

BYEN PÅ ET BRÆT

Denne og de efterfølgende tre artikler handler om spil, og beskriver "by-spil", som har fundet sted inden for det seneste år i Sverige og Danmark. Spillene har haft et dobbelt sigte, idet de har været redskaber for idéudvikling og tillige forsøg på at øge borgerdeltagelsen og den politiske interesse for planlægnings spørgsmål.

Byplanlægning er allerede nordisk elandeforbundet med borgerdeltagelse, og der er udtænkt mange ideer til at engagere både politikere og borgere i planlægningsdebatten. Der er imidlertid et indbygget skisma i offentlighedsbestemmelserne, i det mindste i det danske planlægningssystem, idet der tilsyneladende er mulighed for stor indflydelse på beslutningsprocessen på et overordnet strategisk niveau, hvor de færreste erfaringsmæssigt evner at engagere sig, mens mulighederne er mere begrænsede på detailniveauet,

hvor der omvendt er mange flere end de direkte indsigelsesberettigede, der har en mening.

I en periode i 80'erne synes byplanlægning med et langsigtet perspektiv at være erstattet af kortsigtet development, og byens udformning blev et resultat af forhandling mellem investorer og offentlige myndigheder (Flyvbjerg). I 90'erne skete der en ændring. Megen planlægning skete stadig fra sag til sag gennem forhandling, men flere berørte grupper blev inddraget i forhandlingerne. Metoden kaldes Partnering, og har som udgangspunkt, at de enkelte gruppers mulighed for at øve indflydelse på beslutninger ikke skal være bestemt af deres økonomiske eller politiske magt. Målet er, at de enkelte grupper tager ejerskab til forhandlingsresultaterne og planerne, hvorefter de forventes at arbejde for planernes gennemførelse. De danske Kvarterløftprojekter, som det nu nedlagte By og Boligministerium advokerede for og nåede at gennemføre flere eksempler på (Boligministeriet 1999), bygger på lokal forankring af planlægningsindsatsen og er gode eksempler

på en partnering strategi. Der kommer imidlertid ikke mange visioner ud af alene at forhandle, og en række forsøg på at finde nye veje i planlægningen kan ses som forsøg på at tænke visionært uden at sætte demokratiet og brugerinddragelsen over styr.

En gang lavede man Fremtidsværksteder for lokale politikere og beslutningstagere i forvaltningerne. De blev afviklet efter en model, hvor der først kunne kritiseres og senere fremsættes ideer, som ikke nødvendigvis skulle begrundes, og som ikke måtte kritiseres. Først i den tredje og sidste fase skulle der argumenteres og prioriteres. Fremtidsværksteder¹ fulgte et sæt faste regler, der ikke blev fraveget uanset emne eller geografisk lokalitet. De blev ledet af en instruktør, der kendte metoden, men ikke nødvendigvis problemstillingen, der var til behandling. Hensigten med Fremtidsværksteder var den samme, som ligger bag en række aktuelle forsøg på nytænkning af byernes udvikling. Ved at give mulighed for at visioner og ideer uimodsagt kan fremføres, kan det ske, at noget griber dem, ser muligheder og udvikler ideerne, hvorved der skabes et handlingsrum som ikke var fremkommet gennem mere traditionel analyse eller scenarieteknik.

Aktuelt har Stockholm, København og Århus benyttet spil som en metode til at bryde med vanetænkning og som incitament til at være visionær og udvikle ideer sammen med andre. Metoden er relativt ny i debatten om byernes udvikling, hvor den først og fremmest har været forbundet med Raoul Bunschoten og CHORA's arbejde i bl.a. Tokyo, Kyoto og London (Bunschoten 2001). I Morten Daugaards beskrivelse af bønne-projektet: Copenhagen X redegøres nærmere for Bunschotens metode.

Hvad er spil?

Det er sikkert ikke tilfældigt, at spil dukker op forskellige steder på samme tid, men det forklarer ikke, hvad der gør spil velegnet til at diskutere og udvikle projekter. I det følgende skitseres forskellige tilgange til spil, som sammen eller hver for sig kan have haft indflydelse på de forventninger, der er knyttet til spil som redskab til brugerinddragelse og visionær tænkning. I de danske forskningsråd opfordres til at samfundsvidenskaberne interesserer sig for spilteori², i kommu-

nikationsvidenskab studeres børn og computerspil (Konzack) og i arkitekturen spilles med brugerne. Hvad er der på spil?

Brætspil

Det enkleste er måske det mest nærliggende. Spillene i de tre byer foregår alle på en type af bræt. I København og Stockholm er det flyfotos af byerne, og i Stockholm går man ligefrem på brættet / byen, hvilket er en speciel sansemæssig oplevelse. I København kaster man ikke med terninger men med 4000 bønner, og i Århus har man spillekort som kendes i Matadorspillet (Monopoly på nutids dansk). Spillene benytter således redskaber og regler som kendes fra underholdende spil, men det forklarer ikke, hvorfor man forventer, at der heraf fremkommer visioner, der kan bidrage til udvikling af byerne.

Spilteori

En søgning på spilteori på Internettet giver mange og ret enslydende svar. Spilteori er en matematisk disciplin, som blandt andet finder anvendelse i samfundsvidenskaberne, især i økonomi, hvor samarbejdet mellem matematikeren von Neumann og nationaløkonomen Morgenstern førte til modeller for beregning af udviklingen i ikke-samarbejdende (non-cooperative) systemer (Johansen). Matematikkens spilteori bygger på, at hvis man kender spillereglerne og udgangssituationen, kan man forudsige udfaldet af et spil mellem 2 spillere. Teorien anvendes i økonomisk matematik, hvor spillereglen kan være, at varer udveksles på et ikke-samarbejdende marked, hvor spillerne har som mål at øge deres omsætning. Med et kendskab til markedet kan resultatet af en investering fremskrives, og risikoen ved at spille (agere på markedet) kan tilsvarende modelleres. Et grundlæggende element i spilteorien er konkurrencen om at vinde. Der er to typer a spil: nul-sums spil, hvor der spilles om fordelingen af den samlede masse, som er konstant. Åbne spil kan have flere vindere, idet massen, der spilles om ikke er en fast størrelse.

Designspil

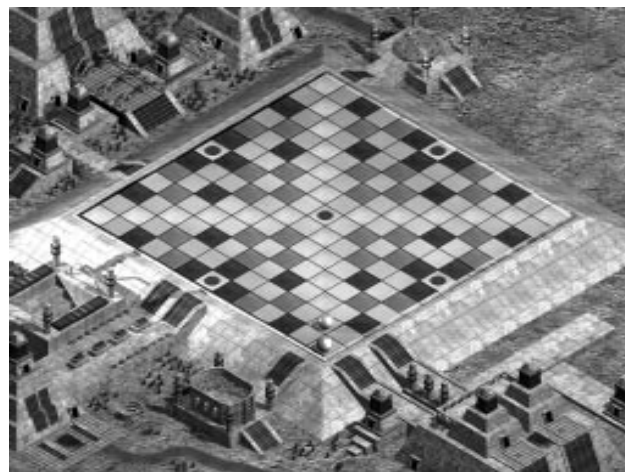
I Industrial Design anvendes begrebet collaborative

design. Her anskues designprocessen som et teamwork, hvor samarbejde skal føre til en optimering af løsningen. Set ud fra en traditionel arkitektsynsvinkel kan det synes at være i modstrid med en kunstnerisk eller kreativ proces. I collaborative design har spil været anvendt til undervisning i samarbejde i designteams (Buur og Iversen, 1999). Deltagerne i et designteam har spillet og erfaret, at de ved 'at følge spillets regler' kan udvikle idéer, som ingen af de involverede kunne have gennemført alene.³ Begrebet om collaborative design og spillets betydning er udviklet af den hollandske designer Habraken, som udviklede spil, der ikke byggede på konkurrence men på samarbejde inden for aftalte spilleregler (Habraken).

Virtuelle verdener

Man kan også søge baggrunden for spillets opdukkelse på byplanarenaen ud fra interessen for spil i den virtuelle verden, selvom forbindelsen umiddelbart kan se ud til blot at være en overfladisk lighed. Computerspil kan inddeles i 4 grupper: action, adventure, simulering og strategi-spil (Egenfeldt-Nielsen). I gruppen simuleringsspil findes en stor gruppe, der simulerer udvikling af historiske bysamfund. Et af de mest udbredte er Caesar. Spillene holder sig dog sjældent inden for én genre, og Caesar kan beskrives som et simuleringsspil med strategiske elementer, idet der både skal tjenes penge, bekæmpes fjender og dyrkes korn under opbygning af imperiet. I Sim City er det den moderne amerikanske by, der tager form under spillet, her er det økonomien og social behaviour, der repræsenterer de strategiske elementer. Simuleringsspillene forudsætter ifølge analytikerne bemestring af komplekse principper, mens de strategiske spil forudsætter overblik, prioritering og analyse (ibid).

Internettet er blevet et mødested, hvor der informeres, udveksles ideer, spilles actionspil, søges efter viden, handles og knyttes sociale kontakter. Samfundets institutioner repræsenterer sig på Internettet og overlader til Web at varetage opgaver, som for få år siden krævede fysisk aktivitet og tilstedeværelse.⁴ E-demokrati er et af de mere vidtgående perspektiver, som drøftes ivrigt af demokratiets vogtere. Karlskrona 2 er et elektronisk netspil, der er udviklet med det for-



mål at engagere borgerne i det virkelige Karlskrona i en debat om fremtidsvisioner. Spillet er udviklet af den danske kunstnergruppe Superflex (Zetterfalk). Udgangspunktet for spillet er at en initiativgruppe inviterer en gruppe borgere til at simulere en fremtidig byudvikling, der bygger på få og enkle regler. Spillerne kan tage initiativer til at bygge boliger, etablere virksomheder og indrette butikker, men alle aktiviteter er underlagt et basisdemokrati, hvor enhver deltager kan stille spørgsmål og fremsætte forslag. Spillet har derved en dobbelt funktion, det er debatskabende og kan udvikle og visualisere ideer, og det er desuden en øvelse i demokrati og brugerinddragelse.⁵

Det kan også nævnes, at spil som planlægnings- og designredskaber i løbet af de sidste par år i forskellige sammenhænge har været praktiseret på Arkitektskolen i Århus.⁶

Sammenfatning

Søgning efter inspirationen til de aktuelle by-spil kan pege i flere retninger. Analyse af computerspillene tager udgangspunkt i leg og sammenligner spillernes adfærd og kompetencer med børns leg. Børns rollelege er et eksempel på parallelle verdener, hvor børnene udvikler regler og begreber, der kun har gyldighed i legen. De bevæger sig sprogligt og bevidsthedsmæssigt mellem legens og virkelighedens verden uden at de sammenblandes. Rollelegen bruges til udforskning

af den virkelige verden, men giver spilleren frihed til at undersøge og udvikle rollen. Computerspillenes evne til at simulere rum og handlinger fra den reale verden kan være en inspirationskilde for byspillene. Simuleringspillene udnytter spillernes kendskab til virkeligheden og udfordrer deres evner til at håndtere kompleksiteten.

Spilteorier, der anvendes i økonomisk matematik peger i en anden retning. Spilteorierne tager udgangspunkt i beregninger af aktørers handlinger på baggrund af antagelser om deres primære interesser i

træffer valgene.

Det tredje spor er designspillet, der ikke forudsætter konkurrence eller vindere men tværtimod skal understøtte samarbejde og proces-tænkning. Designspillet anvender brætspillenes regler, spillerne har tur, der er spillebrikker etc. Designspillet er også forbundet med de 2 førstnævnte spor. Det er forbundet med computerspillene, idet spillene først og fremmest er udtryk for leg. Legens frigørende potentialer er helt sikkert et vigtigt aspekt, når Gamemaster sætter borgmesteren til at spille om byens fremtid sammen med borgerne repræsenteret ved fru Jensen, erhvervsfolk og forskellige eksperter. Men det er også forbundet med de økonomisk matematiske spilteorier. Spillet bliver et instrument til at synliggøre mulige aktører og nogle af de økonomiske, politiske, sociale og æstetiske valg der træffes, og herunder ikke mindst de fysiske konsekvenser af disse valg.

Pia Bille, lektor
Arkitektskolen i Aarhus
pia.bille@a-aarhus.dk

Notes

1. En beskrivelse af metoden kan blandt andet ses i den danske regerings moderniseringsprogram, der indeholder en web-håndbog til brugerinddragelse. Fremtidsværkstedet er en af de beskrevne metoder. <http://www.moderniseringsprogram.dk/visArtikel.asp?artikelID=4946>
2. Samfundsvidenskabelig Forskning – Strategiplan 1998–2002. Forskningsstyrelsen.
3. Et af øvespillene hedder Silent Game og er udviklet af Tho-

mas Binder. Spillet består i at lægge klodser på et spillebræt. Deltagerne må lægge 2 klodser og fjerne en enkelt klods fra brættet i hver runde. Spillet skal spilles i tavshed, men når det er afsluttet, diskuteres forløbet af spillet.

4. HomeBanking, BilletNet og Netborger (<http://www.netborger.dk/>) er blot nogle få indarbejdede eksempler.
5. "Karlskrona 2 will initially be an exact replica of the city but as the virtual citizens meet and interact things will change, buildings will redefine their function, social hierarchies will alter, and laws will be reconstituted and renewed.
The virtual Karlskrona will be visible to the real city through a large-scale video projection in the main square. Here citizens can gather in real space to follow the activities of their avatars and consider the divergences between Karlskrona and Karlskrona2" (<http://www.karlskrona2.org/>)
6. Se fra undervisningen på 2. studieår 2002/03 på <http://www.a-aarhus.dk/~hold3-2/urbanestrategier/kort.htm> og et kursus for ældre studerende, 2002: Et samarbejde mellem AAA og AA i London, der kan ses på <http://coevolution.stud.a-aarhus.dk/>.
Et ældre spil er dokumenteret i: Daugaard m.fl. (1999) Stirring the city: workshop with Raoul Bunschoten. Arkitektskolen I Aarhus.

Referencer

- Binder, T; Buur, J; Kukla, C. and Porter, W. (1999) Innovation in Design: Strategies for designing together. Tutorial at Computer Human Interaction Conference (CHI99), Pittsburgh.
- Bunschoten, Raoul (2001): Urban Flotsam. A major outline of the CHORA methodology. 010 Publishers, Rotterdam.
- Iversen, O & Buur, J. (2002) Design is a Game: Developing

Design Competence in a Game Setting, PDC 2002, Malmo, Sweden.

Bypolitisk redegørelse 1999, By & Boligministeriet, DK.

Egenfeldt-Nielsen og Heide Smith (2000) Den digitale Leg – Om børn og computerspil. Hans Reitzels Forlag.

Flyvbjerg, Bent (1991) Rationalitet og magt. Akademisk forlag.

Habraken, N.J. and Gross, Mark D: Concept Design Games. In Design Studies, Vol. 9, No. 3, 1988.

Johansen, Leif (2001): Spilteori. Leksikon for det 21. århundrede. www.leksikon.org

Konzack, Lars (2000) Edutainment – Computerspil og læring. EMU (Elektronisk Mødested for Undervisningsverdenen) <http://design.emu.dk/artik/00/40-edutainment.htm>

Zetterfalk, Per (2000) Karlskrona2. Democrit. Svensk. http://130.243.99.7/democrit/pdf/vinnovaartikel_Per_Zetterfalk.pdf