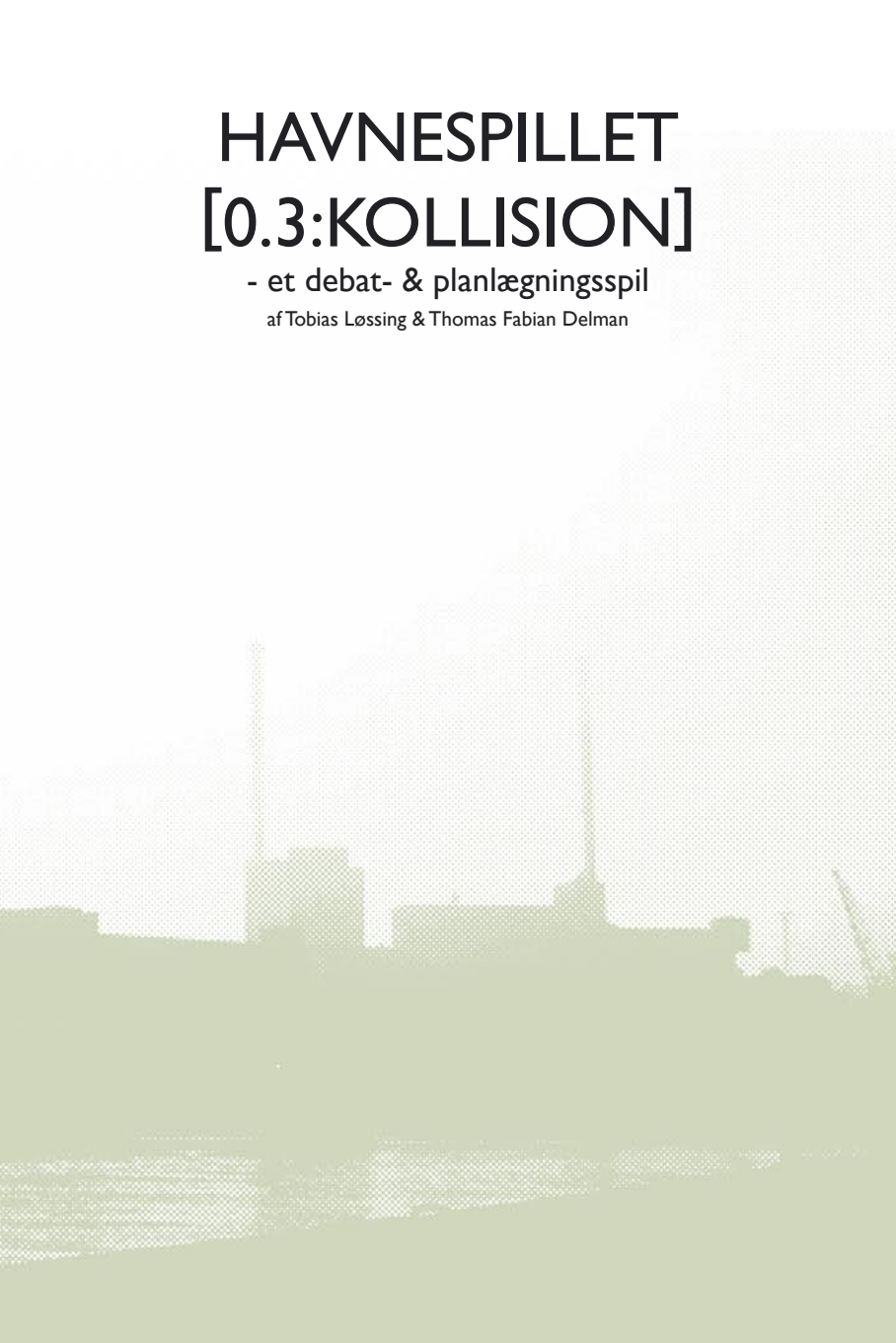


HAVNESPILLET [0.3:KOLLISION]

- et debat- & planlægningsspil

af Tobias Løssing & Thomas Fabian Delman



HAVNESPILLET [0.3:KOLLISION]

- et debat- & planlægningspil

af Tobias Løssing & Thomas Fabian Delman



Havnespillet i Turbinehallen, 8. november 2002.

RESUME

I politiske (by)planlægningsprocesser er det ofte et udtalt krav, at deltagerne er i besiddelse af væsentlige faglige forudsætninger for at kunne øve indflydelse på de meget komplekse problemstillinger. I et forsøg på at sikre en større grad af borgerinddragelse udviklede Projektgruppen Havnen På Spil derfor *Havnespillet* [0.3:kollision] som en del af debatten og planlægningsprocessen i forbindelse med udnyttelsen af de Bynære Havnearealer i Århus.

BORGERINDDRAGELSE I (BY)PLANLÆGNINGSPROCESSER

Politisk komplekse spørgsmål og planlægningsprocesser behandles ofte bag lukkede døre, fordi komplicerede problemstillinger kræver en indsats og indsigt udover det sædvanlige. Men behøver det være sådan? Arbejdet med digitalisering af forvaltningen kunne også indeholde strategier for, hvordan borgernes aktive engagement i lokale og nationale (by)planlægningsprocesser sikres bedst muligt ved hjælp af nye teknologier og redskaber.

I et forsøg på at sikre en højere grad af borgerinddragelse og IT-understøttet offentlighed i forvaltningen i forbindelse med den fremtidige udnyttelse af de Bynære Havnearealer i Århus Havn, udviklede arkitekturbureauet *Kollision* og *Projektgruppen Havnen På Spil* derfor et projektforsøg, hvor visionen var at skabe fundamentet for en kvalificeret og åben IT-understøttet beslutningsproces; at skabe offentlighed i forvaltningen ved hjælp af ny teknologi og nye metoder. Projektgruppens primære bidrag til denne vision var debat- og planlægningsspillet *Havnespillet [0.3:kollision]*, der ved hjælp af traditionelle spilelementer kombineret med ny teknologi fjører nye dimensioner til begrebet (by)planlægning.

Selve projektet *Havnen På Spil* er delt op i tre faser eller dimensioner, hvoraf de første to faser, herunder fase to, *Havnespillet*, blev afviklet i efteråret 2002, mens den tredje fase vil blive afviklet i foråret 2003. De grundlæggende målsætninger bag udviklingen af selve *Havnespillet* var at sikre borgernes inddragelse i debatten om Århus Havn og samtidig afprøve alternative scenarier og løsningsmodeller til (by)planlægning. En anden målsætning var at facilitere debat og samarbejde på tværs af vante roller og forhandlingspositioner ved at anvende spillet som medie for (by)planlægningsmæssige beslutningsprocesser i et demokratisk rum.

SPIL & REALISME

De fleste kender spil som f.eks. *monopoly*, *skak*, *poker* m.m. Denne type spil er kendetegnet ved at kunne vindes ved en kombination af held og indsigt. Nogle spil minder om virkeligheden, andre er ren leg – eller spil – og mens nogle spil kræver stor forhåndsviden, kan andre spilles helt uden forudsætninger fra spillernes side. Disse åbenlyse sandheder forsøgte vi i projektet at formalisere i en model kaldet *realismeskalaen*, dvs. en model for spillets kompleksitet i flere dimensioner.

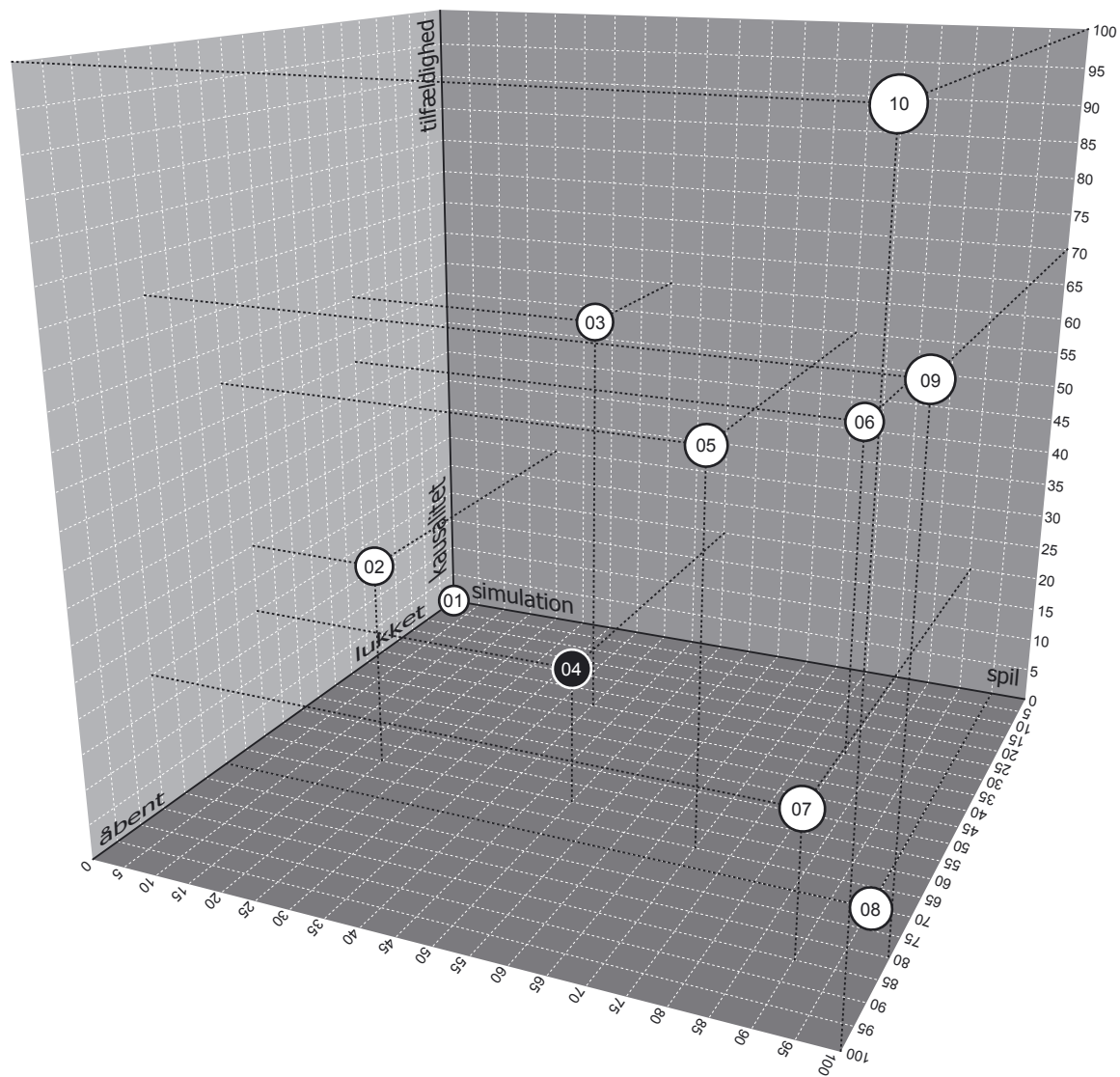
Vi arbejdede med dimensionerne *lukket/åben* forstået som graden af forudsat viden, hvor lukkede redskaber kræver ekspertviden, mens åbne redskaber og spil kan anvendes af alle. En anden dimension var *simulation/spil*, hvor simulation er en detaljeret efterligning af virkeligheden, mens spillet er *forsimpler* virkelighed. Den sidste dimension i realismeskalaen er *kausalitet/tilfældighed*, forstået således at kausalitet medfører større mulighed for at analysere de enkelte hændelser – og muligvis forudse dem i spilsituationer – mens tilfældighed omvendt gør det svært at analysere og fortolke resultater med afsæt i andet end statistik og sandsynlighedsberegning.

(BY)PLANLÆGNINGSPROCESSER

Velfungerende planlægningsredskaber kræver typisk detaljerighed på alle niveauer. Som (by)planlægger skal der tages stilling og hensyn til en række relaterede spørgsmål. Fra arkitektur og byforløb over økonomi og administrative spørgsmål, gennem miljø og infrastruktur til politiske dagsordener og byrådsflertal. Regelsættet for hvad man kan kalde det politiske planlægnings spil, der foregår i forbindelse med offentlige og forvaltningsmæssige (by)planlægningsprocesser, er derfor relativt kompliceret og tættere på *flysimulatoren*, end det er på simple spil som *plat & krone*.

Dermed ligger det også implicit i denne type af spil eller processer, at 'spillerne' afkræves et stort forhåndskendskab til den behandlede problemstilling for at kunne gøre deres indflydelse gældende. Fru Jensen, der påpeger, at et nyt industriområde vil ødelægge hendes udsigt fra terrassen, har ikke samme vægt som den erhvervs- eller miljøorienterede interesseorganisation, der kan fremlægge flere hundrede siders analyse, der viser fordele eller ulemper ved en placering i netop Fru Jensens baghave.

Af samme grund vil borgerinddragelsen i langt de fleste tilfælde være begrænset til høringer og skriftligt begrundende indsigelser, der ofte favoriserer og tiltrækker de ressourcestærke borgere, der tør blande sig i en traditionelt udformet debat, hvor det politiske apparat, interesseorganisationer og økonomisk magt allerede har spillet ud – for hvad kan Fru Jensen bidrage med i dette forum? Når debatten foregår med afsæt i et spillerum, der kræver en stor forhåndsviden, kræver det en



- 01 Flysimulator
- 02 SimCity 3000
- 03 Copenhagen X
- 04 Havnespillet
- 05 Monopoly
- 06 Advanced Dungeons & Dragons
- 07 Quake
- 08 Skak
- 09 Poker
- 10 Plat & Krone

Arbejdsmodel for realismeskalaen. I eksemplet er vist en række forskellige spil & redskaber, fra flysimulatorer (indeks 0,0,0) i den ene ende til plat & krone (indeks 100,100,100) i den anden. Plat & krone kan alle spille uden forudsætninger (maksimal score i åbenhed på lukket/åben-aksen), det er udelukkende et spil og forsøger ikke at simulere fænomener i verden udenfor spillet (maksimal score i spil på simulation/spil-aksen), og sidst men ikke mindst beror det udelukkende på tilfældige hændelser (maksimal score i tilfældighed på kausalitet/tilfældighed-aksen). For flysimulatorer forholder det sig nøjagtig omvendt, og dermed tjener de to som indeks for de resterende spil på realismeskalaen. I skalaen er ydermere indplaceret en række andre spil og redskaber, herunder *Havnespillet* (nr. 04).

relativ stor indsats af den uindviede at trænge igennem med nye eller alternative forslag.

Denne udelukkelse er på sin vis naturlig nok, netop fordi (by)planlægningsprocesser er komplekse og kræver indsigt for at opnå de bedste resultater. Men dermed accepterer vi også et indbygget demokratisk underskud i (by)planlægningsprocesserne.

HAVNESPILLET

Udgangspunktet for *Havnespillet* var bl.a. at adressere dette underskud, men undervejs i projektet blev det også tydeligt for projektgruppen, at det var lettere sagt end gjort at skabe et spil, der både kunne bruges som (by)planlægningsredskab, fungere som spil og samtidig være med til at sikre borgernes inddragelse i processen. Udgangspunktet for spillet var at skabe en balance med plads til både detaljer, spil, debat og borgerinddragelse.

Det konkrete mål for spillet var at få lagt en helhedsplan for de Bynære Havnearealer. Med afsæt i 100 projekter indsendt af byens borgere og udvalgt af projektgruppen på baggrund af tidligere afviklede konkurrencer m.m.

De 16 spillere var sat sammen på fire hold, hvor hvert hold bestod af en *politiker*, en *ekspert* inden for holdets område (f.eks. infrastruktur), en *professionel*, dvs. en der arbejdede inden for området samt en *borger*. Blandt spillerne var bl.a. fremtrædende erhvervsfolk, forskere, amts- og kommunalpolitikere, herunder byens borgmester samt repræsentanter for interesseorganisationer og borgergrupper. Holdene fik i spillet point for følgende:

1. Samarbejde mellem grupperne om udvikling af bestemte områder.
2. Spredning mellem forskellige kategorier af projekter inden for samme område.
3. Samling af projekter inden for samme kategori og på samme område.
4. Støtte til egne eller andres projekter.
5. Hel eller delvis opfyldelse af holdets mission.

Samarbejde var en forudsætning for spillet, da et område med projekter fra mere end et hold altid gav flere point et område med projekter fra kun ét hold. *Spredning* betød, at projekter inden for forskellige kategorier, f.eks. både erhverv og uddannelse, gav point. Det samme gjorde stordrift, eller *samling* af projekter, f.eks. at udvikle et helt område til kun at indeholde turisme-projekter. Derudover gav det point at *støtte* andre holds projekter samt at opfylde holdets *mission*, f.eks. at gennemføre projekter inden for infrastruktur & bolig.

På visse områder var spillet for kompliceret til at både publikum og spillere umiddelbart kunne være med, f.eks. var pointsystemet svært at gennemskue for de fleste. På den anden side viste den efterfølgende databehandling, at selve resultaterne fra spillet krævede en væsentlig efterbearbejdning for at kunne anvendes i et egentligt planlægningsforløb.



Havnespillet i Turbinehallen, 8. november 2002.

Også på borgerinddragelsessiden viste spillet både styrker og svagheder. En af styrkerne var, at projektets format betød, at godt 150 borgere mødte op i løbet af dagen. Men netop fordi så mange valgte at møde op, var det til tider svært for den enkelte at komme til orde i debatten. Desuden blev de borgere, der var tilstede omkring selve spillebordet, af flere blandt publikum opfattet som 'eksperter' frem for som 'borgere'. Om dette skyldes manglende kommunikation fra projektgruppens side, eller en aktuel, politisk motiveret modvilje mod ressourcestærke enkeltindivider med faglig indsigt – de såkaldte 'eksperter' – er svært at sige.

Spillet opnåede tilsyneladende ikke den nødvendige balance mellem de tre dimensioner i realismeskalaen, der efter vores vurdering skal til for at lave et dynamisk redskab, der er tilgængeligt for alle og samtidig skaber tilstrækkeligt detaljerede resultater.

Overordnet set var selve afviklingen af *Havnespillet* dog en succes, der åbnede såvel publikums, deltagernes og pressens øjne for mulighederne i at anvende spil i (by)planlægningsprocesser, både som brugbare planlægningsredskaber og som politiske konfliktlødere i komplicerede beslutningsprocesser, men ikke mindst som redskaber til borgerinddragelse, hvor målet er at gøre komplekse problemstillinger forståelige og tilgængelige for både borgere, brugere og beslutningstagere.

Tobias Løssing, Arkitekt MAA, PhD-studerende
Arkitektskolen Aarhus

Partner i arkitekturbureauet **kollision** i/s
tobias.loessing@aarch.dk

Thomas Fabian Delman, BA i multimedier
Selvstændig brugervenlighedskonsulent i
Delman.dk – interaktiv kommunikation
thomas@delman.dk

Læs mere om *Havnen På Spil* www.havnespil.dk

RESUME

I politiske (by)planlægningsprocesser er det ofte et udtalt krav, at deltagerne er i besiddelse af væsentlige faglige forudsætninger for at kunne øve indflydelse på de meget komplekse problemstillinger. I et forsøg på at sikre en større grad af borgerinddragelse udviklede *Projektgruppen Havnen På Spil* derfor *Havnespillet* [0.3:kollision] som en del af debatten og planlægningsprocessen i forbindelse med udnyttelsen af de Bynære Havnearealer i Århus.

NOTE TIL ARTIKLEN

Denne artikel blev optaget og trykt i tidsskriftet *Nordisk Arkitekturforskning*, Volym 16, nr. 1, 2003, s. 95-97.

Der er foretaget yderligere korrektur på artiklen i forbindelse med denne udgivelse.

TOBIAS LØSSING
URBANE SPIL
PhD-afhandling 2005
Arkitektskolen Aarhus
Institut for Design
www.urbanespil.dk



ARKITEKTSKOLEN AARHUS