

6400

**Tak til:
Peter Skaarup
Ninne Nielsen
Tora Sefeldt
Camilla Gustafsen
Georg Nielsen**

Opensource software:

ARtoolKit

http://www.hitl.washington.edu/resarch/shared_space/download/

Copyright 2001 Kollision i/s og Søren Møller

[kollision:6400]
søren møller

Design din egen by.

Byen er i evig forandring og formes af komplekse relationer imellem mennesker, begivenheder og handling.

Byen er et åbent system.

Byen er et komplekst system med et uforudsigeligt liv, som ikke bare formes af én designer – men derimod påvirkes af mange designere.

Du er også en designer.

En designproces må forholde sig til samarbejde og forhandling imellem aktører.

Du er derfor også en aktør.

Alle aktører har forskellige ekspertiser og ansvar i designprocessen.

Design er en social aktivitet, der foregår mellem mennesker, der gennem forslag og forhandling definerer byens regelsæt. En designer må forsøge at forstå både byens og designprocessens komplekse fysiske og sociale mekanismer.

Et hjælpemiddel til denne forståelse er ideen om et spil.

[kollision:6400]
søren møller

Spil handler om dialog og interaktion, der er underlagt regler.

***Dialog* er kommunikation og forhandling, argumentation og overbevisning.**

***Interaktion* er handlinger, der udspænder sig mellem aktører og spillet.**

***Regler* er begrænsninger og tekniske forhindringer, der fastholder dialog og interaktion i spillets kontekst.**

Spillet er et *hands-on* diskussionsværktøj, der giver mulighed for at diskutere og afprøve ideer og visioner - derfor bliver spillet en afspejling af aktørernes forståelse af byen og dens potentialer, samt deres rolle i designprocessen.

Spillet har ingen begyndelse, ingen vinder, ingen afslutning og intet facit.

Spillet er et åbent system.

[kollision:6400]
søren møller

Beskrivelse af spillebord for fire aktører:

Det private [blå]	[landmanden, direktøren, butiksindehaveren, advokaten, ...]
Borgeren [gul]	[boligejeren, lejeren, unge, gamle, arbejdsløse, ansatte, ...]
Ordstyrer [orange]	[neutral aktør]
Det offentlige [rød]	[EU, stat, amt, kommune]

Bogstaverne fra A til G skaber sammenhæng mellem spillepladen og de 21 kollager, der kan danne grundlag for spildiskussionerne:

- A** Turisme og identitet
- B** Mødet mellem by og land – byens periferi
- C** De gamles by
- D** Den industrialiserede landsby
- E** Center Shopping
- F** Tilbuds kultur
- G** Havnefrontens potentiale

[kollision:6400]
søren møller

Hver af de 4 spillere har 7 kategoribrikker markeret med spillernes respektive farve:



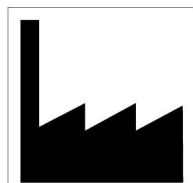
u = uddannelse

[skole, tekniskskole, gymnasium, universitet, ...]



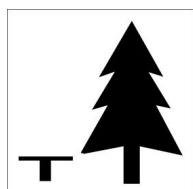
b = boliger

[tæt-lav, parcel, boligblok, højhus,...]



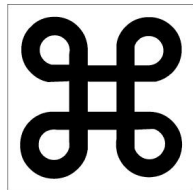
e = erhverv

[butik, varehus, kontor, industri, landbrug, ...]



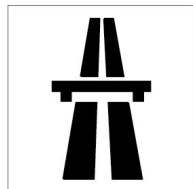
r = rekreativ

[park, sport, lysthavn, tema-park, ...]



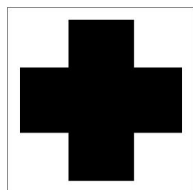
k = kultur

[museum, koncert, festival, teater, film, ...]



i = infrastruktur

[sti, vej, plads, tog, havn, lufthavn, ...]



s = social / sundhed

[pleje, omsorg, beskæftigelse, sygevesen, ...]

Spillets regler er ment som en hjælp til at komme i gang med at spille, men ideen er, at aktørerne gennem dialog og fortolkninger af spillets proces kan tilpasse og udvikle reglerne som de finder mest hensigtsmæssige.

Spillet er i sin nuværende form en prototype på et diskussionsværktøj og bør ikke ses som et færdigt produkt, men som et værktøj, der er under stadig udvikling og hvor ideer til denne udvikling blandt andet kommer fra forskellige spilleres brug af spillet.

En kategoribrik repræsenterer én aktørs standpunkt. Standpunkter udfordres af andre aktørers kategoribrikker igennem dialog og forhandling. Sammensatte kategoribrikker kan betragtes som "aftaler" imellem forhandlende aktører. De overlejlrede computermødder er inputs til viderebringelse af diskussionen. De er ikke svar, men spørgsmål, der påpeger nye sammenhænge og potentialer, som aktørerne kan inddrage i den videre diskussion.

Kameraet har to funktioner i spillet. Det fungerer dels som et redskab, der gør det muligt at overlejlre en computermødder oven på kategoribrikkerne og dels som et overvågningskamera, der optager aktørernes spil.

Før spillet startes sorteres kategoribrikkerne efter farve og placeres på de firkantede felter på sønderborgkortet foran spillerne, hvorefter ordstyreren stiller kameraet foran sig.

Spillerne introduceres for hinanden, hvorefter spillerne skal beskrive deres forestilling om den aktør de repræsenterer [fx hvad er *det offentlige* rolle i en diskussion om byen?].

Ét spil er opbygget af tre sessioner, der kun adskiller sig ved at aktørerne skiftes til at indlede en session.

Første session: *Borgerens Spil*

Anden session: *Det Offentliges Spil*

Tredje session: *Det Privates Spil*

I det følgende gennemgås forløbet af første session, for *Borgerens Spil*.

1. *Borgeren* starter dette spil med at præsentere en kategoribrik, som kan belyse en aktuel problemstilling, et behov eller *borgerens* vision for byen [eventuelt med udgangspunkt i en af kollagerne]. *Borgeren* må argumentere for valget af kategoribrikken og stedet for placeringen, hvorved kategoribrikken danner ramme for den følgende diskussion imellem aktørerne.

2. *Det offentliges aktør* skal herefter reagere på *borgerens* udspil og har en af de følgende to muligheder.

a] At indgå i en dialog med *borgeren* om dennes forslag ved at placere en ny kategoribrik, der enten kan være idemæssigt beslægtet til eller i modstrid med *borgerens* forslag.

b] At ignorere *borgeren* og placere en kategoribrik et nyt sted på kortet.

I begge tilfælde skal beslutningen efterfølges af en begrundelse som retfærdiggør trækket.

3. Såfremt *det offentliges* begrundelse ikke kan godtages af de andre aktører kan *ordstyreren* vælge at underkende trækket, hvorefter *det offentlige* må trække på ny [punkt 2] eller stå over.

4. Herefter overgår turen til *det private* og punkt 2-3 gennemspilles, med *det private* som aktør.

Der er nu 3 kategoribrikker på bordet, som forholder sig til hinanden med udgangspunkt i *borgerens* oplæg

5. *Ordstyreren* har nu mulighed for at introducere en ny brik til spillet. *Ordstyrerens* væsentligste rolle er at holde diskussionen i gang og behøver derfor ikke partout at spille en brik.

***Ordstyreren* kan også vælge at introducere kameraet, der kan bruges til at undersøge de indgåede "aftaler" [de sammensatte kategoribrikker].**

6. Sessionen kan, hvis der er enighed om det, fortsættes med endnu en runde eller afsluttes.

a] Såfremt at spillet fortsættes kan aktørerne vælge enten at flytte en tidligere placeret brik [deres egen] eller introducere en ny kategoribrik.

b] Såfremt spillet afsluttes spilles anden session: *Det Offentliges Spil* efter samme princip som første session. Når *Det Offentliges Spil* afsluttes, spilles tredje session: *Det Privates Spil*.

Efter en endt session ryddes bordet og næste session kan begynde.

Design dit eget spil

[kollision:6400]
søren møller