

Medvirkning med barn og unge i sentrumsplanen





Medvirkning med barn og unge i sentrumsplanen

De som skal leve lengst med våre valg

Byen er like mye barnas, som de voksnes, sted. Byens sentrum er møteplassen vi alle har felles og har interesser av at er et godt sted å være, både for små og store. Det blir også en stadig viktigere plass vi ikke bare besøker, men der vi også bor. For barn og unge er sentrum både en viktig møteplass og stadig viktigere som oppvekstmiljø. Med tiden vil bysentrumet for dagens unge også ha enda flere betydninger, for eksempel som arbeidsplass.

Kort sagt er det barn og unge som skal leve lengst med de valgene for byen vår vi gjør i dag.

Tilrettelegging og digitale virkemidler

Å lytte til barn og unge i planleggingen er viktig, men stemmene deres kommer aldri av seg selv. I utviklingen av byer kommer barn og unge sjeldent til orde uten at de som har ansvaret for planleggingen legger spesielt til rette for det. Barn har ikke de samme formelle rettighetene som voksne i planprosesser og avhenger av voksne for å vite om hva som kan skje og for å sette ord på sine interesser. Derfor er det viktig at de som planlegger tar ekstra hensyn til barn og unge og deres behov.

I store og overordna planprosesser har det derfor vært viktig for Stavanger å legge til rette for at barn og unges synspunkter kommer fram. Det krever

spesiell tilrettelegging, både i å forklare hva planene kan bety og for å fange opp responsen.

I sentrumsplanen har det vært tilrettelagt for medvirkning for barn og unge på ulike stadier av prosessen. I en tidlig fase av planarbeidet ble det gjennomført et opplegg for å kartlegge og skape dialog om unges forhold til og syn på sentrum. Målgruppen var ungdomsskole og tidlig videregående, og er oppsummert i egne rapporter. Denne rapporten dokumenterer hvordan medvirkningen for barn og unge har blitt gjennomført i en senere fase og oppsummerer det viktigste vi har hørt.

For å gjøre kompliserte byutviklingsplaner forståelige og for å få respons på forhold i planen som det reelt er mulig å påvirke i denne delen av planprosessen, har kommunen blant annet utforsket nye måter å bruke dataspillteknologi på og satt disse inn i et planlagt og styrt verkstedopplegg. De fleste barn og unge har et naturlig forhold til dataspill. I vår sammenheng gjør dataspillteknologi det mulig å visualisere hvordan byen kan bli seende ut i framtiden, men åpner samtidig for en interaktivitet som er svært interessant med tanke på medvirkning.



Barns innspill til sentrum

Verksted med sentrumsnære skoleklasser

Utfylle bilde med yngre aldersklasser

Ettersom kommunen tidligere i prosessen hadde fått et godt bilde av ungdommers forhold til sentrum, var det naturlig å utforske meningene til yngre aldersklasser i denne delen av planarbeidet. Dette gjorde at planleggerne bedre kunne forstå hvordan både barn og unge tenker om sentrum, og utfylte samtidig bildet vi hadde fra begynnelsen av prosessen.

Vi valgte derfor barneskoletrinnet som utgangspunkt for medvirkningsopplegget i denne fasen. Etter at kommunen tidligere hadde fått erfaring med åpen deltakelse (drop-in på Sølvberget på en lørdag) i forbindelse med opplegg for områderegulering på Madla-Revheim, ønsket vi å finne ut hvordan klassevis deltakelse kunne fungere. Dette gav samtidig fordeler ved at vi visste mer om hvor barna som deltok kom fra og gjorde samtidig at vi ikke var avhengig av foreldres interesse for at barna kunne delta. Klassevis deltakelse kunne også gjøre responsen vi fikk mer representativ.

Vi ønsket i denne sammenheng å komme i kontakt med barn som er jevnlig sentrumsbrukere og valgte derfor å ta kontakt med de tre barneskolene nærmest sentrum. Vi kontaktet innledningsvis rektorene med forespørsel om å låne en 2.klasse fra Kampen skole, en 3.klasse fra Våland skole og en 5.klasse

fra Storhaug skole. Enda lavere alderstrinn ble vurdert, men ble forkastet fordi vi var usikre på om opplegget ville fungere godt med 1.klassinger. Alle skolene gav positiv respons på forespørselen og meldte tilbake hvilken klasse som ville delta. Kontakten videre gikk deretter mot kontaktlærer for de utvalgte klassene.

Viktige hensyn i planleggingen av verkstedet

I planleggingen av verkstedet barna som skulle delta i, definerte kommunen følgende mål for medvirkningen:

Læring: At barna har læret at byer planlegges og at alle som bor i en by kan være med å påvirke hvordan byen skal være i fremtiden

Respons: At vi får respons på noen av de valgene vi har gjort i planen som påvirker barns oppvekstmiljø

Lek: At barna får sett hvordan sentrum kanskje kan bli og får lekt seg som byplanlegger

Ut fra målene ble det designet et verkstedopplegg med flere stasjoner. Opplegget ble utformet i dialog med en barnepedagog. Det var viktig i designet av opplegget å gjøre utstrakt bruk av bilder og dataspillteknologi for å gjøre en komplisert byutviklingsplan forståelig for barn.

Verkstedet omfattet til slutt følgende stasjoner:

A. Fortellinger om steder i byen i dag

I denne delen av verkstedet fikk barna se bilder fra ulike steder i sentrum og fortalte hverandre og den voksne på posten om hvilket forhold de har til stedene. Hvor er det? Hva gjør man der? Er det er bra eller dårlig sted? Hvorfor? Formålet med denne stasjonen er å få fram hvordan barna ser på utvalgte steder uavhengig av hva sentrumsplanen legger opp til av endringer.

B. Idemyldring om hva stedene kunne blitt til

I denne delen av verkstedet er det de samme nåsituasjonbildene som er utgangspunkt for samtale med barna, men de skulle nå fortelle og diskutere hvordan stedene kunne blitt bedre for barn og unge. Hensikten er å generere tanker og ideer om hva barna mener gjør steder i sentrum bedre for barn.

Diskusjonen var også et viktig bakteppe og forberedelse for posten der barna gir respons på planforslaget.

C. Respons på kommunens forslag

I denne delen av verkstedet viste vi fram bilder fra de samme stedene som barna hadde diskutert tidligere, men bildene inneholdt nå illustrasjoner av planforslaget. Gjennom en samtale med barna forsøkte vi å få respons på viktige valg kommunen gjennom planforslaget har gjort på vegne av barn og unge. Valgene som skulle testes i dette opplegget var:

- a) Hele området er et godt sted å vokse opp (bolig er tillatt overalt)
- b) Det er for få lekeplasser i sentrum (planen viser lekeplassarealer selv om dette ikke er vanlig på dette plannivået)
- c) Lekeplasser i sentrum må være litt annerledes enn alle andre steder (planen åpner for lekeplassene skal tilpasses)

Figur 1. Ett av bildene barna diskuterte i post A og B





Figur 2. Som figur 1, men viser planens endringer

historiske omgivelser og at standard innholdskrav ikke alltid kan løses)

d) I sentrum kan lekeplassene ligge på taket (sandlek kan ligge over terreng)

e) Bilene får for mye plass i sentrum (parkering reduseres og veier stenges)

Hensikten med denne posten er å hente konkret respons på viktige valg i planforslaget som berører barn og unge, og samtidig snakke om deler av planen det er mulig å forandre på i denne fasen av planprosessen. I den praktiske gjennomføringen av posten måtte spørsmålene avgrensnes og det ble i hovedsak fokusert på spørsmål a og d. De øvrige spørsmålene var likevel mulig å belyse gjennom de andre postene.

D. Minecraft

I denne delen av verkstedet fikk barna prøve å spille dataspillet Minecraft i en spilleverden som viste Stavanger sentrum og de nye utbyggingene planforslaget åpnet for. I spillet kunne barna utforske omgivelsene de kjente fra før i en leken kontekst, men de kunne også forandre på omgivelsene slik de ønsket. Serveren var satt opp slik at den kun var mulig å spille i fredelig modus (kreativ). Muligheten for å bruke dynamitt var tatt bort. Den konkrete hensikten med denne delen av verkstedet å se hva slags endringer barna gjorde i dataspillverdenen og bruke dette som en del av innspillmaterialet. Den korte prøverunden de fikk i verkstedet skulle også fungere som en introduksjon og smakebit for å fortsette å spille når de kom hjem. Barna fikk derfor en lapp med seg om hvordan de kunne spille videre på sin egen datamaskin.



Figur 3 Utsnitt fra Minecraftverdenen i sentrum. Geoparken og Oljemuseet til høyre i forgrunnen.

E. Virtuell virkelighet

I siste post av verkstedet fikk barna vandre rundt i en virtuell 3D-modell av sentrum og planforslaget. Med 3D-briller og en spillkonsoll kunne barna vandre rundt i et virtuelt Stavanger sentrum og for eksempel se forandringene i byen fra det stedet de selv ønsket. Turen startet ved Sølvberget bibliotek der verkstedet fant sted. I modellen var det også mulig å ta forhåndprogrammerte flyturen over byen. Denne delen av verkstedet la vekt på vekt på virtuell opplevelse av hvordan sentrum kan bli med de endringene vi foreslo, men i motsetning til Minecraft-spillet var det ikke mulig å endre på omgivelsene. Et viktig formål med denne delen av verkstedet var å registrere hvilke steder barna oppsøkte og hvilke kommentarer og responser som ble gitt i ulike områder knyttet til endringene i planen.

Åpen Minecraftserver

Ettersom barna kun fikk begrenset tid til å prøve ut minecraftverdenen med Stavanger sentrum og at det i verkstedet var et veldig begrenset antall spillere inne, var det viktig for å kommunen å etablere en åpen server som barna kunne logge seg på senere. Når barna forlot verkstedet fikk de derfor med seg en lapp med instruksjoner for hvordan de kunne fortsette å spille hjemme. Noen dager etter la også kommunen ut en nyhets sak som gjorde serveren allment tilgjengelig. Serveren ble jevnlig overvåket for å ha kontroll på aktiviteten på serveren og for å vurdere behovet for resetting av serveren i tilfelle store ødeleggelser. Serveren var åpen fra verkstedet ble gjennomført til høringen ble avsluttet, ca 6 uker.

Dette la byplanleggerne spesielt merke til

I avsnittene under oppsummerer vi de viktigste funnene våre fra verkstedet og fra den åpne tilgangen til minecraft-serveren gjennom høringen. Barna gav mange ulike tilbakemeldinger og responser. Her har vi valgt å gjengi det som er mest relevant for det videre arbeidet med sentrumsplanen.

Byrommene er viktigst

Fra posten om barnas forhold til steder i byen i dag kommer det fram at deres opplevelse av stedene henger nært sammen med hvilke aktivitetsmuligheter som finnes der. Barna har gjennomgående et positivt forhold til steder det er mulig å gjøre noe, for eksempel å leke eller å se på dyr/fugler. Trær og blomster går også igjen som positive elementer. Steder med få aktivitetsmuligheter og steder dominert av biltilgjengelighet beskrives som kjedelige eller dårlige steder. De fleste barna gjenkjente stedene det var bilde av og dette bekrefter at barna har et aktivt forhold til sentrum. De eldre aldersklassene har et forhold til stedene uavhengig av voksne, mens de yngre barna er der sammen med voksne. Det går også igjen at barna oppfatter sentrum som et sted det koster penger å være.

Viktig for sentrumsplanen:

- Byrommene og aktivitetsmulighetene i disse er det viktigste for barna i sentrum i dag. Fordi mange ting i sentrum koster penger, er det spesielt viktig for barn med aktiviteter som er gratis.
- Trær og planter i byrommene er viktige.
- Fra barnas perspektiv er det riktig å «stjele plass» fra bilene.

Annerledes lekeplasser

Fra posten om hva som kunne gjøre steder i sentrum til et bedre sted for barn og unge finner vi igjen den samme fremhevingen av aktivitetsmuligheter som i første post. Stedene kan bli bedre for barn dersom det er flere ting å gjøre der. Barna hadde mange konkrete forslag til hva som kunne skape mere å gjøre. Sterke farger og lek med vann går igjen i mange av de konkrete innspillene. Barna etterspør og foreslår i liten grad tradisjonelle lekeapparater. Mange av barna etterspør en stor sentral sentrumslekeplass.

Viktig for sentrumsplanen:

- Viktighet av byrom med aktivitet som over.
- Standard lekeplasser etterspørres i liten grad.
- Er det mulig å etablere en større sentral lekeplass?

I posten hvor bildene var redigert for å vise innholdet i planforslaget, brukte vi blant annet tid for å høre hvilke tanker barna hadde om å bo i sentrum og å bo på de ulike stedene bildene viste. Barna så jevnt over positivt på å bo i sentrum og i bygningene bildene viste, men diskuterte seg i mellom og hadde ulike synspunkter når bygningene var svært høye eller brukte moderne materialer (glass/metall) slik som på Stavanger stasjon og når det var lett å se inn i dem slik som på Jorenholmen. Barna så også for seg at lekeplassene for de som bor i de ulike områdene kunne legges på taket.

Viktig for sentrumsplanen:

- Barna har generelt et positivt forhold til å bo i sentrum
- På samme måte som voksne har barna ulike synspunkter og forhold til moderne byggerier
- Barna er ikke fremmed for at lekeplasser kan og må være annerledes i bysentrumet

Fontener og badeland

Ettersom tidsrammen for verkstedet begrenset hvor mye barna fikk eksperimentert og lekt med sentrum, har vi sett samlet på hvilke endringer som kom fram i dataspillbylandskapet etter hvert som serveren lå åpen for publikum. Fra dialogen mellom barna og den voksne som fulgte posten er det likevel interessant å merke seg at vegetasjon, vann og bademuligheter også her gikk igjen blant det barna sa at de ville lage. Blant det som faktisk ble bygget eller endret, konsentrerte de fleste seg om å bygge aktivitetsting i byrommene. Det ble bygget berg og dalbane, skøytebane, trampoliner og mange forskjellige badeanlegg eller fontener. Enkelte bygninger ble endret på, men endringene er få og begrensede. Det ble også bygget en bro over Vågen.

Viktig for sentrumsplanen:

- Aktivitet i byrommene går igjen.
- Den tidligere ideen med bro over Vågen kommer fram igjen og bekrefter behovet for kontakt mellom Vestre Havn og Holmen.

Planlagte GIS-analyser av materialet ble ikke gjennomført på grunn av for lavt antall endringer og for få brukere som samlet sett hadde besøkt serveren.

Ny opplevelse

I posten der barna opplevde en bymodell av sentrum sett med 3D-briller, ble den nye teknologiopplevelsen og de uvante inntrykkene dominerende for barna som deltok. De fleste syntes det var veldig spennende, men flere slet med å orientere seg og noen var redde for å falle ned under flyturene. Det var nokså begrenset med inntrykk og kommentarer vi klarte å hente ut av denne delen av verkstedet.



Unges innspill til sentrum

Verksted med ungdommens bystyre

I forbindelse med høringen av planen ble det som normalt lagt opp til at Ungdommens bystyre uttaler seg til forslaget. I samråd med Ungdommens formannskap ble det laget et verksted-opplegg som la til rette for at Ungdommens bystyre kunne gi innspill på viktige spørsmål som berører unges forhold til sentrum.

Verkstedet ble lagt opp som en strukturert gruppediskusjon om spørsmål som gjaldt sentrum som bosted og sentrum som møteplass. Opplegget ble gjennomført på Sølvberget innenfor 1 klokke og inkluderte en innledning om planen. Ungdommene ble delt opp i grupper og hver gruppe diskuterte følgende spørsmål:

- Dersom dere skulle bodd i sentrum, hvor ville dere helst bodd? Merk stedene på kartene med blå tusj, diskuter hvorfor og skriv stikkord fra diskusjonen på arket.

- Er det noen steder i sentrum det ikke ville være ok å bo? Merk stedene på kartene med rød tusj, diskuter hvorfor og skriv stikkord fra diskusjonen på arket.

- Hvilke gater, plasser og parker er viktig for dere når dere møtes i sentrum? Merk stedene på kartene med svart tusj, diskuter hvorfor de er viktige og skriv stikkord fra diskusjonen på arket.

På hvert gruppebord lå store utskrifter med flyfoto (ortofoto) over sentrum. Den eldste på hver gruppe var skriveansvarlig og oppsummerte kort i plenum.

Ungdommens innspill

Resultatene fra verkstedet er oppsummert under, og i kartene og vedtaksprotokollen i vedlegget.

Bostedspreferanser

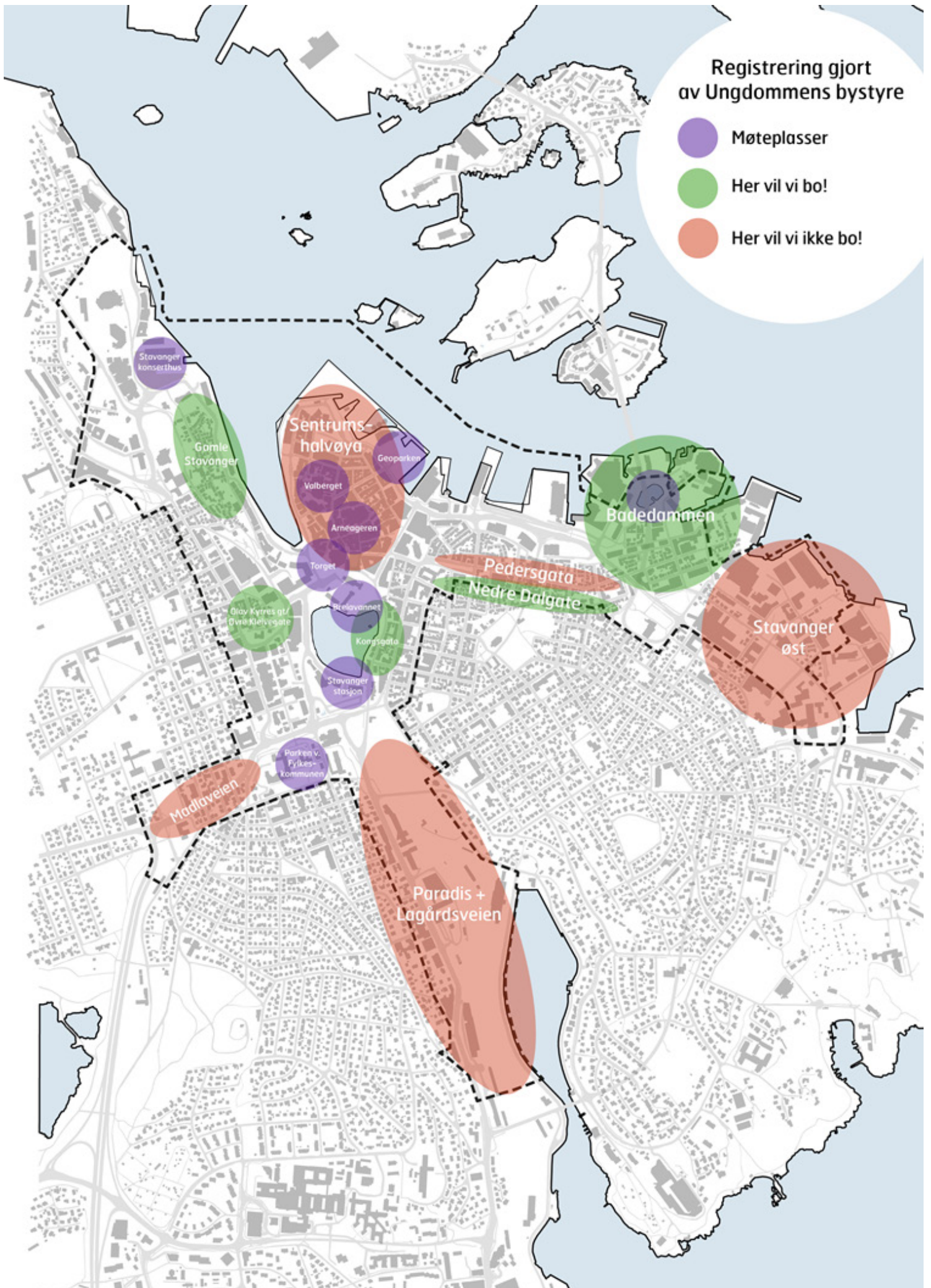
I vedtaksprotokollen fremheves flere steder der tradisjonelle bokkvaliteter som lite trafikk, idyllisk trehusbebyggelse og nærhet til sjøen. I tillegg fremheves Stavanger øst som attraktivt område.

- Gamle Stavanger / Bjergsted – lite trafikk og fint område, sentralt
- «Nye Tjuvholmen» - bo nær sjø, god utsikt og sentralt
- Østre Bydel – bygge flere hus tilrettelagt for familier her, sentralt
- Området ved Oljemuseet – naturfint, badeplass, sentralt

Ser vi nærmere på kartinntegningene i tillegg ser vi at det særlig er Badedammen-området som fremheves som interessant i Stavanger øst og at flere trehusmiljøer trekkes fram.

I vedtaksteksten finner vi videre at deler av sentrum som fremheves lite ønskelig som bosted typisk omfatter områder med stor trafikkbelastning, levekårsutfordringer og næringsvirksomhet.

- Paradis – mye støy, hvis ny bebyggelse blir miljøet som fins fra før ødelagt.
- Kannik – dårlig luft, mye støy og trafikk.



- Pedersgaten – kriminalitet, rus (har et godt potensiale hvis miljø og bygg forbedres) typisk «ghetto» område. Gaten har et godt potensiale hvis miljø og bygg forbedres.
- Sentrum – kommersiell aktivitet, for sentralt, tett/mange smug.
- Havnen i Stavanger – bråk, alkohol, mange utesteder, høy musikk.
- Breiavannet – typisk møteområde for rusavhengige, bussområde (transport) folk henger rundt.
- Ved motorveien – lyd biler, eksos osv.
- Østre-bydel området rundt Tou Mølle
 - lukter fisk, mye industri, bråkete

Sentrum som møteplass

I vedtaksteksten fra ungdommens bystyre fremheves de fleste større byrommene i sentrum, men også populære spisesteder og enkelte parker utenfor sentrum.

- Midt i sentrum – Spisesteder, butikker, kjøpesentre, åpne parker og gode uteområder.
- Mc Donalds og Burger King.
- Sølvberget – internett, sentralt, innendørs, alltid åpent, alle vet hvor det er
- Domkirkeplassen / Torget – sentralt, sitteplasser i trappene, alle vet hvor det er
- Geoparken – lekeplass for barn, flerbruks område, alle vet hvor det er
- Starbucks – sosialt, matservering
- Konserthuset – sosialt, trapper å sitte i, konsertarena
- Badeplassen på Storhaug – sosialt og sentralt
- Vålanssparken
- Fargegaten
- Østervåg
- Metropolis
- Bussterminalen



Noen hovedtrekk

Materialet fra verkstedet gir begrensede muligheter for å vurdere hvorfor de unge ser på de ulike områdene slik de gjør. En rimelig oppsummering er likevel at barn og unge ser på byrommene mellom bygningene som det viktigste i sentrum for dem. De fleste barn og unge er nokså positive til å bo i sentrum, men er skeptiske til å bo i områder med mye trafikk og støybelastning.

Stavanger
7.april 2017

