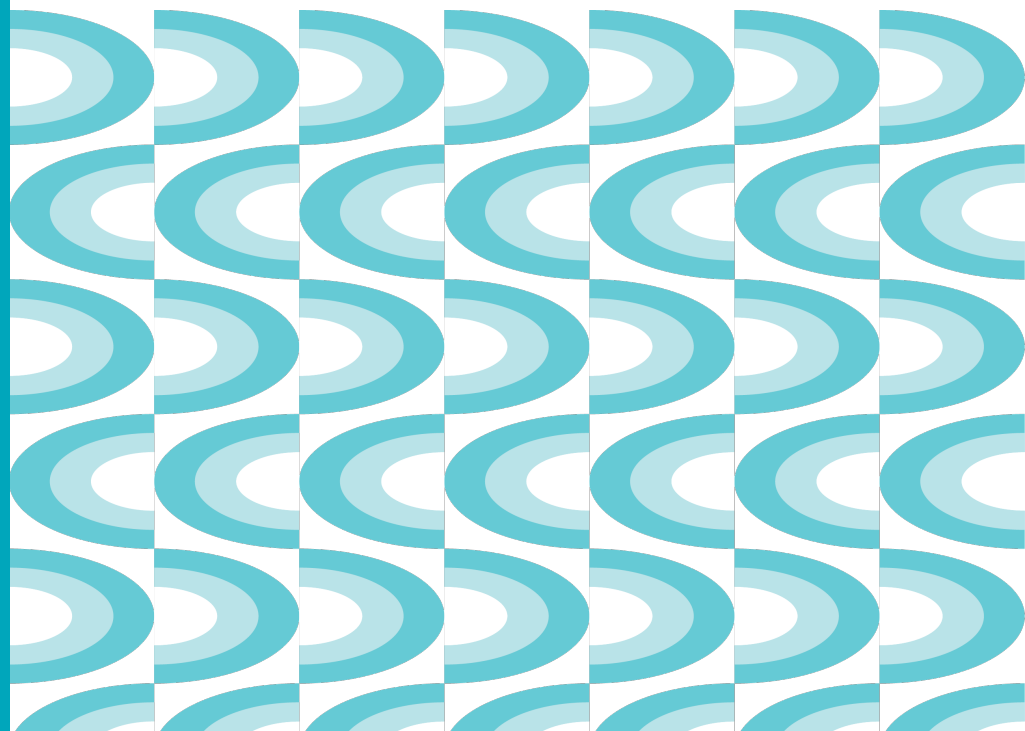
# Pelin kulku

- Lavastus: Pelikortit ja keinovalikko. Pelipöydät. Virvokkeet. Pelin digialusta, talousgraafi luennon oheen.
- Alustus (tavoitteena kuntatalouden peruseriaatteet, käsitteet alijäämä, veroprosentti, menokasvu. Peliä edesauttava viesti olisi, että on *suotavaa pitää kulut pienenä*). Apuna graafinen talousesitys ja pelikortit. Maks. 20 min.
- jako ryhmiin. (Hyvä ryhmäkoko 3-4)
- Jaa pelaajille kortit ja keinovalikko. Selvitellään epäselvät keinot budjettipelin kortit fasilitaattorin avustuksella. Pelissä ryhmät valitsevat 61 keinosta (noin) 20, joista katsovat olevan vähiten haittaa kaupungille.
- Aseta keinot järjestykseen: tärkein – vähiten tärkeä. Loput keinot jäävät sivuun.
- I pelikierros. Edetään keino kerrallaan ryhmittäin, siten että ensimmäinen pelaaja esittelee ensimmäisen keinonsa. Mikäli muilta pelaajilta kädestä löytyy tuo sama keino, he tunnustavat ”maata”. Mikäli 50 prosenttia tai enemmän tunnustavat 1. pelaajan keinoa, se siirtyy automaattisesti digialustalle valittuna toimenpiteenä. Näin jatketaan, kunnes kaikkien pelaajien kaikki kortit on käyty läpi.
- Valitut keinot on syötetty laskuriin. Huom. näitä valittuja keinoja ei voi enää nostaa seuraavalle kierrokselle. Jännitetään paljonko keinoista kertyy yhteensä, täytyykö tavoiteltu summa.
- Pelikierros jatkuu, mikäli tavoitesummaa ei ole saavutettu. Toisella pelikierroksella valitaan jäljellejääneistä korteista puolet, samalla menetelmällä kuin 1. kierroksella. Valitut keinot syötetään laskuriin ja paljastetaan summa.
- Toisen pelikierroksen tulokset. Pelikierroksia voi ottaa kolmannen, neljännenkin.
- Peli päättyy tavoitteen täytyttyä tai kun aika loppuu. Pelin päätteeksi käydään reflektio pelaajien kanssa pelitunnelmista. Keskustelun kolme näkökulmaa ovat: 1) pelillisuus, oliko kiva/jännä/puuduttava 2) talousviestintä, selvensikö kuntatalouden elementtejä, millainen fiilis jäi kaupungin taloustilanteesta? 3) entä onko fiilis muuten ok, valintojen suhteen (eettinen puoli). Kuka tässä pelissä voitti?
- Voittajafiilistä voi nostattaa jos porukka on päässyt lopputulokseen, joka on suht tyydyttävä, ja mikäli keinoja on vielä jäänyt käteen.
- Mukaan: **Pelikortit** (voi olla esitetyt keinoilla tai tyhjiä joihin voi merkitä keinot itse) <https://www.lautapelikauppa.fi/tuotteet.html?id=31588/383740>

Pelataan!



Järvenpää



# Tavoitellaan 5 miljoonan säästöjä

- Pelipöydällä näet keinovalikon, tutki niitä noin 5 minuuttia.
- Valitse ja kirjoita omaan listaasi kortit joita käytät (ensi) kierroksella. Älä kirjoita enempää kuin 10 keinoa. Kortteja voit ottaa myös vähemmän.
- Aseta kortit tärkeysjärjestykseen logiikalla ”tämän pelaan ensimmäiseksi, tämän viimeiseksi jos on pakko”.
- Kukin vuorollaan esittelee ensimmäisen keinonsa. Mikäli muilta pelaajilta kädestä löytyy tuo sama keino, he tunnustavat ”maata” (käsi ylhäällä). Mikäli 50 prosenttia tai enemmän tunnustavat 1. pelaajan keinoa, se siirtyy automaattisesti valituksi toimenpiteeksi. Näin jatketaan, kunnes kaikkien pelaajien kaikki kortit on käyty läpi.
- Valitut keinot ynnätään. Jännitetään paljonko keinoista kertyy yhteensä, täyttyykö tavoiteltu summa.

# Reflektion paikka

- Pelin päätteeksi käydään reflektio pelaajien kanssa pelitunnelmista.
- Keskustelun kolme näkökulmaa ovat:
  - 1) pelillisuus, oliko kiva/jännä/puuduttava
  - 2) talousviestintä, selvensikö kuntatalouden elementtejä, millainen fiilis jäi kaupungin taloustilanteesta?
  - 3) entä onko fiilis muuten ok, valintojen suhteen (eettinen puoli). Kuka tässä pelissä voitti?

*Kiitos!*